Dungeons & Dragons® Supplemento

Manuale dei livelli epici



Andy Collins e Bruce R. Cordell

Scannerizzato
Morgoth_the_Dark

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUALE DEI LIVELLI EPICI

ANDY COLLINS E BRUCE R. CORDELL

SVILUPPATORE AGGIUNTO
JOHN D. RATELIFF, THOMAS REID, JAMES WYATT

REVISORI
GWENDOLYN F. M. KESTREL, DAVID NOONAN

DIRETTORE DELLA REVISIONE
KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

BUSINESS MANAGER
ANTHONY VALTERRA

VICE-PRESIDENTE R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

VICE-PRESIDENTE EDITORIALE
MARY KIRCHOFF

RESPONSABILE DEL PROGETTO
MARTIN DURHAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DELONG

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
ARNIE SWEKEL

ILLUSTRAZIONI INTERNE
DAREN BADER, BROM, DAVID DAY, BRIAN DESPAIN, LARRY DIXON, MICHAEL DUTTON, JEFF EASLEY, LARS GRANT-WEST, REBECCA GUAY, JEREMY JARVIS, ALTON LAWSON, TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, RAVEN MIMURA, MATTHEW MITCHELL, VINOD RAMS, WAYNE REYNOLDS, DARRELL RICHE, RICHARD SARDINHA, MARC SASSO, MARK SMYLIE, ARNIE SWEKEL, ANTHONY WATERS

GRAFICI
ROBERT CAMPBELL, CYNTHIA FLIEGE, SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

CARTOGRAFI
TODD GAMBLE

TIPOGRAFO
ERIN DORRIES

Scannerizzato
Morgoth_the_Dark

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

Questo prodotto WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20™ System License, consultate www.wizards.com/d20.

Un ringraziamento speciale a Mike Selinker, Ed Stark, Owen K.C. Stephens, e Michael S. Webster. Un epico ringraziamento da Azu D'morr a Stephen Radney-MacFarland.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
FIORENZO DELLE RUPI

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI

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

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

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

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL NOSTRO SITO WEB: **www.25edition.it**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, GREYHAWK, WIZARDS OF THE COAST, il logo d20 system e d20 e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà, negli USA e/o altri stati, della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copywright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione 4
Cos'è un personaggio epico? 4
Il *Manuale dei Livelli Epici* 4

Capitolo 1: Personaggi, Abilità, e Talenti 5
Avanti oltre il 20°! 5
Bonus di classe e di livello 5
Privilegi di classe 6
Barbaro epico 8
Bardo epico 9
Chierico epico 10
Druido epico 10
Guerriero epico 11
Ladro epico 12
Mago epico 13
Monaco epico 13
Paladino epico 14
Ranger epico 15
Stregone epico 16
Arciere arcano epico 17
Assassino epico 17
Difensore nanico epico 18
Guardia nera epica 19
Maestro del sapere epico 20
Ombra danzante epica 21
Psion epico 21
Combattente psichico epico 22
Nuove classi di prestigio epico 23
Agente cercatore 23
Araldo divino 25
Colosso leggendario 27
Guardiano esemplare 28
Infiltratore epico 30
Scrutatore cosmico 31
Sentinella di Union 32
Sommo predicatore 33
Spettro perfetto 35
Autorità epica 36
Abilità epiche 37
Combinare tentativi di abilità 37
Descrizione delle abilità 38
Abilità psioniche 45
Talenti epici 45
Acquistare talenti epici 46
Descrizione dei talenti epici 49
Talenti non epici 69

Capitolo 2: Incentesimi epici 71
Incantesimi oltre il 9° livello 71
Che cosa sono gli incantesimi epici? 71
Acquisire incantesimi epici 72
Sviluppo degli incantesimi epici 72
Lanciare incantesimi epici 72
Incantesimi epici 73
Incantesimi epici in base alla CD di sapienza magica 73
Sviluppare i propri incantesimi epici 88
Esempi di sviluppo e lancio di incantesimi 90
Descrizione dei semi 92

Capitolo 3: Condurre una campagna epica 103
Aspettative epiche 103
Avanzare al 21° livello 103
Ristrutturazione dietro le quinte 103
I primi personaggi epici 104
Lasciarsi alle spalle il vecchio mondo 104
Avventure epiche 104
Il Dungeon epico 105
Terre selvagge epiche 107
Viaggi planari 107
Danni medi 108
Come trattare *Fermare il tempo* 108
Restringere i gradi di sfida 108
Avversari intelligenti 108
Rischio improvviso 110
Varianti 110
La campagna epica 111
Progettare avventure localizzate 112
Progettare avventure ad eventi 112
Motivazioni dei personaggi 112
Demografia 113
Gestione delle ricchezze 114
Usi nuovi per vecchi oggetti magici 114
Riutilizzare i PNG importanti 114
Condurre una campagna a livelli misti 115
Divinazioni e mantenere i segreti 115
Come gestire *Desiderio* 116
La celebrità alimenta le opportunità 116
Signori di un piano personale 117
Ascensione divina 117
100 idee per avventure epiche 117
Incontri epici 119
Ricompense 120
Premi esperienza 120
Tesoro 121

Capitolo 4: Oggetti magici epici 123
Creare oggetti magici epici 124
Livello dell'incantatore 124
Prerequisiti 124
Prezzo di mercato 124
Costo in punti esperienza 124
Descrizioni degli oggetti magici 125
Oggetti magici epici casuali 125
Armature 125
Armi 129
Anelli 134
Verghe 136
Pergamene 140
Bastoni 142
Oggetti meravigliosi 144
Oggetti intelligenti 146
Artefatti 150
Artefatti minori 151
Artefatti maggiori 152

Capitolo 5: Mostri 155
Modificatore di livello 155
Mostri per grado di sfida 156
Mostri per tipo (e sottotipo) 156
Abominio 156
TRATTI DEGLI ABOMINI 157
Anaxim 158
Atropal 159
Chichimec 160
Hecatoncheires 161
Infernale 162
Larva onirica 163
Phaethon 164
Phane 165
Xixecal 167
Ammasso Umbral (Sfera nera) 168
Animale leggendario 170
Behemoth 171
Brachyurus 172
Cacciatore canuto 173
Colosso 174
Cripta vivente 178
Demilich 179
Generare un Demilich 180
Drago, Avanzato 182
Drago, Epico 183
Drago di forza 185
Drago prismatico 186
Elementale, Primordiale 188
Forma di fuoco 192
Genius Loci 192
Globo gorgogliante 194
Golem 195
Ha-Naga 197
Hagunemnon (Protean) 197
Hunefer 199
LeShay 200
Mercane 201
Mind Flayer Supremo 202
Generare una creature suprema 203
Neh-Thalggu (Collezionista di cervelli) 204
Ombra del vuoto 206
Parassita devastante 207
Prismasauro 209
Sciame di rovina 210
Sirrush 211
Slaad 212
Slaad bianco 213
Slaad nero 214
Spora mu 215
Tayellah 216
Tetro assassino 217
Thorciasid 218
Titano, Anziano 219
Treant, Anziano 220
Troll pseudonaturale 221
Generare una creature pseudonaturale 222
Uvuudaum 223
Verme che cammina 224
Generare un Verme che cammina 226
Vermiurgo 227
Wight di lava 228
Wight invernale 229

Capitolo 6: Un'ambientazione epica 231
Organizzazioni epiche 231
La Garrota 232
L'ordine del libro 234
L'ordine dello scudo 236
I prediletti divini 238
I Regolatori 240
Le Sentinelle di Union 242
Società cartografica planare 243
Gli spigolatori 245
La Città di Union 248
Isole di Union 254
Nemici e alleati 268
Epiche avventure 270
La torre di Kerleth 270
Avventure in pillole 286

Appendice I: PNG epici di Faerûn 291
Elminster 291
Storm Silverhand 292
Gerti Orelsdottr 294
Halaster Blackcloak 294
Simbul 296
Szass Tam 297
Mago rosso epico 298
Khelben "Bastone nero" Arunsun 299
Alustriel 300
Manshoon 301
Iyraclea 302
Shuruppak 304

Appendice II: PNG epici di Greyhawk 305
Signore dei gatti 305
Eclavdra 306
Lord Robilar 307
Mordenkainen 308

Appendice III: PNG epici 310

Indice analitico 318

Introduzione

Le regole dei manuali base di DUNGEONS & DRAGONS® non ti bastano più. Il tuo gioco racchiude più potenziale di quanto quelle regole possano contenere. La tua trama è più profonda e la tua immaginazione è più forte. Venti livelli di potenza sono troppo pochi, le opzioni disponibili per i personaggi sono troppo limitate e i mostri sono troppo deboli. Fino ad ora.

Benvenuto a un livello superiore di potere.

COS'È UN PERSONAGGIO EPICO?

In poche parole, un personaggio epico è un personaggio che ha raggiunto il 21° livello del personaggio. Sebbene il *Manuale del Giocatore* descriva l'avanzamento del personaggio fino al 20° livello, le leggende e la letteratura sono piene di eroi e di infami che si sono spinti oltre i limiti normali. Ora il tuo personaggio può unirsi a loro e reclamare il suo posto nella leggenda.

IL *MANUALE DEI LIVELLI EPICI*

Questo volume contiene il necessario per creare un personaggio epico e utilizzarlo nel gioco, oggetti epici, incantesimi epici e nemici epici inclusi. È composto dai seguenti capitoli.

Personaggi, abilità e talenti (Capitolo 1): Questo capitolo contiene le indicazioni necessarie per far progredire a un livello epico praticamente qualsiasi classe o classe di prestigio esistente. Contiene anche regole di avanzamento specifico per le classi del *Manuale del Giocatore*, per le classi di prestigio della *Guida del* DUNGEON MASTER e per lo psion e il combattente psionico descritti nel *Manuale delle Arti Psioniche*. Il Capitolo 1 illustra anche alcuni utilizzi epici di molte abilità descritte nel *Manuale del Giocatore*, indicando Classi di Difficoltà (CD) che solo un personaggio epico potrebbe mai sperare di superare. Infine, il Capitolo 1 contiene oltre 150 nuovi talenti epici: un numero sufficiente a coprire oltre cento livelli di avanzamento per qualsiasi personaggio.

Incantesimi epici (Capitolo 2): Il Capitolo 2 rivela come innalzarsi oltre i normali livelli di potere magico e iniziare a lanciare incantesimi epici. Vengono offerte alcune dozzine di incantesimi epici come esempio, ma il capitolo offre anche ai personaggi giocanti (PG) la possibilità di creare i propri incantesimi epici personali. Alcuni esempi di incantesimi epici sono *dannazione, duplicato temporale, eidolon* e *resurrezione contingente*.

Condurre una campagna epica (Capitolo 3): Questo capitolo descrive come trattare in modo adeguato creature e personaggi di livello epico nel gioco. Si va dai consigli specifici come la resistenza di un muro di forza epica a suggerimenti generici su come strutturare la campagna e su come gestire dei personaggi che abbiano accumulato considerevoli ricchezze. La sezione sugli "Incontri" e sulle "Ricompense" include varie tabelle per generare incontri epici e assegnare punti esperienza a quei personaggi che riusciranno a trionfare sulle avversità epiche che il DM metterà sulla loro strada.

Oggetti magici epici (Capitolo 4): La differenza tra gli oggetti magici e gli artefatti sta nel fatto che gli artefatti sono oggetti unici, generati attraverso un processo di forgiatura unico e irripetibile. Molti oggetti magici epici sono potenti quanto gli artefatti, ma i personaggi epici conoscono il segreto della loro costruzione, e gli oggetti sono abbinati a un prezzo specifico sul mercato degli oggetti epici. Gli oggetti magici epici includono armi, armature, pergamene, verghe, anelli, bastoni e oggetti meravigliosi. Inoltre, dal momento che i personaggi epici si imbattono spesso in qualche artefatto, il Capitolo 4 include anche vari nuovi artefatti da utilizzare in una campagna di livello epico.

Mostri (Capitolo 5): Questo capitolo contiene dei mostri di potenza sufficiente da costituire una sfida adeguata, da incutere soggezione e forse perfino paura ai personaggi di livello epico. Tra i mostri più apprezzati tratti dalle versioni precedenti del gioco di D&D® compaiono il demilich e il wight invernale. Inoltre vengono presentati altri nuovi mostri, compresi molti abomini (un nuovo gruppo di esterni), draghi più grandi, golem più forti e creature fatte direttamente di incubi. Vengono inclusi anche alcuni nuovi archetipi come il supremo, in modo da poter creare dei mostri epici usando i loro parenti minori descritti nel *Manuale dei Mostri* e in altre fonti.

Un'ambientazione epica (Capitolo 6): Come supporto per iniziare una campagna di livello epico, vengono introdotte delle organizzazioni epiche che sviluppano le classi di prestigio descritte nel Capitolo 1, la città di Union, che può fungere da base operativa della campagna, un'avventura che prende il via nella città e molte idee per ulteriori avventure.

Appendici: Se intendi giocare utilizzando le regole di livello epico, sarà necessario che anche i personaggi non giocanti (PNG) della tua campagna siano altrettanto potenziati. Abbiamo già svolto il lavoro necessario per te e abbiamo incluso delle versioni di personaggi famosi come Elminster (dall'ambientazione di FORGOTTEN REALMS) e Mordenkaïnen (dall'ambientazione di GREYHAWK) in tutta la gloria dei loro livelli epici. Vengono infine inclusi dei PNG di tutte le classi del *Manuale del Giocatore* che vanno dal 21° al 30° livello, allo stesso modo dei PNG inclusi nel Capitolo 2 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

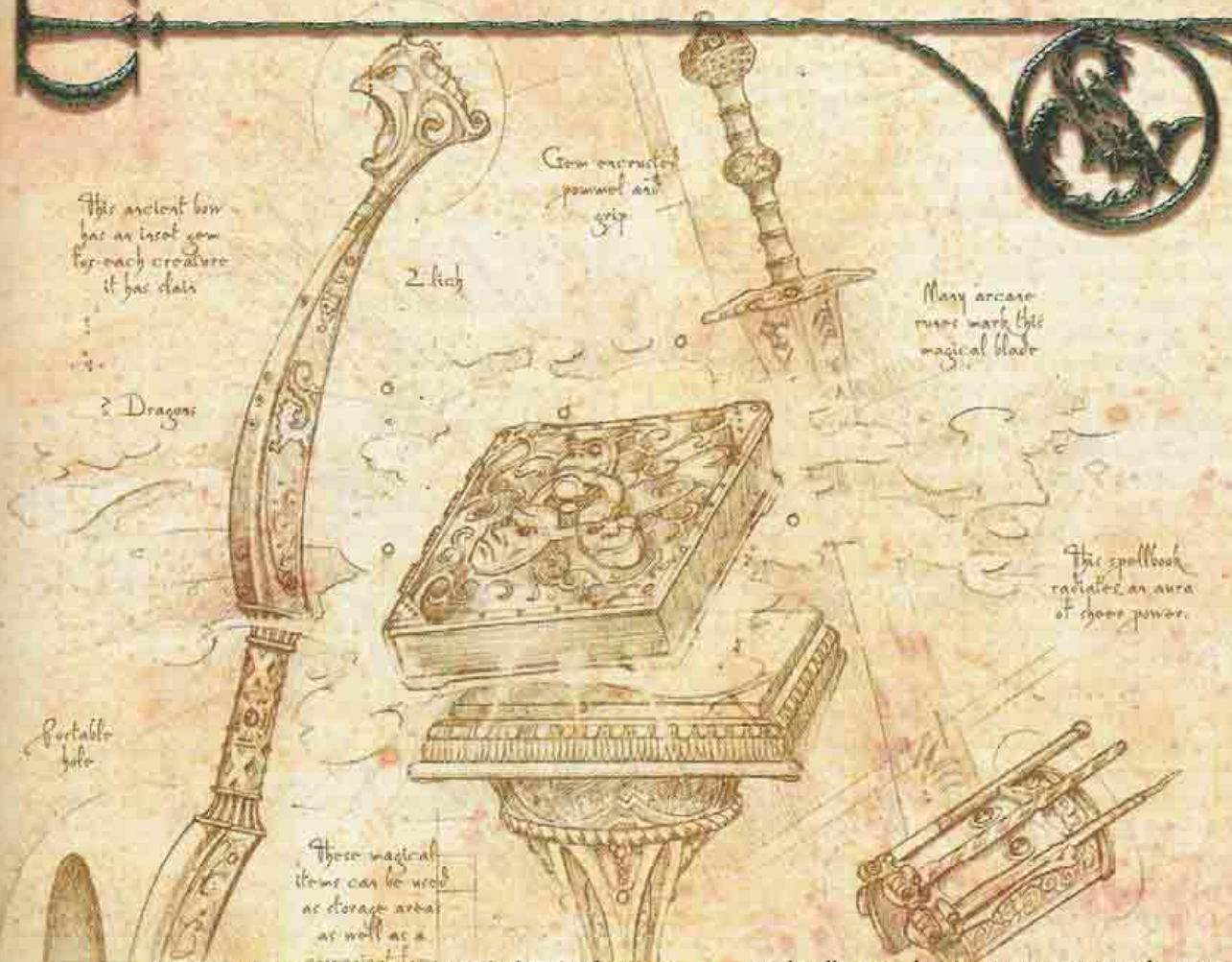
COSA CAMBIA?

Non esiste più alcun tetto massimo di livello da raggiungere, e nessun limite al potere degli avversari da affrontare. Scoprirai talenti, incantesimi, oggetti e capacità in grado di fornirti spunti di gioco all'infinito. Ora, per quanto il tuo personaggio possa essere bravo, potrà spingersi sempre oltre. Esiste qualcosa per cui il tuo personaggio può continuare a lottare ed esistono anche nuovi ostacoli che si pongono sulla sua strada.

Detto questo, scoprirai che molte sezioni del *Manuale dei Livelli Epici* hanno un aspetto familiare. I talenti epici funzionano proprio come i talenti regolari e gli oggetti magici funzionano esattamente come i loro corrispondenti ordinari. Sono solo migliori. Analogamente, le tabelle dei tesori e dei punti esperienza sono simili a quelle già utilizzate. La differenza più grossa rispetto alle regole di D&D già conosciute è la sezione relativa ai "Semi degli incantesimi" nel Capitolo 2.

D&D è un sistema di gioco talmente vitale, elastico e versatile che abbiamo scoperto di poterci spingere oltre quanto era mai stato tentato prima. Le regole che costituiscono il sistema di gioco di D&D fungono ottimamente da trampolino di lancio per il *Manuale dei Livelli Epici*, e l'equilibrio di gioco è garantito, non importa quanto strane o incontrollate le capacità epiche possano diventare.

Non avere paura del *Manuale dei Livelli Epici*. Anzi, abbraccia il potere che ti offre.



Baba Yaga. Conan il Barbaro. Cu Chulainn. Elminster di Shadowdale. Elric di Melnibonè. Fafhrd e il Gray Mouser. Gandalf. Gilgamesh. Hiawartha. Ulisse.

Questi nomi trasudano potere. Sono nomi gloriosi. Nomi epici.

Questi eroi sono i migliori esempi di personaggi di livello epico: eroi che si sono spinti oltre i normali limiti delle loro abilità, della loro forza in combattimento o della loro potenza magica. Anche se rimangono dei mortali, questi individui (e altri come loro) detengono poteri che gli altri personaggi, anche quelli di 20° livello, possono soltanto sognare.

I personaggi epici sono in grado di lanciare incantesimi mortali senza eseguire alcun gesto o emettere alcun suono, di impugnare le armi con tale bravura che intere scuole di combattimento provano ad emulare le loro tecniche, di introdursi e uscire non visti da fortezze inespugnabili, di sfidare l'autorità morale degli dei e di scrivere canti che verranno tramandati anche dopo millenni. I personaggi epici seguono il sentiero che li conduce all'onnipotenza. Col tempo, il loro potere rivaleggerà con quello degli dei.

Questo volume descrive tale potere, e ora i personaggi della campagna non devono più limitarsi a sognare di possederlo.

AVANTI OLTRE IL 20°!

Quando un personaggio raggiunge il 20° livello, il suo normale avanzamento giunge a un termine. Tuttavia, questa non è certo la fine della sua carriera. Ma come può un personaggio passare al 21° livello? Alcuni Dungeon Master (DM) possono consentire a un personaggio di passare al 21° livello semplicemente raggiungendo i 210.000 PE indicati sulla Tabella 1-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello". Tuttavia questa opzione potrebbe rivelarsi troppo semplice per alcuni giocatori e DM, che preferiscono che il passaggio al livello epico di gioco sia segnato da un evento adeguato come una cerca sacra, una serie di prove o un'altra sfida suprema analoga. Il Capitolo 3: "Condurre una campagna epica" contiene ulteriori informazioni al riguardo.

BONUS DI CLASSE E DI LIVELLO

Indipendentemente dal metodo con cui un giocatore raggiunge il 21° livello, una volta arrivato a quel punto il personaggio viene considerato un personaggio epico. I personaggi epici (coloro il cui livello del personaggio è pari o superiore a 21) vengono trattati in modo leggermente diverso rispetto ai personaggi regolari. Anche se continuano ad ottenere molti dei benefici conferiti dall'avanzamento di livello, altri benefici vengono sostituiti da alcuni vantaggi alternativi.

Nonostante il limite di 20° livello indicato nel *Manuale del Giocatore*, il personaggio può portare un suo livello di classe oltre il 20° livello usando le regole di questo manuale. È possibile anche progredire oltre il decimo livello di classe di una classe di prestigio dotata di dieci livelli (come quelle indicate nella *Guida del* DUNGEON MASTER), ma solo se il livello del personaggio è già pari o superiore a 20. Non è invece

possibile innalzare il livello di classe di una classe dotata di meno di dieci livelli oltre il limite massimo indicato per tale classe, indipendentemente dal livello del personaggio posseduto.

Bonus al tiro salvezza epico: Il bonus ai tiri salvezza base non aumenta, una volta che il personaggio è giunto al 20° livello. Tuttavia, il personaggio riceve un bonus epico di +1 cumulativo a tutti i tiri salvezza ad ogni livello pari superiore al 20°, come indicato nella Tabella 1-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici". In altre parole, il personaggio ottiene un bonus epico di +1 a tutti i tiri salvezza al 22° livello, un bonus epico di +2 a tutti i tiri salvezza al 24° e così via. Ogni volta che un talento, una classe di prestigio, o un'altra regola fa riferimento al bonus ai tiri salvezza base, occorre utilizzare la somma del tiro salvezza base e del bonus al tiro salvezza epico.

Bonus di attacco epico: Analogamente, il bonus di attacco base di un personaggio non aumenta dopo che questi ha raggiunto il 20° livello del personaggio. Si ottiene invece un bonus epico di +1 cumulativo a tutti gli attacchi ad ogni livello dispari superiore al 20°, come indicato nella Tabella 1-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici". Ogni volta che un talento, una classe di prestigio, o un'altra regola fa riferimento al bonus di attacco base (tranne che per ottenere attacchi aggiuntivi), occorre utilizzare la somma del bonus di attacco base e del bonus di attacco epico.

Punti esperienza: Questa colonna della Tabella 1-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" mostra il totale in punti esperienza necessario per raggiungere un determinato livello del personaggio. In caso di personaggi multiclasse, i punti esperienza determinano il livello del personaggio totale, e non i singoli livelli di classe.

Anche se la Tabella 1-2 mostra solo i totali in punti esperienza relativi ai livelli fino al 30°, è facile calcolare i punti esperienza necessari per raggiungere il 31° livello e quelli ulteriori. Basta aggiungere al totale di punti esperienza necessari per raggiungere l'attuale livello del personaggio un numero di PE pari al livello stesso moltiplicato 1.000. Ad esempio, per arrivare al 31° livello sarebbe necessario aggiungere 30 x 1.000 PE (vale a dire 30.000 PE), innalzando il totale dei PE del personaggio da 435.000 a 465.000.

Gradi massimi di abilità di classe: Il numero massimo di gradi che un personaggio può avere in un'abilità di classe è pari al suo livello del personaggio +3.

Gradi massimi di abilità di classe incrociata: Il numero massimo di gradi che un personaggio può avere in un'abilità di classe incrociata (un'abilità né associata né proibita alla classe del personaggio) è pari alla metà del grado massimo di un'abilità di classe.

Talenti: Ogni personaggio ottiene un talento (che può trattarsi di un talento epico o non epico, a scelta del giocatore) ad ogni livello divisibile per tre (al 21°, al 24°, al 27° e così via). Questi talenti sono aggiuntivi ad eventuali talenti bonus che il personaggio potrebbe acquisire attraverso le descrizioni delle classi più avanti in questo capitolo.

Aumento delle caratteristiche: Quando un personaggio raggiunge un livello divisibile per quattro (il 20°, il 24°, il 28° e così via), può aumentare uno dei suoi punteggi di caratteristica di 1 punto. Il giocatore può scegliere quale punteggio di caratteristica aumentare.

Nel caso di personaggi multiclasse, gli incrementi di caratteristica e i talenti aggiuntivi vengono acquisiti in base al livello del personaggio. Quindi un mago di 13° livello/guerriero di 11° livello è un personaggio di 24° livello e ha diritto a scegliere sia un talento che un incremento di caratteristica.

PRIVILEGI DI CLASSE

Dal momento che il *Manuale del Giocatore* contiene informazioni relative all'avanzamento soltanto fino al 20° livello di qualsiasi classe, questo volume amplia l'avanzamento di ogni classe oltre il 20° livello. Presenta inoltre regole di avanzamento espanse per ognuna delle classi di prestigio descritte nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

I meccanismi che regolano molti dei privilegi di classe continuano ad essere validi anche dopo il 20° livello, ma non tutti. Le indicazioni che seguono descrivono il funzionamento dell'avanzamento di classe ai livelli epici.

- Come indicato in precedenza, i bonus ai tiri salvezza ba-

DIETRO LE QUINTE: LIVELLI EPICI E CLASSI DI PRESTIGIO

Queste regole consentono a un personaggio di superare il limite di livello consentito in una classe di prestigio, ma soltanto se si tratta di una classe che dispone di dieci livelli. Perché è impossibile aggiungere livelli a una classe di prestigio che dispone di meno di dieci livelli?

È troppo facile: Accumulare dieci livelli in una classe di prestigio richiede molto tempo e molti sforzi, che vengono sottratti all'avanzamento delle classi contenute nel *Manuale del Giocatore*. Acquisire livelli aggiuntivi in una classe di prestigio dotata di soli cinque livelli, ad esempio, comporterebbe poco più di una breve deviazione dalla propria classe o classi principali.

Non è abbastanza significativo: I personaggi dotati di dieci livelli nella classe di prestigio della guardia nera di sicuro si considerano guardie nere a tutti gli effetti, indipendentemente dal fatto di avere dieci livelli anche in una o più altre classi. Se un personaggio accumula meno di dieci livelli in una classe di prestigio, tuttavia, quei livelli rappresentano solo una piccola porzione dell'identità del personaggio.

È difficile costruire una progressione epica: Avendo soltanto pochi livelli di riferimento, è difficile per un giocatore determinare la progressione di privilegi di classe più adeguata per la classe in questione. La velocità di miglioramento di una capacità speciale potrebbe essere troppo rapida da estrapolare nell'arco di un numero infinito di livelli, oppure potrebbero non esistere privilegi di classe a sufficienza per costruire un'unica progressione epica. Le progressioni di classe epiche sono descritte più avanti in questo stesso capitolo.

Ciò detto, se il DM vuole consentire a un personaggio di acquisire dei livelli epici in una classe di prestigio con meno di dieci livelli di progressione, è possibile farlo. Il giocatore dovrà lavorare assieme al DM per creare una progressione epica per la classe in questione (vedi il riquadro "Dietro le quinte: Costruire una progressione epica" più avanti in questo stesso capitolo).

SENZA LIMITI

Anche se la maggior parte delle tabelle in questo volume riporta informazioni relative solo fino a un certo livello (solitamente il 30°), quel livello non indica affatto il limite dell'avanzamento di un personaggio. Per motivi di spazio normalmente viene mostrato solo l'avanzamento relativo ai dieci livelli oltre quelli illustrati nel *Manuale del Giocatore*. Una volta letto questo capitolo, il giocatore dovrebbe aver appreso come calcolare i valori adeguati per i livelli successivi a quelli riportati sulla tabella. È sufficiente presumere che gli schemi indicati su una particolare tabella si ripetano all'infinito.

Tabella 1-1: Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici

Livello del personaggio	Bonus al tiro salvezza epico	Bonus di attacco epico
21°	+0	+1
22°	+1	+1
23°	+1	+2
24°	+2	+2
25°	+2	+3
26°	+3	+3
27°	+3	+4
28°	+4	+4
29°	+4	+5
30°	+5	+5

Tabella 1-2: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello

Livello del personaggio	PE	Gradi massimi di abilità di classe	Gradi massimi di abilità di classe incrociata	Talenti	Aumento delle caratteristiche
20°	190.000	23	11-1/2	-	5°
21°	210.000	24	12	8°*	-
22°	231.000	25	12-1/2	-	-
23°	253.000	26	13	-	-
24°	276.000	27	13-1/2	9°*	6°
25°	300.000	28	14	-	-
26°	325.000	29	14-1/2	-	-
27°	351.000	30	15	10°*	-
28°	378.000	31	15-1/2	-	7°
29°	406.000	32	16	-	-
30°	435.000	33	16-1/2	11°*	-
+1	+1.000 x livello attuale	+1	+1/2	+1* ogni 3	+1 ogni 4

* È possibile scegliere un talento epico o non epico.

se e i bonus di attacco base non aumentano più dopo il 20° livello. Quindi non esistono colonne per i bonus ai tiri salvezza base o i bonus di attacco base per queste classi. Viene invece utilizzata la Tabella 1-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici" per determinare il bonus epico del personaggio ai suoi tiri salvezza e ai suoi attacchi.

- Il personaggio continua ad acquisire Dadi Vita e punti abilità regolarmente, oltre il 20° livello.
- In genere, qualsiasi privilegio di classe che faccia uso del livello di classe del personaggio all'interno di una formula matematica, come ad esempio la capacità del paladino *imposizione delle mani*, la Classe Difficoltà (CD) per resistere all'attacco di un monaco col suo pugno stordente o la prova di un bardo di conoscenze bardiche, continua a crescere usando il livello di classe del personaggio in quella formula. Un paladino di 22° livello dotato di un Carisma pari a 20 (bonus di +5) può utilizzare *imposizione delle mani* per un ammontare pari a 110 punti ferita al giorno (22 x 5). La CD per resistere all'attacco stordente di un monaco di 24° livello sarebbe pari a 10 + 12 (la metà del livello del monaco) + il suo modificatore di Saggezza. Un bardo di 30° livello aggiungerebbe +30 (più il suo modificatore di Intelligenza) alle sue prove di conoscenze bardiche.

  Qualsiasi classe di prestigio che calcoli la CD di un tiro salvezza facendo uso di un livello di classe (come ad esempio l'attacco mortale di un assassino) sommerà soltanto la metà dei livelli di classe di un personaggio superiori al 10°. Ad esempio, l'attacco mortale di un assassino di 24° livello dotato di un'Intelligenza pari a 18 (bonus di +4) avrebbe una CD pari a 31: 10 (di base) +4 (Int) +10 (i primi dieci livelli di classe) +7 (quattordici livelli di classe oltre il 10° a 1/2 per livello).
- Nel caso degli incantatori, il livello di incantatore di un personaggio continua ad aumentare anche dopo il 20° livello. Quindi un mago di 23° livello lancerà incantesimi come un personaggio di 23° livello, mentre il livello di incantatore di un paladino di 24° livello sarà pari a 12 (la metà del suo livello di classe). Tuttavia gli incantesimi al

DIETRO LE QUINTE: UN LIMITE AGLI ATTACCHI E AI TIRI SALVEZZA

Perché i bonus di attacco base e i bonus di salvezza base non aumentano dopo il 20° livello? In ultima analisi, si tratta di una questione di giocabilità.

Se i bonus di attacco base continuassero a incrementare, ogni personaggio finirebbe per avere così tanti attacchi per round che il gioco rallenterebbe fino a diventare ingiocabile. Ma soprattutto, soltanto i primi attacchi avrebbero un significato, dal momento che l'ordine decrescente dei bonus di attacco farebbe sì che gli attacchi successivi avrebbero poche o addirittura nessuna possibilità di colpire. Per questo motivo, le regole stabiliscono un massimo al numero di bonus di attacco base, dal momento che il bonus di attacco base stabilisce il numero di attacchi per round che un personaggio può effettuare. Dopo il 20° livello, il bonus di attacco base non migliora ulteriormente. Il personaggio ottiene bonus epici e di altro tipo da applicare ai suoi tiri per colpire, ma il bonus di attacco base non incrementa ulteriormente e quindi il personaggio non acquisisce ulteriori attacchi aggiuntivi.

Questo limite non viene applicato al bonus di attacco base derivato esclusivamente dai Dadi Vita di un mostro. Ad esempio, un titano con 21 DV che facesse uso delle regole di avanzamento dei mostri descritte nel *Manuale dei Mostri* avrebbe un bonus di attacco base pari a +21. Quindi viene applicato un altro limite: un bonus di attacco base alto non può conferire a una creatura più di quattro attacchi con una qualsiasi arma, usando l'opzione di attacco completo. Altri effetti (come *velocità*, alcuni talenti e alcune capacità di classe come la progressione di attacco speciale senz'armi del monaco) possono conferire azioni o attacchi che superino questo limite. Ma indipendentemente dal valore del bonus che è applicabile all'attacco base di una creatura, non è mai possibile ottenere più di quattro attacchi con un'arma facendo uso di un'azione di attacco completo.

Anche il limite ai bonus ai tiri salvezza base sono dovuti a una questione di giocabilità. Dal momento che i bonus ai tiri salvezza avanzano secondo un ritmo diverso (tiri salvezza "più alti" contro "più bassi"), la differenza tra i bonus ai tiri salvezza base di un personaggio si farebbe così ampia, che due diverse situazioni che richiedessero una stessa CD da superare presenterebbero due minacce di entità troppo diversa. La differenza tra i bonus ai tiri salvezza più alti e quelli più bassi per un personaggio di 60° livello, ad esempio, sarebbe di 12 punti (+32 contro +20). Se si aggiungono eventuali bonus dovuti agli alti punteggi di caratteristica e agli oggetti magici, la differenza si farà ancora più drastica. Questo genera situazioni in cui un personaggio potrebbe superare un tiro salvezza sulla Tempra ottenendo un tiro del dado pari a 2 o superiore, ma potrebbe avere bisogno di un 20 con il tiro del dado per superare un tiro salvezza sui Riflessi della stessa CD. È per questo motivo che i bonus ai tiri salvezza base non aumentano dopo il 20° livello, mentre il bonus al tiro salvezza epico aumenta a un ritmo costante per tutti i personaggi epici.

giorno di un personaggio non aumentano dopo il 20° livello. Il solo modo per ottenere degli incantesimi al giorno aggiuntivi (oltre agli incantesimi bonus conferiti da un alto punteggio di caratteristica) è scegliere il talento epico Capienza di Incantesimi Migliorata.

- I poteri dei famigli, delle cavalcature speciali e dei servitori immondi continuano a crescere man mano che i rispettivi padroni aumentano di livello.
- Qualsiasi privilegio di classe che aumenti o accumuli ulteriori valori in base a uno schema ciclico (come l'attacco furtivo di un ladro o il numero di volte al giorno in cui un barbaro può ricorrere all'ira) continua ad aumentare o ad accumulare valori normalmente anche dopo il 20° livello. Un ladro di 27° livello aggiunge +14d6 danni ai suoi attacchi furtivi. Un barbaro di 32° livello può ricorrere all'ira nove volte al giorno. Un'eccezione a questa regola è costituita da quei talenti bonus che vengono concessi come privilegi di classe. Se un personaggio ottiene dei talenti bonus ottenuti in qualità di privilegi di classe (come ad esempio i talenti ottenuti dai guerrieri e dai maghi) tali talenti non vengono più acquisiti allo stesso modo una volta raggiunti i livelli epici. Tali classi ottengono invece i loro talenti bonus a un ritmo diverso (descritto per ogni singola classe più sotto).
- Oltre ai privilegi di classe conservati dai livelli non epici, ogni classe ottiene un talento bonus ogni due, tre, quattro o cinque livelli dopo il 20°. Questo serve a incrementare l'avanzamento dei privilegi di classe di ogni classe, in quanto altrimenti non tutte le classi vedrebbero i loro privilegi migliorare dopo il 20° livello. Il personaggio deve scegliere questi talenti da una lista di talenti bonus relativa a quella classe, proprio come il guerriero di livello non epico sceglie i suoi talenti bonus da una lista specifica riportata nel *Manuale del Giocatore*. Questi talenti bonus vengono considerati in aggiunta ai talenti che ogni personaggio acquisisce ad ogni tre livelli (come indicato nella Tabella 1-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello"). Il personaggio non è tenuto a limitarsi alla sua lista di classe quando deve scegliere un talento dalla Tabella 1-2.
- Il personaggio non ottiene alcun nuovo privilegio di classe, in quanto non esiste nessun nuovo privilegio di classe descritto per tali livelli. Quei privilegi di classe caratterizzati da una progressione che rallenta o si ferma prima del 20° livello (come il danno senz'armi del monaco) e quei privilegi che hanno una lista di opzioni limitate (come le capacità speciali del ladro) non migliorano man mano che si acquisiscono nuovi livelli epici. Analogamente, quei privilegi di classe che vengono acquisiti solo a un determinato livello (come il movimento veloce del barbaro) non migliorano.



Aggiungere una seconda classe

Quando un personaggio epico dotato di una singola classe acquisisce un livello, il giocatore può scegliere se aumentare il livello della classe attuale o selezionare una nuova classe al 1° livello. Le normali regole per i personaggi multiclasse riportate nel *Manuale del Giocatore* sono tuttora valide, ma i personaggi epici devono tenere a mente le regole relative all'avanzamento epico.

Il personaggio epico acquisisce tutte le abilità di classe, le competenze nelle armi e nelle armature, gli incantesimi e gli altri privilegi di classe del 1° livello della classe in questione, nonché un Dado Vita del tipo appropriato. Inoltre, il personaggio ottiene i normali punti abilità derivanti dalla nuova classe. Come nei normali personaggi multiclasse, acquisire una seconda classe non conferisce alcun beneficio riservato a un personaggio di 1° livello, come il massimo dei punti ferita del primo Dado Vita, il quadruplo dei punti abilità per livello, l'equipaggiamento di partenza, le monete d'oro di partenza o un compagno animale.

Un personaggio epico non ottiene i bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base che si ottengono normalmente quando si aggiunge una seconda classe. Il personaggio epico usa invece il bonus di attacco epico e il bonus al tiro salvezza epico indicati nella Tabella 1-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici". Ogniqualvolta un personaggio epico ha diritto a scegliere un talento come parte di un avanzamento di livello del personaggio, può decidere se scegliere un talento non epico o un talento epico (vedi Tabella 1-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello"). Le descrizioni di ogni classe riportano una lista di talenti bonus dalla quale i personaggi devono effettuare la loro scelta. Quando il giocatore deve effettuare la sua scelta da una lista di talenti bonus relativa alla sua seconda classe, può effettuare la scelta anche dalla lista di talenti bonus epici riportata ad ogni classe specifica qui di seguito.

BARBARO EPICO

Il barbaro epico è terrificante a vedersi. È l'incarnazione stessa dell'ira, un guerriero furioso che può fare a pezzi i suoi avversari con una facilità terrificante.

Il personaggio dovrebbe concentrarsi sull'incremento del potere della sua ira e allo stesso tempo scegliere quei talenti che potenziano i danni inferti (e la resistenza ai danni). Ira Caotica, Ira Tonante e altri talenti mirati a potenziare l'ira sono studiati appositamente per i barbari epici. Robustezza Epica, Riduzione del Danno e Guarigione Rapida permettono al barbaro epico di continuare a combattere anche dopo che gli altri sono caduti da tempo, e i

Tabella 1-3: Barbaro epico

Livello del barbaro	Speciale
21°	-
22°	Schivare prodigioso (+5 contro trappole)
23°	Riduzione del danno 5/-
24°	Ira 7 volte al giorno, talento bonus
25°	Schivare prodigioso (+6 contro trappole)
26°	Riduzione del danno 6/-
27°	-
28°	Ira 8 volte al giorno, schivare prodigioso (+7 contro trappole), talento bonus
29°	Riduzione del danno 7/-
30°	-

balzi di un barbaro dotato di Saltatore Leggendario sono stupendi a vedersi.

Gli incrementi di caratteristica dovrebbero concentrarsi sulla Forza e sulla Costituzione, a meno che il barbaro epico non abbia la necessità di potenziare una caratteristica specifica per soddisfare i prerequisiti di certi talenti particolari.

Altre opzioni: È consigliabile scegliere dei talenti del gruppo Attacco Poderoso, fino ad arrivare a scegliere Critico Devastante. Se i tiri salvezza del personaggio sono bassi, Resistenza all'Energia potrebbe essere una buona scelta. Se si desidera avere un barbaro veramente terrificante, Velocità Accecante è la scelta giusta.

Dado Vita: d12.

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

Ira barbarica: Il barbaro epico acquisisce un uso aggiuntivo di ira al giorno ad ogni quattro livelli dopo il 20° (al 24°, 28°, 32° e così via).

Schivare prodigioso: I bonus ai tiri salvezza del barbaro contro le trappole aumentano di +1 ad ogni 3 livelli oltre il 19° (al 22°, al 25° e così via).

Riduzione del danno: La riduzione del danno del barbaro epico aumenta di 1 punto ad ogni tre livelli oltre il 20° (al 23°, al 26°, al 29° e così via).

Talenti bonus: Il barbaro epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il barbaro) ogni quattro livelli oltre il 20° (al 24°, al 28°, al 32° e così via).

Lista dei talenti bonus del barbaro epico: Arma Focalizzata Epica, Carica Crudele, Cavalcatore Leggendario, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Guarigione Rapida, Incitare Ira, Ira Caotica, Ira Demolitrice, Ira Possente, Ira Terrificante, Ira Tonante, Lottatore Leggendario, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Resistenza Fisica Epica, Riduzione del Danno, Robustezza Epica, Saltatore Leggendario, Scalatore Leggendario, Segugio Leggendario, Velocità Epica.

Bardo epico

Il bardo epico è in grado di toccare il cuore anche della creatura più crudele e spietata, o di infondere nei suoi alleati vette di potenza e di coraggio mai raggiunte prima.

Prima di tutto, un bardo epico deve concentrarsi sulla sua capacità di musica bardica. Abilità Focalizzata Epica (Intrattenere) è la scelta più ovvia, ma anche Ispirazione Duratura e Ispirare Eccellenza sono fondamentali. Acquisire ulteriori capacità come incantatore è sempre utile. Non va dimenticato che di tanto in tanto il personaggio dovrà anche combattere, quindi anche Prodezza Epica è una buona scelta.

Molti degli incrementi di caratteristica (se non tutti) vanno assegnati al Carisma, in quanto quella è la chiave di buona parte dei poteri del bardo epico. Naturalmente, un ritocco occasionale alla Destrezza o all'Intelligenza non è affatto una cattiva idea.

Altre opzioni: Se il personaggio possiede già talenti relativi al combattimento come Arma Focalizzata o Tiro Ravvicinato, è possibile scegliere quei talenti epici che li richiedono come prerequisiti. Capienza di Incantesimi Migliorata consente al bardo epico di accedere agli incantesimi di 9° livello (e, in tal modo, ad accedere ai talenti di metamagia automatici).



Dado Vita: d6.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore del bardo è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per il bardo non aumenta dopo il 20° livello. Il bardo non apprende incantesimi aggiuntivi a meno che non selezioni il talento Conoscenza di Incantesimi (vedi la sezione relativa ai talenti).

Musica bardica: Il bardo non ottiene alcun effetto aggiuntivo di musica bardica dai suoi gradi in Intrattenere. Tuttavia può selezionare quei talenti epici che conferiscono nuovi effetti di musica bardica (vedi la sezione sottostante sui talenti).

Conoscenze bardiche: Aggiungere il livello di classe del bardo + il modificatore di Intelligenza a tutte le prove di conoscenze bardiche, come di norma.

Talenti bonus: Il bardo epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il bardo) ogni tre livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del bardo epico: Abilità Focalizzata Epica, Alchimia Accresciuta, Autorità Epica, Canto Assordante, Canto di Interferenza, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Controcanto Reattivo, Emanazione Permanente, Incantesimi in Combatti-

Tabella 1-4: Bardo epico

Livello del bardo	Speciale
21°	-
22°	-
23°	Talento bonus
24°	-
25°	-
26°	Talento bonus
27°	-
28°	-
29°	Talento bonus
30°	-

mento Migliorati, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Ispirare Eccellenza, Ispirazione a Distanza, Ispirazione di Gruppo, Ispirazione Duratura, Ispirazione Epica, Ispirazione Rapida, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Musica degli Dei, Padronanza dei Bastoni, Padronanza delle Bacchette, Poliglotta, Reputazione Epica.

CHIERICO EPICO

Normalmente, il chierico epico si erge come uno dei servitori prescelti della propria divinità. In un gruppo di avventurieri deve anche costituire il fulcro del gruppo, e fornire potere e assistenza a tutti i suoi compagni.

Come molti incantatori, il personaggio dovrebbe ricordarsi di migliorare le sue capacità di incantatore a intervalli regolari. Incantatore Epico è una scelta obbligatoria, e gli altri talenti di metamagia saranno utili per riempire gli slot di incantesimi di livello superiore. Va considerata attentamente anche l'opzione di incrementare la propria capacità di scacciare non morti, scegliendo ad esempio Scacciare Planare. Abilità Focalizzata Epica (Diplomazia) può servire a trasformare un nemico in un alleato.

I poteri magici del personaggio dipendono dalla sua Saggezza, quindi è a questa voce che andrebbero assegnati gli incrementi di caratteristica. Il Carisma è una buona seconda scelta, specialmente se il personaggio usa spesso i suoi poteri di scacciare o di intimorire non morti.

Altre opzioni: Un chierico esperto nel combattimento può scegliere Arma Focalizzata Epica, Robustezza Epica e Pelle Corazzata per migliorare le sue capacità di combattimento. Creazione Oggetto Efficiente può essere utile se il personaggio deve sfornare nuovi oggetti magici a un ritmo serrato. Se il chierico intimorisce i non morti invece di scacciare, dovrebbe prendere in considerazione Padronanza dei Non Morti e Zona di Animazione.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore del chierico è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per il chierico non aumenta dopo il 20° livello.

Scacciare o intimorire non morti: Utilizzare il livello di classe del chierico per determinare il più potente non morto influenzato da una prova di scacciare o intimorire non morti e per i danni da scacciamento, come di norma.

Talenti bonus: Il chierico epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il chierico) ogni tre livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del chierico epico: Accesso Spontaneo al Dominio, Aura di Energia Positiva, Capienza di Incantesimi Migliorata, Colpo Spettrale, Dominio Bonus, Emanazione Permanente, Esplosione di Energia Negativa, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza dei Non Morti, Pelle Corazzata, Scacciare Planare, Zona di Animazione.

Tabella 1-5: Chierico epico

Livello del chierico	Speciale
21°	-
22°	-
23°	Talento bonus
24°	-
25°	-
26°	Talento bonus
27°	-
28°	-
29°	Talento bonus
30°	-



DRUIDO EPICO

Il druido epico è un possente simbolo del potere del mondo naturale, in grado concentrare in sé le forze primordiali degli elementi e di piegarle al suo comando.

Capienza di Incantesimi Migliorata è utile per acquisire slot di incantesimi di livello più alto. I limiti della forma selvatica possono essere ampliati scegliendo Forma Selvatica Bestiale, *Forma Selvatica* Elementale Migliorata e altri talenti connessi. Per migliorare le proprie capacità di lanciare incantesimi quando è in un'altra forma, il druido può concentrarsi sui talenti Incantesimi Immobili Automatici e Ignorare Componenti Materiali (oppure scegliere Metamagia Migliorata).

La Saggezza può essere incrementata per migliorare i propri poteri di incantatore. Quasi tutte le altre caratteristiche sono una buona seconda scelta, ma la Saggezza rimane di gran lunga la scelta migliore.

Tabella 1-6: Druido epico

Livello del druido	Speciale
21°	-
22°	*Forma selvatica* 7 volte al giorno
23°	-
24°	Talento bonus
25°	-
26°	*Forma selvatica* 8 volte algiorno
27°	-
28°	Talento bonus
29°	-
30°	*Forma selvatica* 9 volte al giorno

Altre opzioni: Se il personaggio non si cura di lanciare incantesimi quando si trova in forma selvatica, può scegliere altri talenti di metamagia come ad esempio Incantesimi Rapidi Automatici. Arma Focalizzata (artigli) e Arma Focalizzata Epica (artigli) possono essere applicati a una vasta gamma di forme selvatiche.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore del druido è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per il druido non aumenta dopo il 20° livello.

Compagno animale: Il druido può avere un numero massimo di compagni animali pari al doppio del suo livello di classe, come di norma.

Forma selvatica: Il druido epico può usare questa capacità per assumere la forma di un animale una volta aggiuntiva al giorno ogni quattro livelli dopo il 18° (al 22°, al 26° e così via). Va ricordato che un druido epico acquisisce le capacità straordinarie delle creatura in cui si trasforma.

Talenti bonus: Il druido epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il druido) ogni quattro livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del druido epico: Capienza di Incantesimi Migliorata, Compagno Bestiale, Emanazione Permanente, *Forma Selvatica* Bestia Magica, *Forma Selvatica* Bestiale, *Forma Selvatica* Colossale, *Forma Selvatica* Draghesca, *Forma Selvatica* Elementale Migliorata, *Forma Selvatica* Mastodontica, *Forma Selvatica* Minuta, *Forma Selvatica* Parassita, *Forma Selvatica* Piccolissima, *Forma Selvatica* Vegetale, Guarigione Rapida, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Resistenza all'Energia, Salute Perfetta.

GUERRIERO EPICO

Il guerriero epico è una macchina da guerra, un maestro di grandi manovre da battaglia, superiore a qualsiasi altro personaggio nel gioco. Il guerriero epico è ben più di una semplice spada turbinante: è in grado di surclassare qualsiasi avversario in qualsiasi arena.

Com'è tipico della classe, il guerriero è totalmente incentrato sul combattimento, quindi è necessario non ignorare Arma Focalizzata Epica e Specializzazione Epica in un'Arma. Tuttavia, quel guerriero epico che dimentica di scegliere delle capacità difensive potrebbe rimpiangere il suo errore a lungo. Non va dimenticata Robustezza Epica e Pelle Corazzata (o Riduzione del Danno e Guarigione Rapida, se i prerequisiti vengono soddisfatti). Dal momento che i tiri salvezza, specialmente quelli contro la maggior parte degli incantesimi, sono il punto debole del personaggio, un altro talento da prendere in considerazione è Resistenza all'Energia.

La Forza è la caratteristica principale da incrementare, ma anche la Destrezza andrebbe amplificata, se il guerriero predilige il combattimento a distanza. Qualche punto ferita in più non fa mai male, quindi anche la Costituzione è un'ottima scelta.

Altre opzioni: Il guerriero che si specializza nell'uso delle armi a distanza può ignorare almeno parte della difesa per favorire quei talenti di attacco come Accuratezza Prodigiosa e Sciame di Frecce. Può essere interessante anche seguire la pro-



Tabella 1-7: Guerriero epico

Livello del guerriero	Speciale
21°	-
22°	Talento bonus
23°	-
24°	Talento bonus
25°	-
26°	Talento bonus
27°	-
28°	Talento bonus
29°	-
30°	Talento bonus

gressione dei talenti di Maestria e di Schivare, se in precedenza sono stati ignorati. È infine una buona idea acquisire Attacco Turbinante Migliorato.

Dado Vita: d10.

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

Talenti bonus: Il guerriero epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il guerriero) ogni due livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del guerriero epico: Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Arma Focalizzata Epica, Assaltatore di Incantatori, Attacco Turbinante Migliorato, Autorità Epica, Carica Crudele, Cavalcatore Leggendario, Comandante Leggendario, Combattere con Due Armi Perfetto, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Deflettere Frecce, Deviare Straordinario, Deviazione Infinita, Iniziativa Superiore, Lacerare con Due Armi, Lottatore Leggendario, Pelle Corazzata, Penetrare Riduzione del Danno, Prodezza Epica, Pugno Stordente Migliorato, Resistenza Fisica Epica, Ricarica Istantanea, Riduzione del Danno, Riflessi da Combattimento Migliorati, Robustezza Epica, Sciame di Frecce, Specializzazione Epica in un'Arma, Tempesta di Lanci, Tiro Distante, Tiro Multiplo Migliorato.

Oltre ai talenti riportati in questa lista, il guerriero può considerare qualsiasi talento considerato un talento bonus per i guerrieri, pur non essendo qui elencato, come appartenente alla sua lista dei talenti bonus.

LADRO EPICO

Il ladro epico è uno scassinatore e un ingannatore provetto, tanto abile nell'individuare trappole quanto nel creare storie attorno alla sua figura. Le sue abilità sono leggendarie, e i racconti delle sue mirabolanti imprese lo sono ancora di più. A stare a sentire le sue storie, non esiste nulla che il ladro epico non sia in grado di fare.

Il ladro epico deve ripartire la sua attenzione tra tre obiettivi: attacco, difesa e abilità. Attacco Furtivo Migliorato, Danno Persistente e Attacco di Opportunità Furtivo sono tutti ottimi talenti per quei ladri propensi al combattimento. Schivare Epico e Auto-Occultamento lo aiutano a proteggersi dai danni. Abilità Focalizzata Epica è un talento utile in molte abilità (specialmente Nascondersi), mentre altri talenti basati sulle abilità come Percepire Trappole e Scalatore Leggendario si rivelano assai utili.

Tabella 1-8: Ladro epico

Livello del ladro	Speciale
21°	Attacco furtivo +11d6
22°	-
23°	Attacco furtivo +12d6, schivare prodigioso (+5 contro le trappole)
24°	Talento bonus
25°	Attacco furtivo +13d6
26°	Schivare prodigioso (+6 contro le trappole)
27°	Attacco furtivo +14d6
28°	Talento bonus
29°	Attacco furtivo +15d6, schivare prodigioso (+7 contro le trappole)
30°	-

Per la maggior parte dei ladri, tutto dipende dal punteggio di Destrezza. Tuttavia, Intelligenza e Saggezza non vanno trascurate, dal momento che varie abilità chiave dei ladri fanno uso di quelle caratteristiche. I ladri dalla lingua sciolta dovrebbero migliorare anche il loro Carisma.

Altre opzioni: I ladri specializzati nell'uso delle trappole dovrebbero scegliere Abilità Focalizzata Epica (Cercare) e Abilità Focalizzata Epica (Disattivare Congegni). Se il ladro si ritrova spesso coinvolto in combattimento, è consigliabile completare le progressioni dei talenti di Schivare e di Maestria, se non è stato già fatto, fino a raggiungere Attacco Turbinante Migliorato. I vari talenti di attacco a distanza (Tiro Distante, Accuratezza Prodigiosa e così via) si rivelano utili per quei ladri che preferiscono combattere tenendosi a distanza.

Dado Vita: d6.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 8 + modificatore di Int.

Attacco furtivo: Il danno dell'attacco furtivo di un ladro epico aumenta di +1d6 ad ogni livello dispari (al 21°, al 23° e così via).

Schivare prodigioso: Il bonus dei tiri salvezza del ladro contro le trappole aumenta di +1 ad ogni tre livelli oltre il 20° (al 23°, al 26° e così via).

Capacità speciali: Il ladro non ottiene ulteriori capacità speciali da ladro dopo il 19° livello, ma gli è concesso scegliere una capacità speciale dal ladro descritta nel *Manuale del Giocatore* (colpo incapacitante, tiro difensivo, eludere migliorato, opportunismo, padronanza dell'abilità, mente sfuggente) al posto di un talento bonus.

Talenti bonus: Il ladro epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il ladro) ogni quattro livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del ladro epico: Abilità Focalizzata Epica, Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, As-

saltatore di Incantatori, Attacco di Opportunità Furtivo, Attacco Furtivo Migliorato, Auto-Occultamento, Danno Persistente, Iniziativa Superiore, Percepire Trappole, Reputazione Epica, Riflessi da Combattimento Migliorati, Scalatore Leggendario, Schivare Epico, Tempra Scattante, Velocità Accecante, Velocità Epica, Volontà Scattante.

MAGO EPICO

Per il mago epico, la conoscenza è potere, e la ricerca di nuove conoscenze non ha mai fine. I segreti più profondi della magia e la creazione di nuovi artefatti è una forte tentazione per il mago epico, che va in cerca di questi segreti anche su altri piani.

Il mago epico ha varie opzioni in più rispetto allo stregone epico. Oltre alle scelte più ovvie (Abilità Focalizzata Epica, Incantatore Epico e i talenti di metamagia), Creazione Oggetto Efficiente si rivela estremamente utile. Multincantesimo è una scelta praticamente obbligatoria; se il mago epico non possiede già Incantesimi Rapidi, farà bene a procurarselo quanto prima. La difesa non va dimenticata, e può essere rafforzata con talenti come Robustezza Epica.



Il mago dovrà assegnare la maggior parte dei suoi incrementi di caratteristica all'Intelligenza. La Costituzione e la Destrezza possono incrementare le possibilità di sopravvivenza, ma senza le sue capacità di incantatore adeguate, sarà tutto inutile.

Altre opzioni: Arma Focalizzata Epica (raggio) può rivelarsi utile, se correlata agli incantesimi normalmente preferiti dal mago. Resistenza all'Energia è un talento difensivo assai potente, mentre Emanazione Permanente può consegnare tutti i pericoli relativi all'invisibilità al passato. Incantesimi Spontanei significa che il mago non rimarrà mai senza il suo incantesimo preferito.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore del mago è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per il mago non aumenta dopo il 20° livello. Ogni volta che il mago acquisisce un nuovo livello, apprende due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che sia in grado di lanciare (in base al nuovo livello acquisito).

Tabella 1-9: Mago epico

Livello del mago	Speciale
21°	-
22°	-
23°	Talento bonus
24°	-
25°	-
26°	Talento bonus
27°	-
28°	-
29°	Talento bonus
30°	-

Famiglio: Il famiglio di un mago continua ad accumulare potere. Ad ogni due livelli oltre il 20° (al 22°, al 24°, al 26° e così via) l'armatura naturale e l'Intelligenza del famiglio aumentano entrambi di +1. La resistenza agli incantesimi del famiglio è pari al livello di classe del padrone +5.

Talenti bonus: Il mago epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il mago) ogni tre livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del mago epico: Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Creare Armi e Armature Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Creare Verghe Epiche, Creazione Oggetto Efficiente, Emanazione Permanente, Forgiare Anelli Epici, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo del Famiglio, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza degli Incantesimi, Scrivere Pergamene Epiche.

MONACO EPICO

Il monaco epico ha raggiunto una tranquillità interiore che gli altri personaggi non riescono nemmeno a immaginare. Nessun altro mortale può eguagliare la sua velocità, la sua potenza, la sua grazia e la sua forza di volontà.

Il monaco epico ha a sua disposizione una vasta gamma di opzioni, quindi è consigliabile concentrarsi su alcuni settori di miglioramento specifici, almeno all'inizio della propria carriera come personaggio epico. Colpo Ki Migliorato significa che il personaggio non deve fare affidamento su nient'altro che i suoi pugni e i suoi calci per infliggere danni alle creature, mentre quei talenti difensivi come Deviare Straordinario, Pelle Corazzata, Riduzione del Danno e Guarigione Rapida gli permetteranno di reggere un combattimento più a lungo. Pugno Stordente Migliorato e Colpo Affilato daranno ai suoi attacchi una potenza epica, e la manovrabilità conferita da Velocità Accecante è davvero notevole.

I soli punteggi di caratteristica di cui non preoccuparsi sono Intelligenza e Carisma, a meno che il monaco in questione non sia un personaggio piuttosto atipico. Saggezza, Destrezza, Forza e Costituzione sono tutte caratteristiche valide a cui applicare i propri incrementi.

Altre opzioni: È possibile rafforzare il proprio potere scegliendo Robustezza Epica, Riduzione del Danno e Guarigione Rapida. Prodezza Epica e Arma Focalizzata Epica (colpo senz'armi) consentiranno al personaggio di tenere

testa a qualsiasi guerriero. Colpo Frantumatore è assai utile per sfondare porte e pareti, nonché per distruggere le armi e gli scudi degli avversari. Scalatore Leggendario consentirà al personaggio di arrampicarsi su un muro anche più velocemente di quanto gli altri personaggi riescano a correre.

Dado Vita: d8.

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

Bonus alla Classe Armatura: Il bonus alla Classe Armatura di un monaco che non indossa armature aumenta di +1 ogni cinque livelli dopo il 20° (al 25°, al 30° e così via).

Colpo senz'armi: Il danno di un colpo senz'armi di un monaco non aumenta dopo il 16° livello.

Attacco stordente: Per determinare la CD per resistere all'attacco del monaco si utilizza il suo livello di classe, come di norma.

Movimento veloce: La velocità del monaco epico, quando non indossa alcuna armatura, aumenta di 3 metri al 21° livello e successivamente ad ogni 3 livelli successivi (al 24°, al 27°, al 30° e così via). La velocità dei monaci privi di armatura di taglia Piccola o dei nani monaci aumenta di 1,5 metri anziché di 3 metri.

Integrità del corpo: Il monaco epico è in grado di curarsi un ammontare al giorno di punti ferita pari al doppio del suo livello di classe, come di norma.

Colpo Ki: La capacità di colpo *ki* del monaco non aumenta automaticamente assieme al livello di classe dopo il 16° livello. Tuttavia il monaco può selezionare il talento epico Colpo Ki Migliorato per incrementare a tutti gli effetti il bonus di potenziamento dei suoi colpi senz'armi.

Passo abbondante: Per determinare il livello di incantatore effettivo di questa capacità del monaco si usa il suo livello di classe, come di norma.



Anima adamantina: La resistenza agli incantesimi del monaco epico è pari al suo livello di classe +10, come di norma.

Palmo tremante: Per determinare la CD per resistere a questo attacco si usa il livello di classe del monaco, come di norma.

Corpo vuoto: Per determinare la durata di questo effetto si usa il livello di classe del monaco, come di norma.

Talenti bonus: Il monaco epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il monaco) ogni cinque livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del monaco epico: Auto-Occultamento, Colpo Ki Migliorato, Colpo Affilato, Colpo Frantumatore, Colpo Vorpal, Deflettere Frecce, Deviare Straordinario, Deviazione Infinita, Giusto Colpo, Guarigione Rapida, Lottatore Leggendario, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Pugno Stordente Migliorato, Resistenza agli Incantesimi Migliorata, Resistenza all'Energia, Riduzione del Danno, Riflessi da Combattimento Migliorati, Robustezza Epica, Scalatore Leggendario, Velocità Accecante, Velocità Epica.

Tabella 1-10: Monaco epico

Livello del monaco	Bonus CA*	Velocità senza armatura**	Speciale
21°	+4	30 metri (19,5 metri)	
22°	+4	30 metri (19,5 metri)	
23°	+4	30 metri (19,5 metri)	
24°	+4	33 metri (21 metri)	
25°	+5	33 metri (21 metri)	Talento bonus
26°	+5	33 metri (21 metri)	
27°	+5	36 metri (22,5 metri)	
28°	+5	36 metri (22,5 metri)	
29°	+5	36 metri (22,5 metri)	
30°	+6	39 metri (24 metri)	Talento bonus

*Questo valore, sommato al modificatore di Saggezza, viene aggiunto alla Classe Armatura del monaco (se il totale non è un numero positivo, allora la somma non viene effettuata). Il bonus alla Classe Armatura è 1/5 del livello del monaco.
**Il numero tra parentesi indica la velocità dei monaci nani o di taglia Piccola.

PALADINO EPICO

Il paladino epico si erge in prima fila nella lotta contro il caos e contro il male nel mondo, risplendendo come un faro di speranza per coloro che lottano per la causa del bene.

Un paladino epico dovrebbe migliorare le sue capacità di combattimento (Arma Focalizzata Epica e Colpo Sacro), senza dimenticare la difesa (Robustezza Epica, Pelle Corazzata e Resistenza all'Energia). Scacciare Planare permetterà al personaggio di sistemare a dovere quei fastidiosi immondi che continuano a mettersi sulla sua strada.

Carisma, Forza e Saggezza sono tutte buone scelte per un incremento di caratteristica.

Altre opzioni: Se il paladino è solito lanciare incantesimi, potrebbe prendere in considerazione Capienza di Incantesimi Migliorata e gli altri talenti di metamagia. Autorità Epica può permettere al personaggio di avere un grosso drago come cavalcatura, qualcosa che ben pochi paladini disprezzerebbero. Se il paladino possiede un buon punteggio di Costi-

Tabella 1-11: Paladino epico

Livello del paladino	Speciale
21°	*Rimuovere malattie* 7 volte alla settimana
22°	-
23°	Talento bonus
24°	*Rimuovere malattie* 8 volte alla settimana
25°	-
26°	Talento bonus
27°	*Rimuovere malattie* 9 volte alla settimana
28°	-
29°	Talento bonus
30°	*Rimuovere malattie* 10 volte alla settimana

tuzione, può prendere in considerazione Guarigione Rapida e Riduzione del Danno. Abilità Focalizzata Epica (Diplomazia) può trasformare dei potenziali nemici in preziosi alleati.

Dado Vita: d10.

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

Imposizione delle mani: Ogni giorno un paladino può curare un numero totale di punti ferita pari al suo bonus di Carisma (se ne possiede uno), moltiplicato per il suo livello di classe secondo le normali regole.

Punire il male: Il paladino epico somma il suo livello di classe al danno inferto con un attacco di punire il male, come di norma.

Rimuovere malattie: Il paladino epico può usare *rimuovere malattie* una volta aggiuntiva alla settimana ogni tre livelli oltre il 18° (al 21°, al 24°, al 27° e così via).

Scacciare non morti: Il paladino scaccia i non morti come un chierico di due livelli inferiore, come di norma.

Incantesimi: Il livello di incantatore del paladino è pari alla metà del suo livello di classe, come di norma. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per il paladino non aumenta dopo il 20° livello.

Cavalcatura speciale: La cavalcatura speciale del paladino epico continua ad accumulare potere. Ogni cinque livelli oltre il 20° (al 25°, al 30°, al 35° e così via), la cavalcatura speciale ottiene un bonus di +2 Dadi Vita, la sua armatura naturale aumenta di +2, il suo modificatore di Forza aumenta di +1, la sua Intelligenza aumenta di +1. La resistenza agli incantesimi della cavalcatura è pari al livello di classe del paladino +5.

Talenti bonus: Il paladino epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il paladino) ogni tre livelli oltre il 20° (al 23°, al 26°, al 29° e così via).

Lista dei talenti bonus del paladino epico: Arma Focalizzata Epica, Aura di Coraggio Ampliata, Aura di Coraggio Migliorata, Aura di Energia Positiva, Autorità Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Cavalcatore Leggendario, Colpo Sacro, Colpo Spettrale, Comandante Leggendario, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Emanazione Permanente, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Spontanei, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Punire Possente, Reputazione Epica, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scacciare Planare.

RANGER EPICO

Che si tratti di un astuto protettore delle terre selvagge o di un cacciatore a sangue freddo delle creature più deboli, il ranger epico è perfettamente in sintonia con il mondo selvaggio, in grado di muoversi negli ambienti naturali con grazia letale e con mente acuta.

Proprio come il paladino epico, il ranger epico dovrebbe ripartire i suoi sforzi per migliorare la sua potenza in attacco (Arma Focalizzata Epica, Anatema dei Nemici e Morte dei Nemici) pur continuando a dare importanza alla difesa (Robustezza Epica e Guarigione Rapida). Abilità Focalizzata Epica (Conoscenza delle Terre Selvagge) è fondamentale per qualsiasi battitore di piste.

Gli incrementi di caratteristica vanno utilizzati per migliorare la Destrezza e la Saggezza, incrementando di tanto in tanto la Forza e la Costituzione.

Altre opzioni: Se il ranger lancia spesso incantesimi, va preso in considerazione il talento Incantatore Epico e almeno qualche talento di metamagia. Abilità Focalizzata Epica (specialmente relativa a Osservare, Ascoltare e altre abilità da esploratore) può rivelarsi piuttosto utile. Se il ranger predilige le armi da lancio alle frecce può scegliere Tempesta di Lanci, e Tiro Distante funziona altrettanto bene con qualsiasi arma a distanza.

Dado Vita: d10.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore del ranger è pari alla metà del suo livello di classe, come di norma. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per il ranger non aumenta dopo il 20° livello.

Nemico prescelto: Il ranger epico acquisisce un nemico prescelto aggiuntivo (e i suoi bonus contro tutti i nemici prescelti già esistenti aumentano di +1) ogni cinque livelli oltre il 20° (al 25°, al 30° e così via).



Tabella 1-12: Ranger epico

Livello del ranger	Speciale
21°	-
22°	-
23°	Talento bonus
24°	-
25°	6° nemico prescelto
26°	Talento bonus
27°	-
28°	-
29°	Talento bonus
30°	7° nemico prescelto

Talenti bonus: Il ranger epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il ranger) ogni tre livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus del ranger epico: Accuratezza Prodigiosa, Anatema dei Nemici, Arciere da Combattimento, Arma Focalizzata Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Cavalcatore Leggendario, Combattere con Due Armi Perfetto, Emanazione Permanente, Guarigione Rapida, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Spontanei, Lacerare Con Due Armi, Morte dei Nemici, Nemico Prescelto Migliorato, Prodezza Epica, Resistenza Fisica Epica, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scalatore Leggendario, Sciame di Frecce, Segugio Leggendario, Tempesta di Lanci, Tiro Distante, Tiro Multiplo Migliorato, Velocità Accecante, Velocità Epica.

STREGONE EPICO

Lo stregone epico ha affinato la sua capacità arcana naturale portandola a livelli mitici, ma la sete di raggiungere ulteriori livelli di potere non si estingue mai.

A prima vista, il sentiero da percorrere per uno stregone epico sembra evidente: migliorare le sue capacità da incantatore attraverso talenti come Incantesimo Focalizzato Epico, Incantatore Epico, Conoscenza di Incantesimi e gli altri talenti di metamagia. Ma è necessario tenere d'occhio almeno alcuni talenti difensivi come Robustezza Epica. Infine, Abilità Focalizzata Epica (Sapienza Magica) non è una cattiva scelta.

Il successo di uno stregone inizia e finisce assieme al suo punteggio di Carisma, ma anche un incremento occasionale alla Destrezza e alla Costituzione può risultare utile per sopravvivere nel lungo periodo.

Altre opzioni: Se lo stregone preferisce quegli incantesimi che richiedono un attacco a distanza, vanno presi in considerazione talenti come Arma Focalizzata Epica (raggio). Pelle Corazzata funziona bene sia per uno stregone che per un guerriero, e Resistenza all'Energia gli permetterà di proteggersi da quei fastidiosi sciami di meteore. Se per caso lo stregone vuole scegliere Multincantesimo, dovrà "sciupare" prima uno slot per i talenti per Incantesimi Rapidi.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore dello stregone è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per lo stregone non aumenta dopo il 20° livello. Lo stregone non apprende incantesimi aggiuntivi a meno che non selezioni il talento Conoscenza di Incantesimi.

Famiglio: Il famiglio di uno stregone continua ad accumulare potere. Ad ogni due livelli oltre il 20° (al 22°, al 24°, al 26° e così via) l'armatura naturale e l'Intelligenza del famiglio

FAMIGLI A LIVELLI EPICI

Le capacità speciali concesse a un famiglio continuano a crescere anche quando il livello del suo padrone sale oltre il 20°, come indicato nella Tabella 1-14: "Capacità speciali del famiglio epico". Anche se la tabella riporta i dati di avanzamento solo fino al 42° livello, non è quello il limite massimo raggiungibile. La sequenza della tabella si ripete all'infinito. Anche le capacità speciali dei famigli ottenute prima del 20° livello continuano a migliorare. Ad esempio, la resistenza agli incantesimi del famiglio sarà pari a 26 se il suo padrone è di 21° livello.

Incantesimo del famiglio: Il famiglio acquisisce i benefici del talento epico Incantesimo del Famiglio per l'incantesimo selezionato.

Tabella 1-14: Capacità speciali del famiglio epico*

Livello di classe del padrone	Armatura naturale	Int	Speciale
21°-22°	+11	16	Incantesimo del famiglio
23°-24°	+12	17	
25°-26°	+13	18	
27°-28°	+14	19	
29°-30°	+15	20	
31°-32°	+16	21	Incantesimo del famiglio
33°-34°	+17	22	
35°-36°	+18	23	
37°-38°	+19	24	
39°-40°	+20	25	
41°-42°	+21	26	Incantesimo del famiglio

*Lo psicocristallo di uno psion utilizza in parte questa tabella. L'armatura naturale non aumenta, ma la durezza dello psicristallo aumenta di 1 punto al 21° livello e ad ogni due ulteriori livelli superiori (al 23°, al 25°, al 27° e così via). L'Intelligenza dello psicocristallo aumenta come indicato. Incantesimo del Famiglio viene acquisito nella sua versione "a tinte psioniche": Potere dello Psicocristallo.

Tabella 1-13: Stregone epico

Livello dello stregone	Speciale
21°	-
22°	-
23°	Talento bonus
24°	-
25°	-
26°	Talento bonus
27°	-
28°	-
29°	Talento bonus
30°	-

aumentano entrambi di +1. La resistenza agli incantesimi del famiglio è pari al livello di classe del padrone +5.

Talenti bonus: Lo stregone epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per lo stregone) ogni tre livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus dello stregone epico: Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimo Clandestino, Incantesimo del Famiglio, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza dei Bastoni, Padronanza delle Bacchette, Resistenza all'Energia.



ARCIERE ARCANO EPICO

L'arciere arcano epico è un'estensione vivente del suo arco, è in grado di compiere meraviglie nel tiro con l'arco, e di lasciare le creature inferiori che assistono alle sue imprese a bocca aperta.

Il sentiero dell'arciere arcano epico dipende in gran parte dal sentiero che il personaggio ha percorso per qualificarsi a questa classe. L'esempio che segue presumerà che il personaggio si sia concentrato sulle capacità di combattimento, scegliendo la via dell'incantatore solo come ripensamento. In questo caso, Arma Focalizzata Epica è la prima fermata da effettuare, seguita subito dopo da Tiro Distante e Accuratezza Prodigiosa subito dopo. Anche se un arciere spera di non dover mai ricorrere alla propria difesa, ignorare talenti come Robustezza Epica e Resistenza all'Energia è un lusso che il personaggio non può concedersi.

Riguardo agli incrementi di caratteristica, l'arciere arcano può scegliere tra tre opzioni... Destrezza, Destrezza e Destrezza. Se il personaggio è davvero deciso ad incrementare qualcos'altro, un incremento alla Costituzione può fornire dei punti ferita in più assai preziosi.

Altre opzioni: Se i poteri da incantatore del personaggio sono qualcosa in più di un semplice ripensamento, Capienza di Incantesimi Migliorata e i talenti di metamagia sono ottime scelte. Il personaggio potrebbe avere bisogno di migliorare le sue capacità di difesa ulteriormente rispetto a quanto qui indicato, nel qual caso Pelle Corazzata è un'opzione da considerare. Si suggerisce inoltre di consultare i percorsi di progressione epici per la propria o le proprie altre classi, per trovare ulteriori alternative.

Dado Vita: d8.

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

Freccia incantata: Ad ogni due livelli oltre il 9°, la potenza delle frecce scagliate dall'arciere arcano aumenta di +1 (+6 all'11°, +7 al 13° e così via).

Raffica di frecce: Al posto dei suoi attacchi regolari, una volta al giorno, l'arciere arcano può tirare una freccia su ciascun bersaglio che si trovi entro gittata, fino a un numero massimo di bersagli pari al suo livello di classe di arciere arcano, come di norma.

Talenti bonus: L'arciere arcano ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per l'arciere arcano epico) ogni quattro livelli oltre il 10°.

Lista dei talenti bonus dell'arciere arcano epico: Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Arma Focalizzata Epica (qualsiasi arco che non sia una balestra), Freccia della Morte Migliorata, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Prodezza Epica, Robustezza Epica, Sciame di Frecce, Tiro Distante, Tiro Multiplo Migliorato, Velocità Accecante, Velocità Epica, Visione Crepuscolare Migliorata.

Tabella 1-15: Arciere arcano epico

Livello dell'arciere arcano	Speciale
11°	Freccia incantata +6
12°	-
13°	Freccia incantata +7
14°	Talento bonus
15°	Freccia incantata +8
16°	-
17°	Freccia incantata +9
18°	Talento bonus
19°	Freccia incantata +10
20°	-

ASSASSINO EPICO

L'assassino epico scivola da un'ombra all'altra, rimanendo in attesa paziente finché il suo bersaglio non diventa vulnerabile, per poi colpire come un cobra, lasciando dietro di sé solo un cadavere freddo.

Come il ladro epico, l'assassino epico deve ripartire la sua

attenzione per migliorare sia l'attacco, che la difesa che le sue abilità, man mano che avanza sul cammino del potere. È facile intuire immediatamente il potere di talenti come Attacco Mortale Migliorato e Attacco Furtivo Migliorato, ma non va dimenticata nemmeno l'utilità di Danno Persistente e Velocità Accecante. Robustezza Epica conferisce al personaggio un potere permanente in combattimento (almeno quanto basta per allontanarsi dai propri nemici), mentre Abilità Focalizzata Epica (Camuffare, Nascondersi e Muoversi Silenziosamente) permetteranno al personaggio di impegnarsi in combattimento solo quando decide effettivamente di farlo.



L'assassino può applicare i suoi incrementi di caratteristica a vari punteggi, tra cui Destrezza, Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Altre opzioni: Un assassino epico che si ritrovi spesso nel mezzo del combattimento dovrebbe prendere in considerazione l'opzione di rinunciare a parte delle sue capacità di attacco furtivo per scegliere Pelle Corazzata, Auto-Occultamento e altri talenti difensivi. Capienza di Incantesimi Migliorata e uno o più talenti di metamagia possono ampliare di molto le sue capacità di incantatore. In base alle abilità preferite del personaggio, i talenti di Abilità Focalizzata Epica possono migliorare di molto il suo rendimento. Si suggerisce inoltre di consultare i percorsi di progressione epici per la propria o le proprie altre classi, per trovare ulteriori alternative.

Dado Vita: d6.

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

Attacco furtivo: Il danno dell'attacco furtivo di un assassino epico aumenta di +1d6 ogni due livelli dopo il 9° (11°, 13° e così via).

Attacco mortale: L'assassino deve conteggiare solo metà dei suoi livelli di classe oltre il 10° al momento di determinare la CD per resistere a questo attacco.

Tabella 1-16: Assassino epico

Livello dell'assassino	Speciale
11°	Attacco furtivo +6d6
12°	+6 tiro salvezza contro veleno
13°	Attacco furtivo +7d6
14°	+7 tiro salvezza contro veleno, talento bonus
15°	Attacco furtivo +8d6
16°	+8 tiro salvezza contro veleno
17°	Attacco furtivo +9d6
18°	+9 tiro salvezza contro veleno, talento bonus
19°	Attacco furtivo +10d6
20°	+10 tiro salvezza contro veleno

Incantesimi: Il livello di incantatore dell'assassino è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per l'assassino non aumenta dopo il 10° livello. Ogni volta che l'assassino acquisisce un nuovo livello, apprende due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che sia in grado di lanciare (in base al nuovo livello acquisito).

Schivare prodigioso: Il bonus di schivare prodigioso dell'assassino da applicare ai tiri salvezza contro le trappole non aumenta dopo il 10° livello, in quanto non segue alcuno schema regolare nel corso della normale progressione dei dieci livelli.

Tiro salvezza bonus contro veleno: Il bonus ai tiri salvezza contro veleno dell'assassino aumenta di +1 per ogni due livelli dopo il 10° (al 12°, al 14° e così via).

Talenti bonus: L'assassino epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per l'assassino epico) ogni quattro livelli oltre il 10°.

Lista dei talenti bonus dell'assassino epico: Accuratezza Prodigiosa, Attacco di Opportunità Furtivo, Attacco Furtivo Migliorato, Attacco Mortale Migliorato, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Danno Persistente, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Spontanei, Iniziativa Superiore, Magia Tenace, Segugio Leggendario, Tempra Scattante, Volontà Scattante.

DIFENSORE NANICO EPICO

Il difensore nanico epico è la definizione stessa di un oggetto inamovibile. Questo solido guerriero può mantenere la sua posizione praticamente contro qualsiasi nemico immaginabile.

La prima priorità di un difensore nanico è quella di migliorare le sue già notevoli capacità difensive selezionando ta-

Tabella 1-17: Difensore nanico epico

Livello del difensore nanico	Bonus CA	Speciale
11°	+4	Posizione difensiva 6 volte al giorno
12°	+4	-
13°	+5	Posizione difensiva 7 volte al giorno, talento bonus
14°	+5	Riduzione del danno 9/-
15°	+5	Posizione difensiva 8 volte al giorno
16°	+6	Talento bonus
17°	+6	Posizione difensiva 9 volte al giorno
18°	+6	Riduzione del danno 12/-
19°	+7	Posizione difensiva 10 volte al giorno, talento bonus
20°	+7	-

lenti come Robustezza Epica, Guarigione Rapida e Riduzione del Danno. La potenza della propria posizione difensiva può essere ulteriormente migliorata con Baluardo di Difesa o Difesa Mobile (sarà probabilmente necessario usare uno slot dei talenti per scegliere anche Attacco Rapido). Non va dimenticato un incremento alle proprie capacità di attacco con Arma Epica Focalizzata.

Sebbene la Costituzione sembri una scelta basilare per il difensore nanico, ci sono buone possibilità che il personaggio sia già quello con più punti ferita rispetto a tutti gli altri membri del gruppo. Può dunque essere una buona idea prendere in considerazione Forza, o anche Saggezza (per scorgere o udire meglio i propri nemici).



Altre opzioni: È bene esaminare da vicino gli altri talenti difensivi, come Resistenza all'Energia. Se il personaggio è dotato di una Specializzazione in un'Arma, anche Specializzazione Epica in un'Arma è una buona scelta.

Si suggerisce inoltre di consultare i percorsi di progressione epici per la propria o le proprie altre classi, per trovare ulteriori alternative.

Dado Vita: d12.

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

Posizione difensiva: Il difensore nanico epico acquisisce una posizione difensiva aggiuntiva ogni due livelli oltre il 9° (all'11°, al 13° e così via).

Percezione difensiva: Il bonus di percezione difensiva del difensore nanico da applicare ai tiri salvezza contro le trappole non aumenta dopo il 10° livello, in quanto non segue alcuno schema regolare nel corso della normale progressione dei dieci livelli.

Riduzione del danno: La riduzione del danno di un difensore nanico epico aumenta di 3 punti ad ogni quattro livelli oltre il 10° (al 14°, al 18° e così via).

Talenti bonus: Il difensore nanico epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il difensore nanico epico) ogni tre livelli oltre il 10°.

Lista dei talenti bonus del difensore nanico epico: Arma Focalizzata Epica, Assaltatore di Incantatori, Baluardo di Difesa, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Difesa Mobile, Guarigione Rapida, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Resistenza all'Energia, Resistenza Fisica Epica, Ricarica Istantanea, Riduzione del Danno, Riflessi da Combattimento Migliorati, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scurovisione Migliorata.

GUARDIA NERA EPICA

La guardia nera epica è un'immagine speculare e distorta del paladino epico, una figura che emana un'aura di potere malvagio tutt'attorno a sé.

La guardia nera epica dovrebbe concentrarsi per migliorare la sua bravura in combattimento scegliendo talenti come Arma Focalizzata Epica, Colpo Sacrilego e Attacco Furtivo Migliorato. Può inoltre potenziare la sua capacità di comandare i non morti scegliendo Padronanza dei Non Morti e Scacciare Planare, che gli consentiranno di guidare intere armate di non morti e di immondi. Infine, quei talenti difensivi come Robustezza Epica e Pelle Corazzata garantiranno la sua sopravvivenza in caso di battaglia affinché possa tornare a tormentare le forze del bene ancora una volta.

La guardia nera necessita di un alto punteggio di Carisma, ma anche a Forza e Saggezza può fare bene ricevere un incremento di tanto in tanto.

Altre opzioni: Se la guardia nera epica è interessata a comandare eserciti più normali, Autorità Epica è una buona scelta, mentre Capienza di Incantesimi Migliorata amplia le sue limitate capacità magiche. Si suggerisce inoltre di consultare i percorsi di progressione epici per la propria o le proprie altre classi, per trovare ulteriori alternative.

Dado Vita: d10.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore della guardia nera è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno disponibili per la guardia nera non aumenta dopo il 10° livello.

Punire il bene: La guardia nera epica aggiunge il suo normale livello di classe al danno di qualsiasi attacco effettuato usando punire il bene, come di norma.

Comandare non morti: La guardia nera comanda i non morti come un chierico di due livelli inferiore, come di norma.

Attacco furtivo: Il danno dell'attacco furtivo di una guardia nera epica aumenta di +1d6 ogni tre livelli dopo il 10° (al 13°, al 16°, al 19° e così via).

Servitore immondo: Fino al 20° livello del personaggio, i poteri di un servitore immondo dipendono dal livello del personaggio del suo padrone, non dal suo livello di guardia nera. Da quel livello in poi, dipendono dal suo livello di guardia nera. Per ogni cinque livelli di guardia nera oltre il 10° (al 15°, al 20° e così via) il servitore immondo acquisisce +2 Dadi Vita bonus, la sua armatura naturale aumenta di +2 e la sua Forza e la sua Intelligenza aumentano entrambe di +1.

Paladini caduti: Se una guardia nera cede più di dieci livelli da paladino, può ottenere più di dieci livelli da guardia nera in cambio, ma solo se il suo livello del personaggio è pari o superiore a 21.

Tabella 1-18: Guardia nera epica

Livello della guardia nera	Speciale
11°	-
12°	-
13°	Attacco furtivo +4d6, talento bonus
14°	-
15°	-
16°	Attacco furtivo +5d6, talento bonus
17°	-
18°	-
19°	Attacco furtivo +6d6, talento bonus
20°	-



Talenti bonus: La guardia nera epica ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per la guardia nera epica) ogni tre livelli oltre il 10°.

Lista dei talenti bonus della guardia nera epica: Arma Focalizzata Epica, Attacco Furtivo Migliorato, Aura di Disperazione Ampliata, Aura di Disperazione Migliorata, Autorità Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Cavalcatore Leggendario, Colpo Sacrilego, Comandante Leggendario, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Danno Persistente, Emanazione Permanente, Esplosione di Energia Negativa, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Spontanei, Padronanza dei Non Morti, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Punire Possente, Reputazione Epica, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scacciare Planare, Zona di Animazione.

MAESTRO DEL SAPERE EPICO

Se un maestro del sapere epico non conosce qualcosa, probabilmente non vale la pena di conoscere quel qualcosa. Questo maestro supremo in materia di racconti e segreti conserva gli insegnamenti degli antichi direttamente nella sua testa.

Il maestro del sapere epico deve bilanciare la necessità di acquisire ulteriore potenza magica (attraverso Incantatore Epico e gli altri talenti di metamagia) con il miglioramento delle proprie abilità (attraverso Abilità Focalizzata Epica). Altri talenti che potrebbero ampliare il suo potere sono Emanazione Permanente (che conferisce una vasta varietà di incantesimi di divinazione), Incantesimi Spontanei (per non rimanere mai a corto di uno *scrutare* o di *conoscenza delle leggende*) e Poliglotta (per riuscire a decifrare le strane mappe rinvenute nel corso delle avventure).

Il maestro del sapere deve assegnare i suoi incrementi di caratteristica a quella caratteristica da cui dipendono i suoi poteri di incantatore: Intelligenza, Saggezza o Carisma.

Altre opzioni: Quei maestri del sapere che si specializzano nel combattimento dovranno sacrificare parte delle loro conoscenze in favore di alcune capacità di attacco e di difesa (come ad esempio ulteriori talenti di metamagia o Robustezza Epica). Coloro che amano creare oggetti magici possono scegliere Creazione Oggetto Efficiente e i vari talenti epici relativi agli oggetti magici.

Si suggerisce inoltre di consultare i percorsi di progressione epici per la propria o le proprie altre classi, per trovare ulteriori alternative.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore del maestro del sapere epico aumenta di 1 per ogni nuovo livello di maestro di sapere raggiunto. Se possiede più di una classe da incantatore, deve decidere quale classe riceve l'incremento di livello. Il numero di incantesimi al giorno del maestro del sapere (e il numero di incantesimi conosciuti, se applicabile) non aumenta automaticamente dopo il 10° livello.

Segreto: Il maestro del sapere non acquisisce ulteriori segreti oltre il 10° livello, dal momento che il limite di segreti accumulabili è implicito nel meccanismo di gioco stesso: gli è consentito tuttavia scegliere un segreto da maestro del sapere al posto di un talento bonus. Va ricordato che non è possibile scegliere lo stesso segreto due volte.

Sapienza: A tutte le prove di Conoscenze viene aggiunto il livello di classe del maestro del sapere + il modificatore di Intelligenza, come di norma.

Talenti bonus: Il maestro del sapere epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il maestro del sapere) ogni



Tabella 1-19: Maestro del sapere epico

Livello del maestro del sapere	Speciale
11°	-
12°	-
13°	Talento bonus
14°	-
15°	-
16°	Talento bonus
17°	-
18°	-
19°	Talento bonus
20°	-

tre livelli oltre il 10°.

Lista di talenti bonus del maestro del sapere epico: Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Creare Armi e Armature Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Creare Verghe Epiche, Creazione Oggetto Efficiente, Emanazione Permanente, Forgiare Anelli Epici, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza dei Bastoni, Padronanza delle Bacchette, Poliglotta, Scrivere Pergamene Epiche.

Oltre ai talenti di questa lista, il maestro del sapere può selezionare un segreto di maestro del sapere invece di un talento bonus.

Ombra danzante epica

Mentre l'assassino epico si mescola alle ombre, l'ombra danzante epica diventa essa stessa un'ombra, indistinguibile dall'oscurità che la circonda.

La scelta migliore per un'ombra danzante epica è quella di concentrarsi sulla furtività e sulla difesa scegliendo talenti come Schivare Epico, Auto-Occultamento e Abilità Focalizzata Epica, lasciando il combattimento agli altri personaggi meno scaltri. Tuttavia, Velocità Accecante e Riflessi da Combattimento Migliorati rendono l'ombra danzante epica un avversario formidabile per qualsiasi oppositore.

La Destrezza è la migliore amica di un'ombra danzante, sebbene anche Forza e Costituzione possano essere utili a loro volta.

Altre opzioni: Scegliere altri talenti di Abilità Focalizzata Epica può rivelarsi una mossa giusta, se basata su un'adeguata selezione delle abilità. Prodezza Epica è utile in combattimento, e se il personaggio in partenza era un ladro, Attacco Furtivo Migliorato si dimostra una scelta molto interessante.

Si suggerisce inoltre di consultare i percorsi di progressione epici per la propria o le proprie altre classi, per trovare ulteriori alternative.

Tabella 1-20: Ombra danzante epica

Livello dell'ombra danzante	Speciale
11°	-
12°	Evocare ombre (quattro con 9 DV ciascuna), Salto d'ombra (96 m)
13°	Talento Bonus
14°	Salto d'ombra (192 m)
15°	Evocare ombre (cinque con 11 DV ciascuna)
16°	Salto d'ombra (384 m), Talento bonus
17°	-
18°	Evocare ombre (sei con 13 DV ciascuna), Salto d'ombra (768 m)
19°	Talento bonus
20°	Salto d'ombra (1.536 m)

Dado Vita: d8.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 6 + modificatore di Int.

Schivare prodigioso: Il bonus di schivare ai tiri salvezza contro trappole dell'ombra danzante non aumenta oltre il 10° livello, in quanto non segue alcuno schema regolare nel corso della normale progressione dei dieci livelli.

Evocare ombre: Ogni tre livelli oltre il 9° (al 12°, al 15° e così via) l'ombra danzante può evocare un'ombra aggiuntiva e aggiungere +2 Dadi Vita (e i bonus di attacco base e di tiro salvezza base previsti) a tutti i suoi compagni d'ombra.

Salto d'ombra: La distanza totale del balzo nelle ombre di un'ombra danzante raddoppia ad ogni due livelli dopo il 10° (al 12°, al 14° e così via).

Talenti bonus: L'ombra danzante epica ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per l'ombra danzante) ogni tre livelli oltre il 10°.

Lista dei talenti bonus dell'ombra danzante epica: Abilità Focalizzata Epica, Assaltatore di Incantatori, Attacco Turbinante Migliorato, Auto-Occultamento, Deflettere Frecce, Deviare Straordinario, Deviazione Infinita, Iniziativa Superiore, Riflessi da Combattimento Migliorati, Saltatore Leggendario, Schivare Epico, Scurovisione Migliorata, Tempra Scattante, Velocità Accecante, Velocità Epica, Volontà Scattante.

Psionici epici

Il *Manuale delle Arti Psioniche* contiene tutte le informazioni necessarie per creare e interpretare dei personaggi psionici. Chi utilizza il *Manuale delle Arti Psioniche* fa uso delle seguenti progressioni epiche per lo psion e il combattente psichico.

Psion epico

Lo psion epico ha sviluppato le sue capacità mentali innate fino a raggiungere la padronanza mentale delle capacità

mentali minori. Ma il sentiero dei poteri mentali è ancora lungo da percorrere.

In quanto psion, il personaggio è uno specialista di una disciplina speciale scelta tra sei, ma indipendentemente dalla disciplina seguita, la prima cosa da fare sarà sempre migliorare la propria capacità di manifestare poteri attraverso Manifestazione Migliorata, oltre alle versioni psioniche di Incantatore Epico, Conoscenza di Incantesimi e ai vari talenti di metamagia.

Il personaggio deve inoltre continuare a incrementare il suo punteggio di caratteristica chiave, per continuare ad ottenere punti potere, una CD superiore per coloro che cercano di sfuggire ai suoi poteri psionici e tutti gli altri consueti benefici di un punteggio elevato.

Altre opzioni: Se il personaggio predilige dei poteri che necessitano di un attacco a distanza, si riveleranno utili quei talenti come Arma Focalizzata Epica (raggio). Anche Resistenza all'Energia va presa in considerazione.

Dado Vita: d4.

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

Poteri: Il livello di manifestazione dello psion è pari al suo livello di classe. Il numero di punti potere al giorno dello psion non aumenta oltre il 20° livello, ma il limite di punti potere spesi su un potere metapsionico diventa 19 (sebbene talenti come Manifestazione Migliorata estenda questo limite). Ogni volta che lo psion ottiene un nuovo livello, impara un nuovo potere di qualsiasi livello di potere sia in grado di manifestare (concordemente al suo nuovo livello) che si trovi all'interno della sua disciplina primaria. Gli psion continuano a guadagnare punti potere bonus per altri punteggi di caratteristica.

Psicocristallo: Lo psicocristallo di uno psion continua ad aumentare di potere. Ogni due livelli oltre il 20° (al 22°, al 24°, al 26° e così via) la durezza e l'Intelligenza dello psicocristallo aumentano entrambi di +1. La resistenza ai poteri psionici dello psicocristallo è pari al livello del suo padrone +5.

Talenti bonus: Lo psion epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per lo psion) ogni tre livelli oltre il 20°.

Lista dei talenti bonus dello psion epico: Alchimia Accresciuta, Conoscenza di Incantesimi, Creare Armi e Armature Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Creare Verghe Epiche, Creazione Oggetto Efficiente, Emanazione Permanente, Forgiare Anelli Epici, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo del Famiglio, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Manifestazione Migliorata, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza degli Incantesimi, Scrivere Pergamene Epiche.

Oltre ai talenti di questa lista, lo psion può selezionare qualsiasi talento di creazione oggetto metapsionico non incluso in questo elenco. Ad esempio, un talento chiamato Creare Cristallo Contenitore Epico, che non compare in questo volume ma che potrebbe in futuro venire pubblicato o creato dal DM, potrebbe in teoria permettere a uno psion di creare un cristallo contenitore con un limite superiore di punti potere contenuti.

Come indicato nella sezione "Talenti epici", più avanti in questo capitolo, gli psion apprendono delle versioni "a tinte psioniche" dei talenti appropriati.

Tabella 1-21: Psion epico

Livello dello psion	Speciale
21°	-
22°	-
23°	Talento bonus
24°	-
25°	-
26°	Talento bonus
27°	-
28°	-
29°	Talento bonus
30°	-



Combattente psichico epico

Il combattente psichico epico è una fusione perfetta di potenza mentale e marziale. La sua lama psionicamente potenziata è temuta da tutti.

In quanto combattente, il personaggio deve ripartire le sue scelte per incrementare sia la sua potenza di attacco (Arma Focalizzata Epica, Critico Soverchiante e Critico Devastante) che la sua potenza difensiva (Robustezza Epica e Guarigione Rapida). La sua Forza può essere migliorata facendo uso della maggior parte degli incrementi di caratteristica, ma anche la Destrezza e la Costituzione vanno aumentate, di tanto in tanto.

Altre opzioni: Affinché le abilità psioniche del personaggio non languiscano, è consigliabile scegliere alcuni talenti di Forza Interiore (dal *Manuale delle Arti Psioniche*) per rimpolpare la propria riserva di punti potere. Se al posto delle frecce il personaggio predilige le armi da lancio, può provare a scegliere Tempesta di Lanci. Tiro Distante funziona altrettanto bene con qualsiasi arma a distanza.

Dado Vita: d8.

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

Poteri: Il livello di manifestazione del combattente psichico è pari al suo livello di classe. Il numero di punti potere al giorno disponibili per il combattente psichico non aumenta dopo il 20° livello. Il combattente psichico non ap-

Tabella 1-22: Combattente psichico epico

Livello del combattente psichico	Speciale
21°	Talento bonus
22°	-
23°	-
24°	Talento bonus
25°	-
26°	-
27°	Talento bonus
28°	-
29°	-
30°	Talento bonus

prende poteri aggiuntivi a meno che non selezioni il talento Conoscenza di Incantesimi che nel gergo psionico assumerebbe il nome di Conoscenza di Poteri.

Talenti bonus: Il combattente psichico epico ottiene un talento bonus (scelto da una lista di talenti bonus epici per il combattente psichico) al 21° livello e ogni tre livelli successivi.

Lista dei talenti bonus del combattente psichico epico: Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Arma Focalizzata Epica, Assaltatore di Incantatori, Attacco Turbinante Migliorato, Autorità Epica, Carica Crudele, Cavalcatore Leggendario, Comandante Leggendario, Combattere con Due Armi Perfetto, Conoscenza di Incantesimi, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Deflettere Frecce, Deviare Straordinario, Deviazione Infinita, Iniziativa Superiore, Lacerare con Due Armi, Lottatore Leggendario, Manifestazione Migliorata, Pelle Corazzata, Penetrare Riduzione del Danno, Prodezza Epica, Pugno Stordente Migliorato, Resistenza Fisica Epica, Ricarica Istantanea, Riduzione del Danno, Riflessi da Combattimento Migliorati, Robustezza Epica, Sciame di Frecce, Specializzazione Epica in un'Arma, Tempesta di Lanci, Tiro Distante.

Oltre ai talenti di questa lista, il combattente psichico può selezionare qualsiasi talento destinato a un guerriero o un talento bonus del combattente psichico tra quelli non elencati qui.

Come indicato nella sezione dei "Talenti epici", più avanti in questo capitolo, i combattenti psichici apprendono delle versioni "a tinte psioniche" dei talenti appropriati.



NUOVE CLASSI DI PRESTIGIO EPICHE

Esistono normali classi di prestigio ed esistono classi veramente prestigiose: le classi di prestigio epiche, per essere precisi. Si tratta di una serie di classi a cui i personaggi non possono accedere finché non sono già diventati dei personaggi epici in qualche altro modo. I personaggi acquisiscono una classe di prestigio epica seguendo le stesse regole che vengono applicate quando un personaggio epico acquisisce una nuova classe qualsiasi. In altre parole, i bonus di attacco base e di tiro salvezza base vengono sostituiti dalle progressioni dei bonus di attacco e di tiro salvezza epici. Come nel caso delle altre classi epiche, è possibile acquisire un numero qualsiasi di livelli in una classe di prestigio epica.

AGENTE CERCATORE

Recuperare oggetti, specialmente quelli perduti da tempo, è la specialità di un agente cercatore. Un membro di questa classe è portato per natura a rintracciare e recuperare oggetti unici e preziosi, seguendo con costanza implacabile ogni indizio, ogni diceria sussurrata e ogni pista, per quanto datata possa essere, finché l'oggetto (o la persona in questione) non giunge nelle sue mani. È il cacciatore di taglie supremo,

CREARE PERSONAGGI OLTRE IL 20° LIVELLO

Quando si crea un personaggio superiore al 20° livello, si usa la Tabella 1-23: "Equipaggiamento iniziale di PG di livello superiore al 20°" per stabilire un valore all'equipaggiamento di partenza del personaggio.

Per favorire la giocabilità, il DM potrebbe stabilire che nessun personaggio creato da zero possa scegliere un qualsiasi oggetto che da solo abbia un valore superiore al 25% della ricchezza complessiva di partenza.Quindi un personaggio di 22° livello appena creato non potrebbe possedere alcun singolo oggetto di valore superiore a 400.000 mo e non potrebbe avere più di tre oggetti del valore complessivo superiore a 120.000 mo. Questo impedisce ai personaggi di fare incetta di pochi oggetti ultrapotenti (il che probabilmente non fornirebbe un'immagine realistica del personaggio medio). Naturalmente questo non è valido per quei personaggi che raggiungono quel livello attraverso il normale avanzamento.

Tabella 1-23: Equipaggiamento iniziale di PG di livello superiore 20°

Livello del personaggio	Valore	Livello del personaggio	Valore
21°	975.000 mo	31°	4.900.000 mo
22°	1.200.000 mo	32°	5.600.000 mo
23°	1.500.000 mo	33°	6.300.000 mo
24°	1.800.000 mo	34°	7.000.000 mo
25°	2.100.000 mo	35°	7.900.000 mo
26°	2.500.000 mo	36°	8.800.000 mo
27°	2.900.000 mo	37°	9.900.000 mo
28°	3.300.000 mo	38°	11.000.000 mo
29°	3.800.000 mo	39°	12.300.000 mo
30°	4.300.000 mo	40°	13.600.000 mo

in grado anche di spostarsi da un piano all'altro pur di portare a compimento la sua ricerca.

Anche se una serie specifica di abilità ben collocate è ciò che serve per aprire la strada alla carriera di agente cercatore, sono diverse le classi che dispongono dei talenti necessari per eccellere in questo settore. I ranger, i bardi e i ladri sono quelli che più comunemente aderiscono a questa classe di prestigio epica, ma anche gli incantatori (specialmente quelli dotati della capacità di scrutare) si dimostrano dei bravi agenti cercatori. I membri di altre classi che diventano agenti cercatori sono più rari.

Anche se molti agenti cercatori agiscono in maniera indipendente, facendosi ingaggiare di volta in volta per un'impresa specifica, ne esistono molti che lavorano con gli Spigolatori (vedi Capitolo 6), un'organizzazione che si occupa del loro addestramento all'uso delle loro capacità speciali.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un agente cercatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi legale.

Abilità: Raccogliere Informazioni 24 gradi, Conoscenze (dei piani) 15 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'agente cercatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli agenti cercatori non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando un personaggio guadagna un nuovo livello come agente cercatore, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se il regolamento lo prevede) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Se il personaggio era già un incantatore epico, ottiene solo i benefici elencati alla voce "Incantesimi" relativa a quella classe epica. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un agente cercatore, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

***Localizzazione prodigiosa* (Mag):** Quando un agente cercatore passa un giorno per entrare in sintonia con una persona o un oggetto che sta cercando (parlando con qualcuno che conosceva la persona o l'oggetto, esaminando eventuali oggetti di proprietà di quella persona, leggendo descrizioni scritte dell'oggetto, conducendo ricerche storiche e così via), riesce a determinare automaticamente la locazione di quella persona o di quell'oggetto con gli stessi effetti dell'incantesimo *rivela locazioni*. Una volta stabilita tale locazione, l'agente cercatore può mantenere questo legame arcano anche se l'oggetto della sua ricerca si sposta, ma soltanto finché continua a dare la caccia alla persona o all'oggetto in questione ignorando ogni altro obiettivo. Se l'agente cercatore devia dalla sua ricerca per intraprenderne una seconda, l'effetto di *localizzazione prodigiosa* si interrompe e l'agente deve passare un'altra giornata per rientrare in sintonia col suo bersaglio.

Bonus di seguire tracce: L'agente cercatore sviluppa una percezione finissima del sentiero che la sua preda con ogni probabilità intende seguire e una profonda comprensione di come cercherà di seminare i suoi possibili inseguitori. Questa percezione finissima conferisce all'agente cercatore un bonus cognitivo di +10 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge per seguire le tracce della sua

DIETRO LE QUINTE: COSTRUIRE UNA PROGRESSIONE EPICA

Anche se le classi esistenti dal 1° livello al 20° sono relativamente equilibrate, continuare ad utilizzare la stessa progressione dopo il 20° livello provocherebbe squilibri troppo grossi. Questo perché non tutti i privilegi di classe continuano ad accumularsi oltre il 20° livello. Ad esempio, molte delle capacità speciali del monaco vengono ottenute soltanto a un livello specifico e non migliorano ulteriormente una volta ottenute.

È per questo che ogni classe ottiene una progressione dei talenti bonus in aggiunta ai privilegi di classe che sono cumulativi. Nel caso di alcune classi, come ad esempio il guerriero, questa progressione dei talenti bonus è l'unico privilegio di classe disponibile ai livelli epici, ed è quindi molto intenso: un talento ad ogni due livelli. Nel caso di altre classi, come ad esempio il monaco o il ladro, questa progressione dei talenti è soltanto una tra i privilegi di classe ottenuti, e quindi è molto più lenta: un talento ogni quattro livelli.

Se si intende creare una progressione epica per una classe al di fuori di quelle descritte in questo volume, sarà necessario paragonarla a quelle delle classi qui contenute al fine di assegnare un bonus di progressione dei talenti appropriato. Ad esempio, se la classe in questione non dispone all'atto pratico di alcun privilegio di classe (o se dispone soltanto di pochi privilegi) dopo il 20° livello, probabilmente sarà simile al guerriero. Quindi sarà giusto assegnarle una progressione dei talenti bonus pari a un talento per ogni due livelli. Una classe con numerosi privilegi (o con alcuni privilegi estremamente potenti) dopo il 20° livello potrebbe disporre di una progressione dei talenti bonus pari a un talento ogni quattro o cinque livelli.

Anche le dimensioni della lista dei talenti epici bonus è importante, ma non certo importante quanto il ritmo con cui una classe acquisisce i suoi talenti bonus. Una lista più vasta (come quella del druido) vale più di una lista ristretta (come ad esempio quella dell'arciere arcano).

Tabella 1-24: Agente cercatore

Livello	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	*Localizzazione prodigiosa*, bonus di seguire tracce +10	+1 livello della classe esistente
2°	*Spostamento planare* 1 volta al giorno	+1 livello della classe esistente
3°	*Sfera di forza* 1 volta al giorno	+1 livello della classe esistente
4°	*Transizione eterea* 1 volta al giorno	+1 livello della classe esistente
5°	Talento bonus	+1 livello della classe esistente
6°	Bonus di seguire tracce +20	+1 livello della classe esistente
7°	*Spostamento planare* 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
8°	*Sfera di forza* 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
9°	*Transizione eterea* 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
10°	Talento bonus	+1 livello della classe esistente

preda. Questo bonus aumenta di +10 ogni cinque livelli successivi (+20 al 6° livello, +30 all'11° livello, +40 al 16° livello e così via).

Spostamento planare (Mag): L'agente cercatore può utilizzare *spostamento planare* come un incantatore di 14° livello una volta al giorno a partire dal 2° livello, più una volta al giorno aggiuntiva ogni cinque livelli del personaggio successivi (al 7°, al 12°, al 17° e così via).

Sfera di forza (Mag): Trovare la propria preda non serve a niente se poi non si ha la capacità di catturarla. L'addestramento da Spigolatore consente a un agente cercatore di generare un *sfera di forza*. L'agente cercatore può tentare di rinchiudere qualsiasi creatura o oggetto a lui visibile nel raggio di 9 metri. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20 + 1/2 del livello di classe dell'agente cercatore + il modificatore di Destrezza dell'agente cercatore). Chi non supera il tiro salvezza rimane rinchiuso in una sfera di forza di un raggio massimo di 15 metri (la sfera è larga solo quanto basta a racchiudere il bersaglio, sempre entro il suo raggio massimo). Chi rimane intrappolato al suo interno non può fuggire, se non facendo uso di quei metodi in grado di oltrepassare o distruggere un *muro di forza*. La sfera permane fintanto che l'agente cercatore lo desidera, fino a un tempo massimo di sette giorni. Un bersaglio catturato non conta come un individuo ai fini della capacità di *spostamento planare* dell'agente cercatore, il che permette all'agente di effettuare uno spostamento planare assieme al suo bersaglio nonostante la presenza della *sfera di forza*.

L'agente cercatore può utilizzare questo potere una volta al giorno al 3° livello, più una volta aggiuntiva al giorno ogni cinque livelli successivi (all'8°, al 13° e così via).

Transizione eterea (Mag): L'agente cercatore può utilizzare *transizione eterea* come un incantatore di 14° livello una volta al giorno a partire dal 4° livello, più una volta al giorno aggiuntiva ogni cinque livelli del personaggio successivi (al 9°, al 14°, al 19° e così via).

Talenti bonus: L'agente cercatore ottiene un talento bonus al 5° livello e un talento bonus aggiuntivo ogni cinque livelli successivi (al 10°, al 15°, al 20° e così via). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente: Accuratezza Prodigiosa, Arma Focalizzata Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Cavalcatore Leggendario, Emanazione Permanente, Guarigione Rapida, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Spontanei, Prodezza Epica, Resistenza Fisica Epica, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scalatore Leggendario, Sciame di Frecce, Segugio Leggendario, Tempesta di Lanci, Velocità Epica.

ARALDO DIVINO

Le divinità hanno sempre bisogno di servitori potenti, molti dei quali si rivelano paladini, chierici e altri personaggi di livello epico. Alcune divinità annoverano al loro comando an-

PERSONAGGI EPICI NELL'AMBIENTAZIONE DI *FORGOTTEN REALMS*

L'*Ambientazione di Forgotten Realms* presenta alcune regole di base per i personaggi superiori al 20° livello. Anche se quelle regole base sono state utilizzate come punto di partenza per le regole di questo volume, i personaggi creati usando il materiale di quel volume non coincidono con i personaggi creati utilizzando il *Manuale dei Livelli Epici*. Se si intendono usare tali personaggi nella propria campagna di Forgotten Realms, il DM può cambiare liberamente le loro caratteristiche per trarre pieno vantaggio dalle nuove regole qui introdotte (specialmente i talenti epici).

Se il DM non desidera cambiare i personaggi, le cose funzioneranno lo stesso. I personaggi sono sufficientemente vicini a queste regole da non creare grossi problemi. Se si limitano a interagire con altri personaggi di livello pari o superiore al 21° che sono stati creati utilizzando quelle regole di base, saranno relativamente equilibrati tra loro.

Le versioni aggiornate dei personaggi epici dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* vengono introdotte nell'Appendice 1 di questo volume. Vengono riportati anche dei PNG famosi dell'ambientazione di Greyhawk nell'Appendice 2 di questo volume.

MOSTRI COME PERSONAGGI EPICI

Come descritto per la prima volta nell'*Ambientazione di Forgotten Realms* (e come illustrato più in dettaglio in *Specie Selvagge*), il Livello Effettivo di Personaggio (LEP) di qualsiasi creatura più potente rispetto alle razze standard del *Manuale del Giocatore* è pari al numero dei Dadi di Vita e dei livelli di classe (se ve ne sono) più il modificatore di livello. Questa regola sostituisce la regola nel *Manuale dei Mostri* che afferma che il "livello di mostro" di una creatura è pari ai suoi Dadi Vita.

Indipendentemente dal suo LEP, un mostro dotato di livelli di classe usa le progressioni dei bonus di attacco base e dei bonus ai tiri salvezza base della sua classe (invece della progressione riportata nella Tabella 1-1) finché dispone di 20 livelli del personaggio. A partire dal 21° livello del personaggio in poi, usa le progressioni indicate nella Tabella 1-1.

In qualsiasi altra occasione all'interno di questo manuale dove venga indicato il "livello del personaggio", verrà invece usato il livello effettivo di personaggio. Ad esempio, una creatura con un modificatore di livello pari a +5 che sia anche un guerriero di 13° livello/guardia nera di 3° livello sarà dotata di un LEP pari a 21 e potrà selezionare un talento epico, se soddisfa i prerequisiti richiesti.

Specie Selvagge riporta i modificatori di livello relativi alla maggior parte dei mostri contenuti nel *Manuale dei Mostri*. Tali modificatori vengono utilizzati per calcolare i modificatori adeguati per le razze dei PG al di fuori di quelle standard che si decide di rendere disponibili.

che alcuni agenti speciali, appositamente selezionati, che quando parlano esprimono il loro volere. Tuttavia le stesse divinità possono anche scegliere un unico fedele servitore attraverso il quale incanalare parte del loro potere.

Tali personaggi sono gli araldi divini, che non sono secondi a nessuno nel favore della divinità. Agiscono con la piena benedizione della divinità in questione e detengono parte dei suoi poteri divini. Gli araldi divini che abusano di tali poteri (agli occhi della divinità), potrebbero venirne privati.

Gli araldi divini speso agiscono anche come strumenti di guerra; in tal caso sono i paladini e le guardie nere ad essere scelti per tale ruolo. Tuttavia, esiste anche qualche divinità che preferisce scegliere un chierico. Nonostante sia il rappresentante più alto di una divinità, l'araldo divino di solito viaggia assieme a dei compagni che fungano da complemento alla sua forza.

Quando una divinità deve impartire un importante decreto ai mortali, altri agenti minori possono fungere da voce per conto della divinità. Ma quando una divinità deve sostenere il suo decreto facendo uso della forza, quella è una missione che spetta a un araldo divino.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un araldo divino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Bonus di attacco base: +23.

Talenti: Arma Focalizzata (l'arma preferita della divinità).

Talenti epici: Punire Possente.

Abilità: Conoscenze (religioni) 10 gradi.

Speciale: Il personaggio deve avere una divinità patrona. Inoltre, il potenziale araldo divino deve portare a compimento una cerca che promuova gli obiettivi della divinità in modo tale che la divinità ne rimanga colpita. Se la divinità non ha alcun araldo divino (o se è intenzionata a rinunciare all'araldo divino attuale), il dio può scegliere il personaggio. È il DM ad effettuare questa scelta, non il giocatore.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'araldo divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (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 della classe di prestigio dell'araldo divino.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando un personaggio guadagna un nuovo livello come araldo divino, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se il regolamento lo prevede) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Se il personaggio era già un incantatore epico, ottiene solo i benefici elencati alla voce "Incantesimi" relativa a quella classe epica. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un araldo divino, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Cavalcatura speciale: Se l'araldo divino possiede una cavalcatura speciale, tale creatura continua a crescere in potenza. Ogni cinque livelli dopo il 1° (al 6°, all'11°, al 16° e così via) la cavalcatura speciale acquisisce +2 Dadi Vita bonus, la sua armatura naturale aumenta di +2, il suo modificatore di Forza aumenta di +1 e la sua Intelligenza aumenta di +1. La resistenza agli incantesimi della cavalcatura è pari al livello di classe dell'araldo divino + il livello della classe che ha assegnato al personaggio la cavalcatura speciale + 5.

Dominio concesso (Str): Un araldo divino acquisisce l'accesso a uno dei domini della sua divinità, nonché il potere concesso del dominio in questione. Il dominio extra amplia la selezione di incantesimi di un paladino, ma non gli conferisce la capacità di lanciare incantesimi di livello superiore al normale. I chierici acquisiscono un dominio aggiuntivo, ma sotto ogni altro aspetto usano le regole di preparazione degli incantesimi normalmente previste per i loro domini.

***Ispirazione divina* (Mag):** Un araldo divino ottiene un bonus di fortuna +2 ai suoi tiri per colpire e ai danni per 10 round, una volta al giorno al 1° livello, più una volta aggiuntiva ad ogni tre livelli successivi (al 4°, al 7°, all'11° e così via).

Punire extra (Sop): Al secondo livello, un araldo divino può fare uso della sua capacità di punire due volte in più al giorno per la durata di 10 round, più un'ulteriore volta al giorno ad ogni tre livelli successivi (al 5°, all'8°, all'11° e così via). Per determinare il danno inferto da un attacco di punire, l'araldo divino somma i suoi livelli di araldo divino ai livelli posseduti nella classe che ha conferito originariamente la capacità di punire.

***Alleato planare superiore* (Mag):** L'emissario può chiamare a sé un *alleato planare superiore* (con gli stessi effetti descritti nell'omonimo incantesimo) una volta al giorno al 3° livello, più un'ulteriore volta al giorno ad ogni dieci livelli successivi (al 13°, al 23°, al



33° e così via). L'alleato non chiede in cambio alcun favore quando l'araldo divino utilizza questa capacità.

Talenti bonus: L'araldo divino ottiene un talento bonus al 6° livello e un talento bonus aggiuntivo ogni dieci livelli successivi (al 16°, al 26°, al 36° e così via). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente: Arma Focalizzata Epica, Aura di Coraggio Ampliata, Aura di Coraggio Migliorata, Aura di Energia Positiva, Autorità Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Cavalcatore Leggendario, Colpo Sacro, Comandante Leggendario, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Emanazione Permanente, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Spontanei, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Punire Possente, Reputazione Epica, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scacciare Planare.

Mano divina (Sop): A volte l'araldo divino riesce a percepire il tocco della sua divinità. Come azione gratuita, l'emissario ottiene un bonus sacro (o profano, a seconda dei casi) di +20 al suo successivo tiro per colpire in mischia o a distanza, purché l'attacco venga condotto con l'arma preferita della divinità. L'emissario può utilizzare mano divina una volta al giorno al 9° livello, più una volta aggiuntiva al giorno ad ogni dieci livelli successivi (al 19°, al 29° e così via).

Tabella 1-25: Araldo divino

Livello	Speciale
1°	*Ispirazione divina* 1 volta al giorno, dominio concesso
2°	Punire extra 2 volte al giorno
3°	*Alleato planare superiore* 1 volta al giorno
4°	*Ispirazione divina* 2 volte al giorno
5°	Punire extra 3 volte giorno
6°	Talento bonus
7°	*Ispirazione divina* 3 volte al giorno
8°	Punire extra 4 volte al giorno
9°	Mano divina 1 volta al giorno
10°	*Ispirazione divina* 4 volte al giorno

COLOSSO LEGGENDARIO

Il colosso leggendario è il soldato supremo, una forza inarrestabile di distruzione, un combattente assoluto che primeggia nell'uso della forza come pura arma di distruzione. Anche se c'è chi si affida ai riflessi o all'astuzia in combattimento, chi segue un preciso codice d'onore o chi si specializza nel combattimento in sella, il colosso leggendario si tuffa a capofitto direttamente nel mezzo della battaglia, intento a seminare una metodica e inarrestabile distruzione. Quando le orde dei combattenti gli scorrono intorno, il colosso leggendario si erge solido come una roccia. È lui l'unico ad avere la potenza di sfondare quelle porte e quei cancelli che in apparenza sembrano indistruttibili.

I guerrieri, i ranger e i barbari sono coloro che più spesso cercano di diventare colossi leggendari, come anche gli expaladini e le guardie nere. Anche alcuni chierici, paladini e monaci di tanto in tanto deviano dal loro sentiero e diventano dei colossi leggendari, mentre i druidi, i ladri, gli stregoni e i maghi che scelgono questa via sono assai rari.

I colossi leggendari hanno il compito di esercitare la forza bruta all'interno di un gruppo di avventurieri, ma se si radunano in piccoli gruppi vengono a formare le unità da combattimento più devastanti di un esercito. Di tanto in tanto, un colosso leggendario può diventare il campione di un nobile o di un sovrano importante, fungendo da braccio armato o addirittura ingaggiando combattimenti per intrattenimento e scommesse.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per diventare un colosso leggendario, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Bonus di attacco base: +23.

Abilità: Intimidire 15 gradi.

Talenti: Critico Migliorato, Incalzare Potenziato, Riflessi da Combattimento, Spinta Migliorata.

Abilità di classe

Le abilità di classe del colosso leggendario (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), 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 della classe di prestigio del colosso leggendario.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un colosso leggendario è competente in tutte le armi semplici, da guerra, nell'uso delle armature e negli scudi.

Inarrestabile (Str): Al 1° livello, il colosso inarrestabile può concentrare il suo potere fino a trasformarsi in una forza inarrestabile per una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni cinque livelli successivi (al 6°, all'11°, al 16° e così via). Questa capacità conferisce al personaggio un bonus di +20 alle prove di Forza per aprire o sfondare una porta o un altro oggetto (vedi "Sfondare porte" nel Capitolo 4: "Abilità" e "Colpire un oggetto" nel Capitolo 8: "Combattimento" del *Manuale del Giocatore*). Il colosso leggendario può anche utilizzare questa capacità in modo speciale per tentare di sfondare un *muro di forza* (prova di Forza con 32, il personaggio può applicare il suo bonus inarrestabile anche a questa prova). In alternativa, il colosso leggendario può applicare il bonus di +20 a un unico tiro per colpire.

Inamovibile (Str): Al 2° livello, il colosso inarrestabile può concentrare il suo potere fino a rendersi inamovibile per una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni cinque livelli successivi (al 7°, al 12°, al 17° e così via). Questo potere conferisce al personaggio un bonus di +20 a uno qualsiasi di questi tiri:

- Una prova di lotta per evitare di essere afferrato con la capacità afferrare migliorato.
- Una prova di Forza per evitare gli effetti di una spinta, di un attacco per sbilanciare o altri effetti analoghi.
- Una prova di Forza contro qualsiasi effetto che provocherebbe lo spostamento fisico o magico del personaggio.
- Un qualsiasi tiro salvezza.

Se un qualsiasi effetto che provocherebbe lo spostamento fisico o magico del personaggio normalmente non concede un tiro salvezza, il colosso leggendario può usare questa capacità per ottenere il diritto a un tiro salvezza sulla Volontà. Usufruisce quindi del bonus di +20 al tiro salvezza anche in questo caso.

Ignorare ferita (Str): Il colosso leggendario acquisisce gradualmente il potere di reggere con facilità quelle ferite che sarebbero sufficienti ad abbattere le creature inferiori, acquistando 12 punti ferita bonus al 3° livello e altri 12 ad ogni cinque livelli successivi (all'8°, al 13°, al 18° e così via).

Pelle dura (Str): Al 4° livello il colosso leggendario impara come ignorare i tagli e i graffi minori riportati in batta-

glia, e acquisisce una riduzione del danno 3/-. Questa riduzione non è cumulativa a eventuali riduzioni del danno concesse da oggetti magici o da effetti magici non permanenti, mentre è cumulativa a qualsiasi riduzione del danno concessa da effetti magici permanenti, privilegi di classe, il talento Riduzione del Danno e questa stessa capacità. La riduzione del danno migliora di 3 danni ad ogni cinque livelli successivi (al 9°, al 14°, al 19° e così via).

Talenti bonus: Il colosso leggendario ottiene un talento bonus al 5° livello e un talento bonus aggiuntivo ogni cinque livelli successivi (al 10°, al 15°, al 20° e così via). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente: Arma Focalizzata Epica, Carica Crudele, Costituzione Possente, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Forza Possente, Guarigione Rapida, Pelle Corazzata, Penetrare Riduzione del Danno, Prodezza Epica, Riflessi da Combattimento Migliorati, Robustezza Epica, Specializzazione Epica in un'Arma, Tempra Epica.

Tabella 1-26: Colosso leggendario

Livello	Speciale
1°	Inarrestabile 1 volta al giorno
2°	Inamovibile 1 volta al giorno
3°	Ignorare ferita
4°	Pelle dura
5°	Talento bonus
6°	Inarrestabile 2 volte al giorno
7°	Inamovibile 2 volte al giorno
8°	Ignorare ferita
9°	Pelle dura
10°	Talento bonus

GUARDIANO ESEMPLARE

Il guardiano esemplare è una guardia del corpo eccellente, un protettore estremamente abile nel prevenire ogni forma di danno nel suo protetto. Spesso si espone al pericolo volontariamente, attirando su di sé gli attacchi più violenti destinati all'individuo di cui gli è stata affidata la protezione. Fa sfoggio di una potenza ineguagliata quando si tratta di difendere il suo protetto, di impedirgli che gli capiti qualcosa di male o di riportarlo in salute se mai dovesse essere ferito.

I guardiani esemplari solitamente provengono dalle fila dei ladri, dei ladri/guerrieri e dei ladri/chierici. I ladri/maghi, gli stregoni e i druidi raramente seguono il sentiero del protettore, dal momento che le loro arti da guerra non sono all'altezza del lavoro da svolgere.

Il guardiano esemplare è un membro stimato della società, un mercenario pronto ad affrontare i pericoli impliciti in un aggressione in cambio di un pagamento. La maggior parte dei guardiani esemplari agisce in maniera indipendente, anche se alcuni appartengono all'Ordine dello Scudo (vedi Capitolo 6). È piuttosto insolito trovare un guardiano esemplare in mezzo a un gruppo di avventurieri, anche se un mago o uno stregone potrebbero assumerne uno, o reclutarlo come gregario.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un guardiano esemplare, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Bonus di attacco base: +15.
Abilità: Osservare 15 gradi.
Talenti: Riflessi Fulminei, Sensi Acuti.
Talenti epici: Iniziativa Superiore, Velocità Accecante.
Speciale: Eludere, schivare prodigioso.

Abilità di classe

Le abilità di classe del guardiano esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Comunicazione Segreta (Sag), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (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 della classe di prestigio del guardiano esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un guardiano esemplare è competente in tutte le armi semplici, da guerra, nell'uso delle armature e negli scudi.

Talenti bonus: Il guardiano esemplare ottiene un talento bonus al 5° livello e un talento bonus aggiuntivo ogni tre livelli successivi (al 4°, al 7°, al 10° e così via). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente: Abilità Focalizzata Epica, Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Assaltatore di Incantatori, Attacco di Opportunità Furtivo, Attacco Furtivo Migliorato, Auto-Occultamento, Baluardo di Difesa, Danno Persistente, Deflettere Frecce, Destrezza Possente, Deviare Straordinario, Deviazione Infinita, Difesa Mobile, Guarigione Rapida, Percepire Trappole, Reputazione Epica, Resistenza agli Incantesimi Migliorata, Riduzione del Danno, Riflessi da Combattimento Migliorati, Riflessi Epici, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scalatore Leggendario, Schivare Epico, Tempra Epica, Tempra Scattante, Velocità Epica, Volontà Epica, Volontà Scattante.

Attivatore di schivare prodigioso (Str): Il guardiano esemplare deve essere dotato del privilegio di classe schivare prodigioso, almeno in modo che possa conservare il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne possiede uno) anche quando viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. È possibile che il personaggio possieda una versione di livello più alto di schivare prodigioso, come ad esempio quella che gli conferisce un bonus al momento di schivare trappole. Qualunque sia il livello di schivare prodigioso posseduto dal personaggio, il guardiano esemplare può estendere le proprietà della sua capacità di schivare prodigioso fino a includere una singola creatura da lui scelta che si trovi entro 1,5 metri da lui (può designare tale creatura o cambiarla come azione gratuita una volta per round). Quindi, se un guardiano esemplare conserva il suo bonus di Destrezza alla CA quando viene colto alla sprovvista, il bersaglio designato la conserva a sua volta. Il guardiano esemplare può trasmettere la sua capacità di schivare prodigioso per tre volte al giorno al 1° livello, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni tre livelli successivi (al 4°, al 7°, al 10° e così via).

Precettore elusivo (Str): Il guardiano esemplare deve essere dotato del privilegio di classe eludere, che consente al personaggio di non subire alcun danno da un attacco ad area nel caso che riesca a superare un tiro salvezza sui Riflessi. Il personaggio potrebbe anche disporre di eludere migliorato, anche se questo non è necessario. Il personaggio può prolungare le proprietà della sua capacità di eludere o eludere migliorato fino a includere una singola creatura da lui scelta che si trovi entro 1,5 metri da lui. Il guardiano esemplare può trasmettere la sua capacità di eludere per una volta al giorno al 2° livello, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni tre livelli successivi (al 5°, all'8°, all'11° e così via).

Aura protettiva **(Mag)**: A partire dal 3° livello, il guardiano esemplare può usare una forma speciale di *scudo su altri* una volta al giorno, più una volta aggiuntiva al giorno ad ogni tre livelli successivi (al 6°, al 9°, al 12° e così via). Quando un guardiano esemplare crea un'*aura protettiva*, le ferite trasferite vengono subite dal guardiano esemplare come danni debilitanti e non come danni normali, come nel caso dell'incantesimo *scudo su altri*. Sotto ogni altro aspetto, l'*aura protettiva* del guardiano esemplare funziona come l'incantesimo *scudo su altri* lanciato da un chierico di 8° livello.

Modificare probabilità (Str): Una volta giunto al 5° livello, il guardiano esemplare acquisisce la capacità di alterare le probabilità per due volte al giorno, a cui si aggiunge una volta aggiuntiva ogni tre livelli successivi (all'8°, all'11°, al 14° e così via). Il guardiano esemplare può esigere che venga tirato di nuovo un tiro per colpire, una prova o un tiro salvezza appena effettuato da un'altra creatura (amica o nemica che sia) nel raggio di 7,5 metri da lui. Il guardiano esemplare spesso fa uso di questa capacità per consentire al suo protetto di effettuare di nuovo un tiro salvezza, ma potrebbe anche utilizzarla per costringere un nemico che fosse riuscito a colpire il suo protetto a tirare di nuovo un attacco andato a segno.

Il guardiano esemplare può aspettare di vedere se il tiro per colpire, la prova o il tiro salvezza vanno a segno prima di usare questa capacità. Il soggetto di questo effetto deve accettare il risultato del secondo tiro, a prescindere che sia migliore o peggiore del primo. L'utilizzo di questa capacità avviene al di fuori del normale ordine di iniziativa, ma il guardiano esemplare non può farne uso se viene colto alla sprovvista o se non è in grado di vedere la situazione che richiede il tiro in questione. Il guardiano esemplare deve decidere se far ripetere il tiro o meno non appena il risultato del tiro per colpire, della prova o del tiro salvezza è noto; altrimenti dovrà aspettare un'occasione successiva. Quando è possibile, il guardiano esemplare dovrebbe informare il DM dell'intenzione di usare questa capacità prima che un altro personaggio effettui un tiro, per poi confermare la sua intenzione una volta stabilito se il risultato è indesiderato o meno.

Richiamare **(Mag)**: Una volta giunto al 6° livello, il guardiano esemplare ottiene la capacità di riportare in vita una creatura su cui in precedenza abbia usato una delle sue capacità di classe, come se lanciasse su di essa *resurrezione pura* come chierico di 20° livello. Il personaggio può usare questa capacità una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni sei livelli (al 12°, al 18°, al 24° e così via).

Tabella 1-27: Guardiano esemplare

Livello	Speciale
1°	Talento bonus, attivatore di schivare prodigioso 3 volte al giorno
2°	Precettore elusivo 1 volta al giorno
3°	*Aura protettiva* 1 volta al giorno
4°	Talento bonus, attivatore di schivare prodigioso 4 volte al giorno
5°	Modificare probabilità 2 volte al giorno, precettore elusivo 2 volte al giorno
6°	*Richiamare* 1 volta al giorno, *aura protettiva* 2 volte al giorno
7°	Talento bonus, attivatore di schivare prodigioso 5 volte al giorno
8°	Precettore elusivo 3 volte al giorno, modificare probabilità 3 volte al giorno
9°	*Aura protettiva* 3 volte al giorno
10°	Talento bonus, attivatore di schivare prodigioso 6 volte al giorno

INFILTRATORE EPICO

L'infiltratore epico è una spia, un agente sotto copertura, e a volte un sabotatore. È l'infiltrato tra le fila nemiche, pronto ad agire in incognito per recuperare dei piani di battaglia segreti o a trafugare un oggetto prezioso. È un maestro nel fingere di essere chi non è, convincendo tutti coloro che incontra attraverso un abile uso dei travestimenti e dicendo a chiunque ciò che si aspetta di sentirsi dire. Può fare uso di equipaggiamento speciale per agevolarsi nel corso delle sue missioni, ma il suo strumento più prezioso è la capacità di rimanere calmo nei luoghi più pericolosi. La sua disinvoltura nei momenti di tensione gli permette di recuperare le informazioni che gli servono per trionfare senza venire scoperto.

I ladri e i bardi sono i più adatti a diventare infiltratori epici, ma anche i guerrieri, i maghi e gli stregoni sanno come agire sotto copertura. Le altre classi più raramente scelgono la via dello spionaggio. I barbari, i druidi e i paladini non funzionano bene come spie, se non in circostanze estremamente insolite.

Gli infiltratori epici spesso agiscono per conto di un governo o dei più potenti signori dei mercanti. A volte accettano missioni singole di breve durata, ma molto più spesso si impegnano in operazioni a lungo termine come infiltrati. Molti infiltratori epici agiscono come indipendenti, accettando gli incarichi attraverso un terzo che funge da tramite. Di tanto in tanto un infiltratore epico può entrare a far parte di un gruppo di avventurieri, offrendo i suoi talenti da esploratore. I Regolatori contano molti infiltratori epici tra le loro fila, e anche gli Spigolatori, la Garrota e i Prediletti Divini ne fanno uso di tanto in tanto (vedi Capitolo 6).

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un infiltratore epico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Abilità: Camuffare 24 gradi, Diplomazia 10 gradi, Leggere Labbra 10 gradi, Raggirare 24 gradi.

Talenti: Sensi Acuti.

Talenti epici: Poliglotta.

Speciale: Il personaggio deve aver trascorso almeno un mese utilizzando l'abilità Camuffare e facendosi passare per qualcun altro con successo.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'infiltratore epico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Comunicazione Segreta (Sag), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Leggere Labbra (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Scrutare (Int), Svuotare Tasche (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Un infiltra-

tore epico è competente in tutte le armi semplici, da guerra, nell'uso delle armature e negli scudi.

Identità di copertura migliorata (Str/Sop): Al 1° livello un infiltratore epico definisce tre identità di copertura, a cui si aggiunge un'ulteriore identità ogni quattro livelli successivi (al 5°, al 9°, al 13° e così via). Un infiltratore epico in azione deve tenere segreta la sua vera identità, quindi dovrà fingere di essere un mercante, uno stalliere, un locandiere, forse un guerriero, un mago di basso livello o un membro di qualsiasi altra classe. Un'identità di copertura gli consente di sviare i sospetti altrui e spinge gli avversari a sottovalutare la sua pericolosità finché non è troppo tardi.

Quando agisce sotto un'identità di copertura, l'infiltratore epico ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e un bonus di circostanza +2 alle prove di Raggirare e Raccogliere Informazioni.

Quando l'infiltratore epico ha l'opzione di acquisire una nuova identità di copertura, può scegliere in alternativa di perfezionare una delle sue identità di copertura esistenti. Un'identità di copertura migliorata conferisce un bonus di circostanza +6 alle prove di Camuffare e un bonus di circostanza +4 alle prove di Raggirare e Raccogliere Informazioni finché l'infiltratore agisce sotto quell'identità. Una specifica identità di copertura può essere migliorata più volte, aggiungendo ogni volta +2 ai rispettivi bonus.

La rete di diverse identità che si viene a creare nella mente dell'infiltratore epico rende impossibile l'individuazione del suo allineamento da parte di qualsiasi forma di divinazione. Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *allineamento imperscrutabile*, fatta eccezione per il fatto che rimane sempre attiva, trattandosi di una capacità soprannaturale. Solo le divinazioni vengono confuse in questo modo; quegli incantesimi che funzionano solo su alcuni precisi allineamenti, come *protezione dal male* e *punizione sacra* funzionano normalmente sull'infiltratore epico.

Nel caso in cui l'infiltratore epico decidesse di "mettere a riposo" un'identità di copertura e svilupparne una nuova, deve sottoporsi a una settimana di rigoroso addestramento per affinare il cambiamento della propria intonazione vocale e il suo linguaggio corporeo, prima di acquisire qualsiasi bonus. Le identità di copertura in sé non conferiscono all'infiltratore epico alcuna abilità, competenza o privilegio di classe aggiuntivo che gli altri si potrebbero aspettare dalla professione che l'infiltratore mostra di svolgere; tuttavia, una prova superata di Raggirare al momento opportuno sarà sufficiente a sviare ogni sospetto.

L'infiltratore epico può passare da un'identità segreta all'altra o travestirsi efficacemente utilizzando la sua abilità di Camuffarsi nell'arco di 1d3 minuti. È anche in grado di indossare o rimuovere un'armatura in metà del tempo normale.

Attacco furtivo: Se un infiltratore epico riesce ad assalire un avversario in un momento in cui questo non è in grado di difendersi con efficacia dal suo attacco, può scegliere di colpire un punto vitale e infliggere danni extra. In pratica, ogni volta in cui il bersaglio dell'infiltratore epico non può fare uso del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), il colpo dell'infiltratore epico infligge +1d6 danni extra. Questi danni extra aumentano di 1d6 ad ogni tre livelli (+2d6 al 4° livello, +3d6 al 7° livello, +4d6 al 10° livello e così via). Se l'infiltratore epico riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questo danno extra non viene moltiplicato.

La precisione e la penetrazione sono necessarie per mettere a segno un colpo critico, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri.

Con un manganello o un attacco senz'armi, l'infiltratore epico può mettere a segno un attacco furtivo che infligge danni debilitanti invece di danni normali. Non gli è possibile fare uso di un'arma che infligga danni normali per infliggere danni debilitanti in un attacco furtivo, nemmeno con la consueta penalità di -4, in quanto l'attacco furtivo richiede sempre un utilizzo ottimale dell'arma impiegata.

Un infiltratore epico può usare un attacco furtivo solo su creature viventi con anatomie distinguibili: i non morti, i costrutti, le melme, i vegetali e le creature incorporee non dispongono di punti vitali da attaccare. Inoltre, una creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. L'infiltratore epico deve essere anche in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da raggiungere un punto vitale: non può condurre un attacco furtivo su una creatura occultata o sugli arti di una creatura i cui punti vitali sono oltre la sua portata.

Se un infiltratore epico ottiene dei bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli da ladro), i bonus al danno vanno sommati.

Addestramento specializzato (Str): Al 2° livello, l'infiltratore epico acquisisce il beneficio di focalizzare le sue abilità di artigianato su un tipo di lavoro particolare, specializzandosi in una delle categorie seguenti e ricevendo un bonus di +3 a tutte le prove relative alle abilità elencate. Ad ogni tre livelli successivi (al 5°, all'8°, all'11° e così via), l'infiltratore epico ottiene un ulteriore addestramento specializzato. È possibile scegliere la stessa categoria più di una volta.

Occultamento: Camuffare, Comunicazione Segreta, Falsificare, Raggirare.

Sotterfugio: Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scassinare Serrature e Svuotare Tasche.

Spionaggio: Ascoltare, Cercare, Leggere Labbra e Osservare.

Interazione: Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni.

Leggere pensieri (Sop): A partire dal 3° livello, l'infiltratore epico può "sentire" i pensieri più superficiali di un singolo bersaglio da lui selezionato, per una volta al giorno. Ad ogni quattro livelli successivi (al 7°, all'11°, al 15° e così via), l'infiltratore epico può utilizzare questa capacità una volta al giorno in più. Questa capacità funziona come l'incantesimo *individuazione dei pensieri* lanciato da un incantatore di 15° livello, fatta eccezione per il fatto che ha effetto su un'unica mente.

Sensi lontani (Sop): A partire dal 4° livello, l'infiltratore epico può far giungere la sua vista o il suo udito fino a una distanza superiore a quella normale; può farlo una volta al giorno, per una distanza pari a 6 metri, con l'aggiunta di altri 6 metri per ogni livello di infiltratore epico. L'infiltratore epico deve aver visitato personalmente in precedenza il luogo in cui intende fare uso di sensi lontani. Eventuali barriere presenti non ostacolano l'utilizzo di sensi lontani, e la visione crepuscolare e la scurovisione (se l'infiltratore possiede una o entrambe queste capacità) funzionano normalmente. Sensi lontani può anche essere applicato alla capacità dell'infiltratore epico di leggere pensieri. Ad ogni due livelli oltre il 4° (al 6°, all'8°, al 10° e così via), l'infiltratore epico può applicare questa capacità una volta aggiuntiva al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *chiaroudienza/chiaroveggenza* lanciato da un incantatore di 15° livello, fatta eccezione per il limite del raggio di azione, la necessità di aver visitato il luogo in precedenza e la possibilità di utilizzare la capacità di leggere pensieri.

***Vuoto mentale* (Mag):** Al 3° livello, l'infiltratore epico può

diventare immune a tutti gli incantesimi di influenza mentale e di divinazione riducendo al silenzio completo la sua mente tramite un rigoroso addestramento; può farlo una volta al giorno, più un'ulteriore volta al giorno ogni otto livelli successivi (all'11°, al 19°, al 27° e così via). Questa capacità funziona come l'incantesimo *vuoto mentale* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Tabella 1-28: Infiltratore epico

Livello	Speciale
1°	Identità di copertura migliorata (3), attacco furtivo +1d6
2°	Addestramento specializzato
3°	Leggere pensieri 1 volta al giorno, *vuoto mentale* 1 volta al giorno
4°	Sensi lontani 1 volta al giorno, attacco furtivo +2d6
5°	Addestramento specializzato, identità di copertura migliorata (4)
6°	Sensi lontani 2 volte al giorno
7°	Leggere pensieri 2 volte al giorno, attacco furtivo +3d6
8°	Sensi lontani 3 volte al giorno, addestramento specializzato
9°	Identità di copertura migliorata (5)
10°	Sensi lontani 4 volte al giorno, attacco furtivo +4d6

SCRUTATORE COSMICO

Lo scrutatore cosmico è affascinato dalle infinite varietà dei piani e si interessa alla moltitudine degli strati che compone il multiverso. Ricorre alla sperimentazione per accumulare ulteriore conoscenza riguardo ai meccanismi e alle energie che regolano la crescita del cosmo e sviluppa un'affinità insuperata per tutto ciò che riguarda i piani. E, infine, da tale comprensione cosmica, trae ulteriore potere personale. È particolarmente versato nell'arte dell'evocazione, ed è in grado di chiamare a sé e di comandare i più potenti esterni esistenti. È in grado di spostarsi per gli altri piani con facilità, adattandosi a qualsiasi ambiente estraneo, per quanto alieno possa essere.

Per necessità, soltanto le classi di incantatori possono aspirare a diventare scrutatori cosmici. Tuttavia, la maggior parte degli incantatori, di provenienza arcana o divina che siano, può prima o poi appartenere a questa classe di prestigio epica.

Lo scrutatore cosmico può svolgere vari compiti all'interno di una campagna. È un elemento utile per qualsiasi gruppo di avventurieri che decida di spostarsi da un piano di esistenza all'altro, o che necessiti spesso dell'aiuto di qualche esterno. Anche se lo scrutatore cosmico non viaggia spesso, può comunque aiutare chiunque sia in cerca di conoscenze scrutando o comunicando con gli esterni. Gli Spigolatori fanno ampio uso di scrutatori cosmici, così come anche la Società Cartografica Planare (vedi Capitolo 6).

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare uno scrutatore cosmico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Conoscenze (dei piani) 24 gradi.

Talenti: Incantesimo Focalizzato (Evocazione).

Talenti epici: Resistenza all'Energia.

Incantesimi: La capacità di lanciare *portale* e uno tra *alleato planare* oppure *legame planare*.

Speciale: Deve aver viaggiato in precedenza su un qualsiasi altro piano di esistenza.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello scrutatore cosmico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dei piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello scrutatore cosmico.

Competenza nelle armi e nelle armature: Uno scrutatore cosmico non ottiene alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando un personaggio guadagna un nuovo livello come scrutatore cosmico, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se il regolamento lo prevede) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Se il personaggio era già un incantatore epico, ottiene solo i benefici elencati alla voce "Incantesimi" relativa a quella classe epica. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare uno scrutatore cosmico, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Evocazione planare superiore (Str): A partire dal 1° livello, lo scrutatore cosmico può aumentare il potere di uno qualsiasi tra i seguenti incantesimi: *alleato planare superiore, evoca alleato naturale IX, evoca mostri IX, legame planare superiore, portale* o *sciame elementale*, per influenzare o evocare degli esterni con 4 Dadi Vita in più rispetto al normale limite dell'incantesimo o evocare creature dotate di 4 Dadi Vita di avanzamento. Quindi, *legame planare superiore* evocherà in questo modo un esterno con 28 DV invece di uno con 24 DV. Ogni quattro livelli successivi, lo scrutatore cosmico può aumentare il numero di Dadi Vita aggiuntivi di 4.

Naturalizzazione (Str): A partire dal 2° livello, lo scrutatore cosmico sviluppa un'affinità naturale verso un piano visitato in precedenza, diventando resistente a qualsiasi incantesimo o effetto magico che normalmente avrebbe effetto su qualsiasi creatura che non fosse nativa di quel piano (come ad esempio *esilio*). Ad ogni due livelli successivi, lo scrutatore cosmico acquisisce tale naturalizzazione nei confronti di un piano aggiuntivo (due piani al 4°, tre piani al 6°, quattro piani all'8° e così via).

Portale perdurante (Sop): A partire dal 3° livello, come azione di round completo, lo scrutatore cosmico può rendere un incantesimo *portale* appena lanciato della durata di un giorno intero, invece di farlo sparire dopo 1 round per livello dell'incantatore. Ogni tre livelli successivi lo scrutatore cosmico può aumentare la durata del *portale* di un giorno aggiuntivo (due giorni al 6°, tre giorni al 9°, quattro giorni al 12° e così via).

Talenti bonus (Str): Lo scrutatore cosmico ottiene un talento bonus al 5° livello e un talento bonus aggiuntivo ogni cinque livelli successivi (al 10°, al 15°, al 20° e così via). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente: Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata,

Conoscenza di Incantesimi, Creare Armi e Armature Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Creare Verghe Epiche, Creazione Oggetto Efficiente, Emanazione Permanente, Forgiare Anelli Epici, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo del Famiglio, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza degli Incantesimi, Scrivere Pergamene Epiche.

Connessione cosmica (Sop): Al 7° livello, lo scrutatore cosmico può unirsi alla smisurata energia del multiverso per una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni cinque livelli successivi (al 12°, al 17°, al 22° e così via). Lo scrutatore cosmico può rimanere connesso per un numero di minuti pari al suo livello di classe. La connessione cosmica è un'esperienza trascendente per lo studioso, che viene trasfigurato dal processo.

Fintanto che lo scrutatore rimane connesso all'energia cosmica, diventa immune ai colpi critici, viene considerato nativo di qualsiasi piano che visiti e può utilizzare *porta dimensionale* a suo piacimento come un incantatore di 20° livello. Facendo uso della sua straordinaria conoscenza, lo scrutatore cosmico può attingere all'energia in eccesso del multiverso stesso per incrementare il suo livello effettivo di incantatore o per potenziare qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza, prova di abilità o di caratteristica. Attingere all'energia in eccesso del multiverso è un'impresa pericolosa, e infligge allo scrutatore cosmico 5 danni per ogni bonus di +1 che egli applica a un singolo tiro o per ogni +1 livello aggiuntivo di incantatore applicato a un singolo incantesimo. Ad esempio, uno scrutatore cosmico potrebbe aggiungere un bonus di +5 al suo tiro per colpire successivo, ma nel farlo subirebbe 25 danni.

Tabella 1-29: Scrutatore cosmico

Livello	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	Evocazione planare superiore (+4 DV)	
2°	Naturalizzazione (1 piano)	+1 livello della classe esistente
3°	Portale perdurante (1 giorno)	
4°	Naturalizzazione (2 piani)	+1 livello della classe esistente
5°	Talento bonus, evocazione planare superiore (+8 DV)	
6°	Naturalizzazione (3 piani), portale perdurante (2 giorni)	+1 livello della classe esistente
7°	Connessione cosmica 1 volta al giorno	
8°	Naturalizzazione (4 piani)	+1 livello della classe esistente
9°	Evocazione planare superiore (+12 DV), portale perdurante (3 giorni)	
10°	Naturalizzazione (5 piani), talento bonus	+1 livello della classe esistente

SENTINELLA DI UNION

Una Sentinella di Union è un membro di una forza di sorveglianza scelta che protegge la città-semipiano di Union (vedi Capitolo 6). Le Sentinelle di Union pattugliano le vie della città, fanno valere le leggi di Union e si assicurano che la pace regni suprema. Una Sentinella di Union viene addestrata per catturare i malfattori e per imprigionarli in attesa di giudizio, piuttosto che per ucciderli. Una Sentinella di Union ricorre ai metodi letali solo come estrema risorsa, oppure chiama in aiuto altri esseri superiori, in quei casi in cui il suo potere si dimostra inefficace.

Le Sentinelle di Union spesso in passato erano guerrieri, ranger o chierici, e anche qualche paladino a volte assume il manto di sentinella. Alcuni ladri e alcuni monaci a volte dimostrano abbastanza potenza in battaglia da arruolarsi nelle Sentinelle di Union, mentre i druidi, gli stregoni, i maghi e i barbari non sono dotati delle doti raffinate di combattimento e della disciplina necessaria per prestare servizio a Union.

Le Sentinelle di Union sono una vista consueta a Union, dove circolano in piccoli gruppi composti da due a cinque elementi. Sono incrollabilmente fedeli alla legge, e agiscono al servizio dei mercane che governano la città con estrema lealtà. Le Sentinelle di Union che non sono in servizio a volte si impegnano in altre professioni e a volte accettano anche di unirsi a qualche gruppo di avventurieri, se l'impresa da compiere non interferisce con i loro doveri. Ma, in ogni caso, sono rari i casi in cui abbandonano la città.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare una Sentinella di Union, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +21.

Abilità: Conoscenze (locali) 8 gradi, Diplomazia 8 gradi.

Talenti: Disarmare Migliorato, Sensi Acuti.

Talenti epici: Pelle Corazzata.

Speciale: Il personaggio deve risiedere nella città-semipiano di Union.

Abilità di classe

Le abilità di classe della Sentinella di Union (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag) e Raccogliere Informazioni (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della Sentinella di Union.

Tabella 1-30: Sentinella di Union

Livello	Speciale
1°	*Inviare* 1 volta al giorno, *scudo della legge* 1 volta al giorno
2°	*Libertà* 1 volta al giorno, *scassinare* 1 volta al giorno
3°	*Ancora dimensionale* 1 volta al giorno
4°	Guardiano del portale 1 volta al giorno, *scudo della legge* 2 volte al giorno
5°	*Gabbia di forza* 1 volta al giorno
6°	*Ancora dimensionale* 2 volte al giorno, *scassinare* 2 volte al giorno
7°	*Imprigionare* 1 volta al giorno, *scudo della legge* 3 volte al giorno
8°	*Libertà* 2 volte al giorno, *inviare* 2 volte al giorno
9°	*Ancora dimensionale* 3 volte al giorno
10°	*Scassinare* 3 volte al giorno, guardiano del portale 2 volte al giorno, *scudo della legge* 4 volte al giorno

Competenza nelle armi e nelle armature: La Sentinella di Union è competente in tutte le armi semplici, da guerra, nell'uso di tutte le armature e in tutti gli scudi.

Inviare **(Mag):** Al 1° livello, la Sentinella di Union acquisisce l'uso dell'incantesimo *inviare* come capacità magica una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni sette livelli successivi (all'8°, al 15°, al 22° e così via). Le Sentinelle di Union normalmente fanno uso di *inviare* per contattare i loro superiori se la loro pattuglia si imbatte in una minaccia che non sono in grado di affrontare. Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 15° livello.

Scudo della legge **(Mag):** Al 1° livello, la Sentinella di Union acquisisce l'uso dell'incantesimo *scudo della legge* come capacità magica una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni tre livelli successivi (al 4°, al 7°, al 10° e così via). Le Sentinelle di Union normalmente fanno uso di *scudo della legge* prima di affrontare in combattimento un avversario. Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 15° livello.

Libertà **(Mag):** Al 2° livello, la Sentinella di Union acquisisce l'uso dell'incantesimo *libertà* come capacità magica una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni sei livelli successivi (all'8°, al 14°, al 20° e così via). Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 18° livello.

Scassinare **(Mag):** Al 2° livello, la Sentinella di Union acquisisce l'uso dell'incantesimo *scassinare* come capacità magica una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni quattro livelli successivi (al 6°, al 10°, al 24° e così via). Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 15° livello.

Ancora dimensionale **(Mag):** Al 3° livello, la Sentinella di Union acquisisce l'uso dell'incantesimo *ancora dimensionale* come capacità magica una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni tre livelli successivi (al 6°, al 9°, al 12° e così via). Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 15° livello.

Guardiano del portale (Sop): Una Sentinella di Union di 4° livello può diventare un guardiano del portale una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni sei livelli successivi (al 10°, al 16°, al 22° e così via). La Sentinella di Union deve collocarsi entro 1,5 metri da un portale permanente o da un incantesimo *portale* e, finché rimarrà dove si trova, il portale non potrà essere attivato da nessuno dei due lati e da nessun mezzo. La Sentinella di Union può difendersi e usare le sue capacità normalmente, fin quando rimane adiacente al portale bloccato. Questa capacità funziona solo contro i portali magici e contro l'incantesimo *portale*, ma non contro quelle creature dotate di capacità magiche o soprannaturali di spostamento tra i piani.


MS

Gabbia di forza **(Mag):** Al 5° livello, la Sentinella di Union acquisisce l'uso dell'incantesimo *gabbia di forza* come capacità magica una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni cinque livelli successivi (al 10°, al 15°, al 20° e così via). Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 20° livello.

Imprigionare **(Mag):** Al 7° livello, la Sentinella di Union acquisisce l'uso dell'incantesimo *imprigionare* come capacità magica una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni cinque livelli successivi (al 12°, al 17°, al 22° e così via). Questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 20° livello.

SOMMO PREDICATORE

Il sommo predicatore è un ispiratore sacro in grado di dare vita a un nuovo movimento religioso. Porta la parola della sua divinità, diffonde gli insegnamenti del suo dio e trasmette le sue convinzioni in orazioni appassionate e infervorate. Tutti coloro che ascoltano le sue parole trovano naturale accettarle come verità. Chi lo ascolta si convince che aderendo ai dogmi dell'ordine del sommo predicatore raggiungerà l'illuminazione in nome della divinità. Intere nazioni si sono prostrate ai piedi dello zelo infervorato di un sommo predicatore.

I chierici sono coloro che meglio riescono a focalizzare su se stessi l'attenzione della gente, e quindi i più adatti a percorrere il cammino di un sommo predicatore, e anche alcuni paladini a volte rispondono a questo richiamo. I druidi e i ranger raramente vengono chiamati a questa carriera, e gli altri personaggi non dispongono di un rapporto diretto adeguato con le divinità.

Un sommo predicatore normalmente lavora all'interno di una società che già adora la divinità da lui propugnata, anche se non è raro che un sommo predicatore finisca per trovarsi in contrasto con i capi tradizionali del culto di una zona. A volte la divinità propugnata dal sommo predicatore interviene in modo attivo sugli eventi del mondo e guida i suoi seguaci all'azione.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un sommo predicatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Diplomazia 12 gradi e una tra Conoscenze (religioni) 24 gradi oppure Conoscenze (natura) 24 gradi.

Talenti: Autorità.

Talenti epici: Autorità Epica.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi divini di 5° livello.

Speciale: Il personaggio deve avere una divinità patrona.

Abilità di classe

Le abilità di classe del sommo predicatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del sommo predicatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un sommo predicatore è competente in tutte le armi semplici, nell'uso delle armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Quando un personaggio guadagna un nuovo livello come sommo predicatore, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Se il personaggio era già un incantatore epico, ottiene solo i benefici elencati alla voce "Incantesimi" relativa a quella classe epica. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come ad esempio la possibilità migliorata di scacciare i non morti). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un sommo predicatore, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Proselitismo **(Mag):** Al 1° livello il sommo predicatore acquisisce la capacità di diffondere il verbo della sua divinità alle masse con notevoli risultati. Può predicare in tal modo una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni dieci livelli di classe successivi (all'11°, al 21°, al 31° e così via).

Proselitismo può avere tre effetti. Innanzi tutto, ogni volta che un sommo predicatore parla in questo modo, viene considerato sotto l'effetto di un incantesimo *santuario*. Secondariamente, la sua voce può essere udita chiaramente da chiunque si trovi entro un raggio di 30 metri con l'aggiunta di altri 15 metri per livello di classe, indipendentemente da altri rumori di sottofondo, e ciò che egli dice può essere compreso come se tutto il pubblico fosse sotto l'effetto di un incantesimo *comprensione dei linguaggi*. Infine, chiunque si trovi entro la portata della voce del predicatore ha una probabilità di rimanerne immediatamente soggiogato:

Tipo di ascoltatore	Effetto
Seguace della stessa divinità	Automatico se possiede 10 o meno DV, altrimenti tiro salvezza sulla Volontà (CD 20 + 1/2 del livello di classe del sommo predicatore + modificatore di Sag)
Altri dello stesso allineamento	Automatico se possiede 5 o meno DV, altrimenti tiro salvezza sulla Volontà (come sopra)
Tutti gli altri	Tiro salvezza sulla Volontà (come sopra)

I membri del pubblico soggiogati agiscono come se fossero sotto l'effetto di un *simbolo di persuasione* (vedi l'incantesimo *simbolo*), cambiando allineamento nel modo più appropriato e in ogni altro aspetto agendo come sotto l'effetto di un incantesimo *charme*. Il sommo predicatore può incitare la folla ad eseguire un determinato numero di azioni, in base al suo allineamento. Potrebbe spingere un esercito a combattere con coraggio, o convincere gli elementi di una folla cittadina a commettere una buona azione per le strade della città. Nel caso di un predicatore caotico o malvagio, potrebbe fomentare una sommossa per seminare il caos e incoraggiare atti di vandalismo nella città, o indire una caccia per catturare e punire i miscredenti. Qualsiasi suggerimento che inciti al suicidio consente ai membri del pubblico un nuovo tiro salvezza per non rimanere più soggiogati (ad eccezione dei seguaci di basso livello della stessa divinità, che non hanno avuto diritto nemmeno al tiro salvezza iniziale). Gli ascoltatori rimangono soggiogati per 10 minuti più ulteriori 5 minuti per ogni livello di sommo predicatore posseduto dal personaggio.

Al 3° livello, la capacità di *proselitismo* del sommo predicatore arriva ad includere *tocco del dio* una volta al giorno, più una volta aggiuntiva al giorno ad ogni dieci livelli successivi (al 13°, al 23°, al 33° e così via). Nel corso della sua predica, il personaggio può muoversi tra gli ascoltatori soggiogati, stringendo le loro mani, carezzando la fronte dei fedeli e toccando in altri modi i membri del pubblico. Chiunque venga toccato in questo modo viene curato di 1d4 danni e guarito da qualsiasi veleno o malattia naturale. Questa capacità è in grado di influenzare fino a sei individui per round. Un membro del pubblico può trarre beneficio dal *tocco del dio* solo una volta per sessione di *proselitismo*. Il sommo predicatore può fare uso del *tocco del dio* fintanto che la sua capacità di *proselitismo* perdura.

Al 5° livello la capacità di *proselitismo* del sommo predicatore arriva ad includere *parola del dio* una volta al giorno, più una volta aggiuntiva al giorno ad ogni dieci livelli successivi (al 15°, al 25°, al 35° e così via). Le parole pronunciate dal sommo predicatore possono, se egli così desidera, funzionare come un incantesimo *suono dirompente* con forza triplicata (3d8 danni sonori e un tiro salvezza sulla Volontà per evitare di rimanere stordito per 3 round) per tutti coloro che non sono soggiogati, come se l'incantesimo fosse lanciato da un chierico di 20° livello. La *parola del dio* può essere utilizzata in qualsiasi momento del discorso di *proselitismo*.

Al 7° livello la capacità di *proselitismo* del sommo predicatore arriva ad includere *volto del dio* una volta al giorno, più una volta aggiuntiva al giorno ad ogni dieci livelli successivi (al 17°, al 27°, al 37° e così via). Quando il sommo predicatore parla, può far sì che un'esplosione di luce si irradi dal suo volto. *Volto del dio* ha su tutti coloro tra il pubblico che non sono rimasti soggiogati l'effetto di un incantesimo *esplosione solare* lanciato da un chierico di 20° livello. Il *volto del dio* può essere utilizzato in qualsiasi momento del discorso di *proselitismo*.

Al 9° livello la capacità di *proselitismo* del sommo predicatore arriva ad includere *aura del dio* una volta al giorno, più una volta aggiuntiva al giorno ad ogni dieci livelli successivi (al 19°, al 29°, al 39° e così via). Quando il sommo predicatore tiene il suo discorso; può far sì che un'ondata di potere divino scaturisca dal suo corpo con l'effetto, di un incantesimo *blasfemia, dettame, parola sacra* o *parola del*

Tabella 1-31: Sommo predicatore

Livello	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	*Proselitismo* 1 volta al giorno	
2°	*Guarigione* 1 volta al giorno	+1 livello della classe esistente
3°	*Proselitismo (tocco del dio)* 1 volta al giorno	
4°	Talento bonus	+1 livello della classe esistente
5°	*Proselitismo (parola del dio)* 1 volta al giorno	
6°	*Guarigione* 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
7°	*Proselitismo (volto del dio)* 1 volta al giorno	
8°	Talento bonus	+1 livello della classe esistente
9°	*Proselitismo (aura del dio)* 1 volta al giorno	
10°	*Guarigione* 3 volte al giorno	+1 livello della classe esistente

caos, come più indicato dal suo allineamento, influenzando quelli tra il pubblico che non sono rimasti soggiogati. *Aura del dio* funziona sotto ogni altro aspetto come il corrispondente incantesimo lanciato da un chierico di 20° livello. *Aura del dio* può essere utilizzato in un qualsiasi momento del discorso del predicatore.

***Guarigione* (Mag):** Al 2° livello il grande predicatore può usare *guarigione* su se stesso o su un'altra creatura una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ogni quattro livelli successivi (al 6°, al 10°, al 14° e così via).

Talenti bonus: Il sommo predicatore ottiene un talento bonus al 4° livello e un talento bonus aggiuntivo ogni quattro livelli successivi (all'8°, al 12°, al 16° e così via). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente: Accesso Spontaneo al Dominio, Arco Vitale Prolungato, Aura di Energia Positiva, Capienza di Incantesimi Migliorata, Carisma Possente, Colpo Spettrale, Comandante Leggendario, Dominio Bonus, Emanazione Permanente, Esplosione di Energia Negativa, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Inarrestabile Epico, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza dei Non Morti, Pelle Corazzata, Poliglotta, Reputazione Epica, Saggezza Possente, Scacciare Planare, Volontà Epica, Zona di Animazione.

SPETTRO PERFETTO

Lo spettro perfetto è un maestro dell'agguato, il predatore nascosto e il ladro supremo. È riuscito a trascendere perfino il livello straordinario, affinando i suoi talenti fino a raggiungere un livello soprannaturale. È in grado di oltrepassare qualsiasi protezione e di sgusciare attraverso ogni difesa. Sono pochi coloro che lo vedono arrivare, e del suo passaggio non rimane mai alcuna traccia. È, in senso molto letterale, un'ombra nella notte.

Soltanto i personaggi più furtivi e silenziosi possono ambire a diventare uno spettro perfetto, quindi i ladri sono i candidati ideali. Gli assassini a volte affinano le loro abilità passando un periodo come spettri perfetti, sebbene la furtività e l'elusività speciale dello spettro perfetto venga acquistata a discapito di alcune delle capacità di attacco. Sono poche le altre classi esperte a sufficienza nelle abilità necessarie da diventare spettri perfetti, anche se a volte uno stregone o un mago potrebbero trovarsi nella posizione giusta per riuscirci.

Gli spettri perfetti sono degli scassinatori professionisti, in grado di commettere qualsiasi furto. Hanno portato a livelli insuperati l'arte di infiltrarsi e di entrare nei luoghi protetti, e cimentarsi contro i migliori sistemi di sicurezza che il multiverso ha da offrire è una sfida emozionante per loro. La maggior parte degli spettri perfetti preferisce agire individualmente, ma ve ne sono alcuni che possono unirsi a un gruppo o a usare i propri talenti per aiutare e proteggere invece che per rubare.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare uno spettro perfetto, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Muoversi Silenziosamente 24 gradi, Nascondersi 24 gradi.

Talenti epici: Auto-Occultamento.

Speciale: Attacco furtivo +10d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello spettro perfetto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello spettro perfetto.

Competenza nelle armi e nelle armature: Uno spettro perfetto non ottiene alcuna competenza nelle armi semplici, da guerra, nell'uso delle armature e negli scudi.

Invisibilità migliorata (Sop): A partire dal 1° livello, lo spettro perfetto acquisisce il beneficio di *invisibilità migliorata* una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni cinque livelli successivi (al 6°, all'11°, al 16° e così via). *Invisibilità migliorata* ha lo stesso effetto dell'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 20° livello.

Manualità migliorata (Sop): Uno spettro perfetto può utilizzare le seguenti abilità di classe a una distanza di 9 metri: Cercare, Disattivare Congegni, Scassinare Serrature e Svuotare Tasche. Se lo spettro lo desidera, può decidere di prendere 10 alla prova. Qualsiasi oggetto manipolato nel corso della prova non deve pesare più di 45 kg. In alternativa, lo spettro perfetto può utilizzare manualità migliorata per effettuare un attacco furtivo in mischia contro una qualsiasi creatura che si trovi entro un raggio di 9 metri. Lo spettro perfetto esegue il suo attacco furtivo (o il

suo attacco mortale, se gli è consentito) come se stesse attaccando sui fianchi. Se l'attacco va a segno, la vittima riceve i danni inferti dal corrispondente attacco furtivo, nonostante il fatto che lo spettro perfetto e la sua arma non abbiano fisicamente coperto la distanza che li separa dalla vittima. Uno spettro perfetto può utilizzare manualità migliorata una volta al giorno al 2° livello, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni cinque livelli successivi (al 7°, al 12°, al 17° e così via).

Incorporeo (Sop): Al 3° livello, lo spettro perfetto può diventare incorporeo una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni cinque livelli successivi (all'8°, al 13°, al 18° e così via). Uno spettro perfetto può rimanere incorporeo per un numero di round pari a 20 + il suo livello di spettro perfetto. Lo spettro perfetto, in quanto creatura incorporea, può essere ferito solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, da incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. È quindi immune a tutte le forma di attacco che non siano di natura magica. Anche nel caso in cui venga colpito da un incantesimo o da armi magiche, lo spettro perfetto ha una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una forma corporea (fatta eccezione per gli effetti di forza, come *dardo incantato* o per quegli attacchi effettuati con armi dotate della capacità di tocco fantasma). Uno spettro perfetto incorporeo non possiede alcuna armatura naturale, ma possiede un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (pari almeno a +1, anche se il suo punteggio di Carisma normalmente non conferisse alcun bonus).

Uno spettro perfetto incorporeo può attraversare gli oggetti solidi a suo piacimento, ma non gli effetti di forza. I suoi attacchi passano attraverso (ignorano) armature naturali, armature e scudi, mentre i bonus di deviazione e gli effetti di forza (Come *armatura magica*) funzionano normalmente. Uno spettro perfetto incorporeo si muove silenziosamente e non può essere udito grazie a una prova di Ascoltare, a meno che egli stesso non voglia farsi udire. Finché lo spettro perfetto rimane incorporeo, non possiede alcun punteggio di Forza, quindi il suo modificatore di Destrezza viene applicato sia ai suoi attacchi in mischia che a distanza.

Forma d'ombra (Sop): Al 4° livello lo spettro perfetto può assumere una forma d'ombra per una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno ad ogni cinque livelli successivi (al 9°, al 14°, al 19° e così via). La forma d'ombra dello spettro perfetto dura 1 minuto per livello della sua classe di prestigio. La forma d'ombra è l'espressione suprema del potere dello spettro perfetto. Lo rende incorporeo (vedi sopra), immune ai colpi critici, e gli permette di volare a una velocità di 30 metri (buona).

Lo spettro perfetto può anche utilizzare la sua sostanza d'ombra per potenziare il livello effettivo di un suo qualsiasi tiro per colpire, prova o tiro salvezza. Quando lo spettro perfetto attinge al potere della sua forma d'ombra, si infligge 7 danni per ogni +1 di bonus a un singolo tiro o per ogni +1 livello per qualsiasi altro uso. Ad esempio, se uno spettro perfetto desidera aggiungere un bonus di +5 al suo tiro salvezza o tiro per colpire successivo, nel farlo si infliggerà 35 danni.

Talenti bonus: Lo spettro perfetto ottiene un talento bonus al 5° livello e un talento bonus aggiuntivo ogni cinque livelli successivi (al 10°, al 15°, al 20° e così via). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente: Abilità Focalizzata Epica, Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Assaltatore di Incantatori, Attacco di Opportunità Furtivo, Attacco Furtivo Migliorato, Auto-Occultamento, Danno Persistente, Iniziativa Superiore, Percepire Trappole, Reputazione Epica, Riflessi da Combattimento Migliorati, Scalatore Leggendario, Schivare Epico, Tempra Scattante, Velocità Accecante, Velocità Epica, Volontà Scattante.

Tabella 1-32: Spettro perfetto

Livello	Speciale
1°	Invisibilità migliorata 1 volta al giorno
2°	Manualità migliorata 1 volta al giorno
3°	Incorporeo 1 volta al giorno
4°	Forma d'ombra 1 volta al giorno
5°	Talento bonus
6°	Invisibilità migliorata 2 volte al giorno
7°	Manualità migliorata 2 volte al giorno
8°	Incorporeo 2 volte al giorno
9°	Forma d'ombra 2 volte al giorno
10°	Talento bonus

AUTORITÀ EPICA

Nella *Guida del Dungeon Master*, la Tabella 2-25 stabilisce che non si ottiene alcun effetto aggiuntivo quando il punteggio di autorità supera 25. Tuttavia, selezionando il talento Autorità Epica, un personaggio può accedere alla Tabella 1-33: "Autorità Epica".

Tutti i personaggi epici dovrebbero automaticamente qualificarsi al modificatore di "reputazione per avere un certo potere" indicato nella Tabella 2-26 della *Guida del Dungeon Master*, e molti si qualificano anche per il modificatore di "reputazione di grande prestigio".

La Tabella 1-34: "Esempi di gregari speciali epici" elenca alcune potenti creature che possono fungere da potenti gregari per i personaggi epici.

REGOLA OPZIONALE: SEGUACI STRAORDINARI

Anche se i seguaci solitamente sono dei combattenti, degli esperti o dei popolani, il DM potrebbe consentire l'uso di ulteriori classi come seguaci. Se viene utilizzata questa regola opzionale, gli aristocratici o gli adepti che fungono da seguaci contano come seguaci di due livelli superiori rispetto al loro effettivo livello del personaggio. Un seguace che possieda dei livelli in una classe di PG conta come seguace di tre livelli superiore rispetto al suo effettivo

Tabella 1-34: Esempi di gregari speciali epici

Creatura	Allineamento	Livello equivalente
Deva astrale	Qualsiasi buono	22°
Couatl	Legale buono	18°
Drago d'argento antico	Legale buono	30°
Gigante delle nuvole	Neutrale buono	19°
Dragone, drago di bronzo	Caotico buono	27°
Ghaele eladrin	Caotico buono	21°
Gigante delle tempeste	Caotico buono	20°
Idra, a 12 teste	Neutrale	19°
Roc	Neutrale	17°
Testuggine dragona	Neutrale	17°
Drago verde antico	Legale malvagio	28°
Gelugon (diavolo)	Legale malvagio	21°
Gigante delle nuvole	Neutrale malvagio	19°
Dragone, drago bianco	Caotico malvagio	26°
Glabrezu (demone)	Caotico malvagio	23°
Succube (demone)	Caotico malvagio	18°

Tabella 1-33: Autorità Epica

Punteggio di Autorità	Livello del gregario	Numero di seguaci per livello									
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
25	17°	135	13	7	4	2	2	1	-	-	-
26	18°	160	16	8	4	2	2	1	-	-	-
27	18°	190	19	10	5	3	2	1	-	-	-
28	19°	220	22	11	6	3	2	1	-	-	-
29	19°	260	26	13	7	4	2	1	-	-	-
30	20°	300	30	15	8	4	2	1	-	-	-
31	20°	350	35	18	9	5	3	2	1	-	-
32	21°	400	40	20	10	5	3	2	1	-	-
33	21°	460	46	23	12	6	3	2	1	-	-
34	22°	520	52	26	13	6	3	2	1	-	-
35	22°	590	59	30	15	8	4	2	1	-	-
36	23°	660	66	33	17	9	5	3	2	1	-
37	23°	740	74	37	19	10	5	3	2	1	-
38	24°	820	82	41	21	11	6	3	2	1	-
39	24°	910	91	46	23	12	6	3	2	1	-
40	25°	1.000	100	50	25	13	7	4	2	1	-
per +1	+1/2*	+100**	†	†	†	†	†	†	†	†	†

Punteggio di autorità: Il punteggio di Autorità di un personaggio è pari al suo livello più il modificatore di Carisma. Il punteggio di Autorità di un personaggio può anche essere influenzato da fattori esterni, come descritto nella Tabella 2-26: "Modificatori ad Autorità" nella *Guida del Dungeon Master*.

Livello del gregario: Il personaggio può attirare gregari che non superino il livello indicato. Indipendentemente dal punteggio di Autorità, il gregario non può essere di livello pari o superiore al proprio.

Numero di seguaci per livello: Il personaggio può radunare un gruppo di seguaci del livello indicato. Ad esempio, un personaggio con un punteggio di Autorità di 31 potrà al massimo mettersi a capo di un gruppo di 350 personaggi di 1° livello, di 35 di 2° livello, e così via.

*Il livello massimo di gregari per un personaggio aumenta di 1 ad ogni 2 punti di Autorità oltre il 40.

**Il livello massimo di seguaci di 1° livello aumenta di 100 ad ogni punto di Autorità oltre il 40.

†Il personaggio può comandare un numero di seguaci di 2° livello pari a un decimo dei seguaci di 1° livello. Può comandare un numero di seguaci di 3° livello pari alla metà dei seguaci di 1° livello, e così via dimezzando ulteriormente il numero ad ogni livello in più (arrotondando per eccesso, tranne per le frazioni inferiori a 1, che vengono arrotondate a 0). È impossibile avere un seguace di livello superiore al 20° (o il cui livello effettivo di seguace sia superiore al 20°; consultare la sezione "Seguaci straordinari", di seguito.

livello del personaggio. Un seguace che possieda dei livelli in una classe di prestigio conta come seguace di cinque livelli superiore rispetto al suo effettivo livello del personaggio. Si segue questa procedura per rispecchiare il fatto che alcuni personaggi raramente si adattano ad essere dei seguaci e preferiscono diventare dei personaggi unici e indipendenti.

Ad esempio, un combattente, esperto o popolano di 6° livello viene considerato un seguace di 6° livello. Un adepto o un aristocratico di 6° livello viene considerato seguace di 8° livello. Un guerriero di 6° livello o un aristocratico di 3° livello/mago di 3° livello verrebbe considerato un seguace di 9° livello. Un ladro di 5° livello/assassino di 1° livello verrebbe considerato un seguace di 11° livello.

ABILITÀ EPICHE

Lidda, la ladra epica, è in grado di camminare su un filo sottile quanto un capello, di appoggiare l'orecchio a una porta e di sentire il respiro di un gatto tre stanze più avanti. Ember, il monaco epico, può scalare una superficie verticale completamente liscia più in fretta di quanto una persona normale riesca a correre. Devis, il bardo epico, può convincere a parole un lich a cedergli il suo filatterio, e Jozan il chierico epico è in grado di trasformare un branco di barbari ringhianti in fanatici fedeli di Pelor.

Questi sono alcuni esempi dell'uso di abilità epiche. Alcune sono soltanto delle naturali estensioni della descrizione delle abilità riportate nel *Manuale del Giocatore*, mentre l'uso di altre raggiunge livelli quasi mistici.

Le prove di abilità funzionano sempre allo stesso modo: si tira 1d20 e si somma il risultato al proprio modificatore di abilità. Alcune azioni hanno una Classe Difficoltà (CD) particolare oppure si contrappongono ad un altro tiro (normalmente una prova relativa alla stessa abilità o a un'altra contrapposta). Il grado massimo di abilità che un personaggio può possedere è pari al suo livello +3 (per le abilità di classe) o alla metà di tale numero (per le abilità di classe incrociata). I personaggi acquisiscono nuovi punti abilità ad ogni livello in base alla loro classe di appartenenza (vedi la descrizione appropriata della classe per i dettagli).

Nonostante la natura quasi magica di alcuni usi a livello epico delle varie abilità, tutti gli usi di seguito descritti sono considerati delle capacità straordinarie (se non viene indicato diversamente), e quindi funzionano normalmente anche all'interno di un'area di antimagia.

COMBINARE TENTATIVI DI ABILITÀ

Quando più personaggi utilizzano la stessa abilità per lo stesso periodo di tempo e allo stesso scopo, è possibile concertare assieme i loro sforzi.

Regola opzionale: collaborazione

Il *Manuale del Giocatore* descrive come i personaggi possono collaborare per incrementare le possibilità di successo di un'impresa. Dal momento che ottenere 10 o più in una prova di abilità per un personaggio epico divento quasi insignificante, è possibile usare questa regola opzionale per permettere ai personaggi epici di ottenere risultati migliori attraverso la collaborazione.

Il bonus di circostanza fornito dalla collaborazione viene aumentato di +1 per ogni 10 punti di cui la prova di abilità di colui che aiuta supera il 10. Quindi un tiro da 10-19 conferisce un bonus di circostanza pari a +2 (come da normale regolamento), un tiro di 20-29 conferisce un bonus di circostanza +3, un tiro di 30-39 un bonus di circostanza

+4 e così via (per determinare il bonus di circostanza con rapidità basta dividere la prova dell'aiutante per 10, arrotondare per difetto e aggiungere 1 al risultato).

Dal momento che questa regola opzionale può permettere di aumentare enormemente il risultato di alcune prove di abilità, è bene considerarne attentamente gli effetti prima di inserirla nel gioco. È possibile limitarne strettamente l'uso a quei tipi di prove di abilità che potrebbero beneficiare di questo bonus.

È possibile usare questa regola opzionale anche nelle sessioni di gioco che non siano a livello epico, se si vuole incoraggiare la collaborazione tra i personaggi.



Sinergia di abilità

Molte abilità dispongono di un bonus di sinergia da applicare quando viene usata un'altra abilità, quando si possiedono almeno 5 gradi nella prima abilità. Questo bonus di sinergia aumenta di +2 ad ogni 20 gradi aggiuntivi che il personaggio possiede nella relativa abilità.

Ad esempio, il *Manuale del Giocatore* spiega che se un personaggio possiede più di 5 gradi in Acrobazia, otterrà un bonus di +2 alle prove di Equilibrio. Se il personaggio possiede 25 o più gradi in Acrobazia, il bonus di sinergia aumenterà a +4, se il personaggio ne possiede 45 o più, il bonus salirà a +6 e così via.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

Questa sezione descrive le nuove CD e i nuovi modificatori per le abilità già incontrate del *Manuale del Giocatore*. Naturalmente, ora più che mai è vero il fatto che i giocatori inventeranno dei modi di usare le abilità che non sono previsti dal manuale delle regole. Il DM dovrà ricorrere al buon senso per stabilire le CD di una prova in questi casi. Non dovrà esitare a stabilire una CD pari a 60, a 100 o anche superiore per quelle imprese di proporzioni davvero mitologiche.

Le descrizioni complete delle abilità sono incluse nel *Manuale del Giocatore*.

Acrobazia

Il personaggio è in grado di cadere da grandi altezze senza subire danni, di percorrere grandi distanze con un modificatore o di "scalare" le superfici verticali con una serie di rimbalzi.

CD	Azione
30	Considerare una caduta come se fosse 6 metri più corta al momento della determinazione dei danni.
35	Alzarsi gratuitamente.
45	Considerare una caduta come se fosse 9 metri più corta al momento della determinazione dei danni.
50	Scalare una superficie verticale.
60	Considerare una caduta come se fosse 12 metri più corta al momento della determinazione dei danni.
100	Ignorare il danno da caduta.

Alzarsi gratuitamente: Il personaggio è in grado di alzarsi in piedi da posizione prona come azione gratuita (invece che come mossa equivalente al movimento).

Scalare una superficie verticale: Il personaggio è in grado di scalare fino a 6 metri (come parte di un movimento normale) saltando e rimbalzando sulle pareti, sugli alberi o su altre superfici verticali simili. Il personaggio deve poter rimbalzare su almeno due superfici diverse, e le due superfici devono essere a non più di 3 metri l'una dall'altra.

Ignorare il danno da caduta: Il personaggio può cadere da qualsiasi altezza e non riportare alcun danno.

Speciale: Un personaggio dotato di 25 o più gradi in Acrobazia ottiene un bonus per schivare pari a +5 quando esegue un'azione di combattere sulla difensiva standard o di round completo, invece del normale bonus di +2 (o del bonus di +3 per chi possiede 5 o più gradi). Questo bonus per schivare viene aumentato di +1 per ogni 10 gradi aggiuntivi oltre i 25 posseduti dal personaggio (+6 a 35 gradi, +7 a 45 gradi e così via).

Un personaggio che possiede 25 o più gradi in Acrobazia ottiene un bonus per schivare di +10 alla CA quando effettua un'azione di difesa standard, invece del normale bonus di +4 (o del bonus di +6 per chi possiede 5 o più gradi). Questo bonus per schivare viene aumentato di +2 per ogni 10 gradi aggiuntivi oltre i 25 posseduti dal personaggio (+12 a 35 gradi, +14 a 45 gradi e così via).

Addestrare Animali

Il personaggio è in grado di addestrare creature diverse dagli animali, e in un tempo minore di quello normalmente necessario.

Azione	Tempo	CD
Allevare una bestia magica	1 anno	30 + DV della bestia magica
Addestrare una bestia magica	2 mesi	40 + DV della bestia magica
Allevare un parassita	6 mesi	35 + DV del parassita
Addestrare un parassita	2 mesi	50 + DV del parassita
Allevare un'altra creatura*	Variabile	40 + DV della creatura
Addestrare un'altra creatura*	2 mesi	60 + DV della creatura

*A discrezione del DM, anche altre creature che non ricadano in queste categorie potrebbero essere addestrate.

Ridurre addestramento/allevamento fino a...	Modificatore alla CD
1 mese	+25
1 giorno	+50
1 ora	+75
1 minuto	+100

Ridurre addestramento/allevamento: Normalmente addestrare una creatura o insegnarle dei compiti richiede due mesi di tempo. È possibile accelerare il processo di addestramento o di allevamento riducendo il tempo necessario fino al tempo elencato, applicando il modificatore alla CD base per l'addestramento o l'allevamento della creatura. È impossibile ridurre il tempo richiesto a un periodo inferiore a 1 minuto.

Alchimia

Il personaggio è in grado di creare sostanze alchemiche più potenti, più rapidamente rispetto a prima e di identificare una sostanza sconosciuta nel giro di pochi secondi.

Azione	CD (o modificatore alla CD)
Creazione rapida	+10 o più alla CD
Identificazione rapida	CD 50
Creare sostanza superiore	+20 o più alla CD

Creazione rapida: Il personaggio può incrementare volontariamente la CD di creazione di un oggetto o di una sostanza alchemica di 10 o di un multiplo di 10. Così facendo potrà creare l'oggetto più rapidamente (dal momento che moltiplicherà il valore incrementato della CD incrementata per il risultato della prova al fine di determinare i progressi ottenuti). Il personaggio deve definire l'incremento che vuole apportare alla CD prima di effettuare la prova.

Identificazione rapida: Il personaggio è in grado di identificare una pozione o una sostanza sul campo, utilizzando un'azione di round completo, senza dover ricorrere a un laboratorio alchemico e senza spendere nulla. Non può però effettuare una seconda prova (o prendere 20); se fallisce, dovrà fare uso del suo laboratorio alchemico per identificare la sostanza.

Creare oggetto o sostanza alchemica superiore: Per utilizzare l'abilità in questo modo è necessario possedere il talento Alchimia Accresciuta, che consente la creazione di oggetti e sostanze alchemiche di maggiore potenza.

Per rendere una sostanza alchemica superiore si aggiunge +20 alla CD necessaria per creare l'oggetto e si moltiplica il costo per 5. Se l'oggetto o la sostanza può infliggere danni, il danno inferto viene raddoppiato. Se l'oggetto o la sostanza non infligge danni, la durata del suo effetto viene raddoppiata. Se l'oggetto o la sostanza non infliggono danni e non hanno una durata specifica elencata (oppure hanno una durata istantanea) si raddoppiano le dimensioni della sua area. Se l'oggetto o la sostanza non rientrano in nessuna di queste categorie, allora non può essere potenziato in questa maniera. Di seguito viene riportata una lista di oggetti e sostanze alchemiche tratta dal *Manuale del Giocatore* e comprensiva dei potenziamenti applicabili.

Il personaggio può applicare potenziamenti multipli ad un oggetto. Per ogni moltiplicatore aggiuntivo applicato al danno, alla durata o all'area si aggiunge un ulteriore +20 alla CD e si aggiunge un ulteriore 5 al moltiplicatore del costo. Ad esempio, un'ampolla di fuoco dell'alchimista potenziata di nuovo infliggerebbe danni triplicati, richiederebbe un modificatore di +40 alla CD necessaria per crearla e costerebbe 10 volte più di un normale fuoco dell'alchimista.

Oggetto	Effetto del potenziamento
Acido	Colpo diretto 2d6, spargimento 2
Antitossina	Durata 2 ore
Bastone di fumo	Il fumo ricopre un cubo con spigolo di 6 metri
Borsa dell'impedimento	Diventa friabile e fragile dopo 20 minuti
Fuoco dell'alchimista	Colpo diretto 2d6, spargimento 2
Tizzone ardente	Nessun effetto
Verga del sole	Risplende per 12 ore

Artigianato

Il personaggio è in grado di creare oggetti più rapidamente rispetto al normale.

Azione	CD
Creazione rapida	+10 o più alla CD

Creazione rapida: Il personaggio può aumentare volontariamente la CD di creazione di un oggetto di un qualsiasi multiplo di 10 (10, 20, 30 e così via). Questo gli permette di creare un oggetto più rapidamente (in quanto la CD così aumentata verrà moltiplicata per la difficoltà della prova per determinare la maggiore velocità). Il giocatore deve decidere l'aumento della CD prima di effettuare la prova.

Artista della Fuga

Il personaggio è in grado di passare attraverso spazi più piccoli della sua testa, o addirittura attraverso un *muro di forza*.

Azione	CD
Spazio estremamente stretto	80
Passare attraverso un *muro di forza*	120



Spazio estremamente stretto: Questa è la CD da superare per attraversare uno spazio in cui nemmeno la testa di un personaggio sarebbe in grado di passare; può trattarsi di uno spazio piccolo fino a un minimo di un quadrato del lato di 5 cm per le creature di taglia Media. Questo limite va dimezzato una volta per ogni categoria di taglia inferiore alla Media e raddoppiato per ogni categoria di taglia superiore alla Media (ad esempio, una creatura Enorme potrebbe passare attraverso uno spazio di 20 cm per 20 cm). Se lo spazio da attraversare è molto lungo, come ad esempio un camino, il DM può richiedere più prove consecutive.

Passare attraverso un muro di forza: Consente al personaggio di trovare un punto debole all'interno di un *muro di forza* (o di un effetto di forza simile) e di infilarcisi attraverso.

Ascoltare

Il personaggio è in grado di percepire la locazione di una creatura invisibile, o di individuare un'illusione con una componente sonora.

Azione	CD
Sconfiggere illusione con componente sonora	80

Sconfiggere illusione: Il personaggio è automaticamente in grado di individuare una qualsiasi illusione dotata di una componente sonora per quella che è in realtà. Non è necessario alcun tiro salvezza sulla Volontà, e non è necessario che il personaggio debba interagire con l'illusione (ma deve essere in grado di ascoltarla).

Speciale: Il personaggio può utilizzare Ascoltare per notare la presenza di una creatura invisibile, come descritto sulla *Guida del Dungeon Master* (generalmente con una prova contrapposta di Muoversi Silenziosamente). Se il personaggio supera la CD di 20 o più è in grado di percepire l'ubicazione della creatura invisibile, sebbene mantenga occultamento totale nei confronti del personaggio (possibilità del 50% di mancare il colpo).

Camuffare

Il personaggio è in grado di cambiare la sua altezza e il suo peso apparente in modo maggiore rispetto al normale.

Camuffamento	Modificatore
Cambiare l'altezza e/o il peso dall'11% al 25%	-25*
Cambiare l'altezza e/o il peso dal 26% al 50%	-50*

*Può essere negato da qualsiasi effetto in grado di duplicare un cambiamento di altezza/peso di questo grado. Ad esempio, *alterare se stesso* consente esplicitamente di cambiare peso fino a metà del proprio peso originale.

Cavalcare

Il personaggio è in grado di alzarsi in piedi sulla sua cavalcatura in combattimento.

Azione	CD
Alzarsi in piedi sulla cavalcatura	40
Controllo automatico	50
Attacco in copertura	60

Alzarsi in piedi sulla cavalcatura: Questo utilizzo permette al personaggio di rimanere in piedi sulla sua cavalcatura anche nel corso di un movimento o del combattimento. Non subisce alcuna penalità alle azioni nel farlo.

Controllo automatico: Come azione gratuita, il personaggio può provare a controllare un cavallo leggero, un pony o un cavallo pesante nel corso di un combattimento. Se la prova fallisce, il personaggio può controllare la cavalcatura come azione equivalente al movimento. Non è necessario effettuare alcun tiro per i cavalli da guerra e o per i pony da guerra.

Attacco in copertura: Il personaggio è in grado di reagire istantaneamente gettandosi su un fianco del cavallo e aggrappandosi al suo collo, usandolo come metà copertura. È in grado di attaccare e lanciare incantesimi mentre usa la cavalcatura come copertura, senza alcuna penalità. Se il personaggio fallisce, non ottiene il beneficio della copertura.



Cercare

Il personaggio è in grado di percepire la presenza di magia nell'area.

Azione	CD
Percepire magia	60

Percepire magia: Il personaggio è in grado di percepire la presenza di un qualsiasi effetto magico attivo nell'area che viene esaminata. Questo può includere un incantesimo attivo, una trappola magica o anche un oggetto magico che giace in mezzo a una pila di oggetti comuni. È impossibile determinare il numero, la forza o il tipo degli effetti.

Concentrazione

Il personaggio può lanciare incantesimi che richiedono l'uso di componenti somatiche anche quando sta lottando.

Azione	CD
Lanciare incantesimi che richiedono l'uso di componenti somatiche anche quando è in lotta	50 + livello dell'incantesimo

Conoscenza delle Terre Selvagge

Il personaggio può ignorare gli effetti del terreno nel corso del movimento e resistere anche alle condizioni atmosferiche più estreme. Se è in grado di seguire tracce, può identificare le razze delle creature che sta seguendo.

CD	Azione
40	Avanzare nelle terre selvagge muovendosi a velocità piena. Il personaggio è in grado di procurare cibo e acqua per un'altra persona ogni 2 punti di cui il risultato della prova è superiore a 40.
60	Superare automaticamente tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro le condizioni atmosferiche più gravi. Il personaggio può estendere questo beneficio a un altro personaggio ogni 2 punti di cui il risultato della sua prova supera 60.
60	Ignorare le penalità di movimento via terra relative al terreno. Il personaggio e la sua cavalcatura possono spostarsi via terra a velocità completa indipendentemente dal terreno. Il personaggio può estendere questo beneficio a un altro personaggio ogni 5 punti di cui il risultato della sua prova supera 60.
80	Identificare razza/specie di creatura/e attraverso le tracce lasciate*

*Richiede il talento Seguire Tracce.

Conoscenze

Conoscenze non dispone di un uso epico.

Decifrare Scritture

Il personaggio è in grado di decifrare le pergamene magiche.

Azione	CD
Decifrare un incantesimo scritto (come una pergamena) senza utilizzare *lettura del magico*. Un tentativo al giorno.	50 + 5 volte il livello dell'incantesimo

Diplomazia

Il personaggio può trasformare l'individuo in un suo fanatico seguace. Si consulti la tabella sottostante.

Attitudine iniziale	Nuova attitudine: Ost	Mal	Ind	Ami	Pre	Fanatico
Ostile	Meno di 20	20	25	35	50	150
Maldisposto	Meno di 5	5	15	25	40	120
Indifferente	-	Meno di 1	1	15	30	90
Amichevole	-	-	Meno di 1	1	20	60
Premuroso	-	-	-	Meno di 1	1	50

Ost: Ostile. *Mal:* Maldisposto. *Ind:* Indifferente. *Ami:* Amichevole. *Pre:* Premuroso.

Fanatico: In aggiunta alle attitudini riportate nella *Guida del* DUNGEON MASTER, qui compare l'attitudine di fanatico. Oltre agli effetti più ovvi, qualsiasi PNG la cui attitudine corrisponda a fanatico acquisisce un bonus di morale +2 ai punteggi di Forza e di Costituzione, un bonus di morale +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -1 alla CA quando si trova a combattere per il personaggio o per la sua causa. Questa attitudine permane per un periodo pari a un giorno più un altro giorno per ogni punto di bonus di Carisma, dopo di che l'attitudine del PNG ritorna quella originaria (o diventa indifferente, se nessuna attitudine era stata specificata).

L'attitudine di fanatico va considerata un effetto di influenza mentale agli scopi di determinarne l'immunità, i tiri salvezza o l'individuazione dall'abilità Percepire Inganni. Dal momento che l'effetto non è magico, non può essere dissolto; tuttavia qualsiasi effetto che sopprima o contrasti gli effetti di influenza mentale come (*calmare emozioni*) funzionerà normalmente. L'attitudine di un fanatico non può essere ulteriormente modificata dall'uso delle abilità (ad esempio, non è possibile usare Diplomazia per cambiare l'attitudine di una persona da fanatico ad altro).

Attitudine	Significato	Azioni possibili
Fanatico	Sacrificherà la propria vita per servire	Combatte fino alla morte contro avversità insormontabili, si para davanti a un drago in carica

Disattivare Congegni

Il personaggio può affrettare il suo tentativo di Disattivare Congegni, riducendo l'ammontare di tempo necessario per effettuare il tentativo.

Azione ridotta a	Modificatore alla CD
1 round	+20
Azione equivalente al movimento	+50
Azione gratuita	+100

Empatia Animale

Il personaggio è in grado di trasformare un animale in un seguace fanatico. Si consulta la tabella sottostante.

Attitudine iniziale	Nuova attitudine: Ost	Mal	Ind	Ami	Pre	Fanatico
Ostile	Meno di 20	20	25	35	50	150
Maldisposto	Meno di 5	5	15	25	40	120
Indifferente	-	Meno di 1	1	15	30	90
Amichevole	-	-	Meno di 1	1	20	60
Premuroso	-	-	-	Meno di 1	1	50

Ost: Ostile. *Mal:* Maldisposto. *Ind:* Indifferente. *Ami:* Amichevole. *Pre:* Premuroso.

Fanatico: In aggiunta alle attitudini riportate nella *Guida del* DUNGEON MASTER, qui compare l'attitudine di fanatico. Oltre agli effetti più ovvi, qualsiasi animale la cui attitudine corrisponda a fanatico acquisisce un bonus di morale +2 ai punteggi di Forza e di Costituzione, un bonus di morale +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -1 alla CA quando si trova a combattere per il personaggio o per la sua causa. Questa attitudine permane per un periodo pari a un giorno più un altro giorno per ogni punto di bonus di Carisma, dopo di che l'attitudine dell'animale ritorna quella originaria (o diventa indifferente, se nessuna attitudine era stata specificata).

L'attitudine di fanatico va considerata un effetto di influenza mentale agli scopi di determinarne l'immunità, i tiri salvezza o l'individuazione dall'abilità Percepire Inganni. Dal momento che l'effetto non è magico, non può essere dissolto; tuttavia qualsiasi effetto che sopprima o contrasti gli effetti di influenza mentale come (*calmare emozioni*) funzionerà normalmente. L'attitudine di un fanatico non può essere ulteriormente modificata dall'uso delle abilità (ad esempio, non è possibile usare Diplomazia per cambiare l'attitudine di una persona da fanatico ad altro).

Attitudine	Significato	Azioni possibili
Fanatico	Sacrificherà la propria vita per servire	Combatte fino alla morte contro avversità insormontabili, si para davanti a un drago in carica

Equilibrio

Superficie	CD	Superficie	CD
Larga 2,5 - 5 centimetri	20	Liquida*	90
Larga fino a 2,5 cm	40	Nuvola	120
Sottile come un capello	60		

*Vale anche per qualsiasi superficie che normalmente non potrebbe sostenere il peso di un personaggio, come ad esempio un ramo sottile.

Falsificare

Il personaggio è in grado di falsificare quelle calligrafie che non ha nemmeno mai visto.

Condizione	Modificatore alla prova del lettore
Falsificare un documento senza un campione	+50

Falsificare un documento senza un campione: Il personaggio è in grado di falsificare un documento anche senza aver mai visto un documento simile o avere a disposizione un esempio della calligrafia da copiare.

Guarire

Il personaggio può accelerare il recupero dei punti ferita di un paziente.

Azione	CD
Accelerare recupero	50
Recupero perfetto	100

Accelerare recupero: Il personaggio è in grado di far recuperare a un soggetto un numero di punti ferita in una singola ora come se gli avesse fornito cure a lungo termine per un giorno completo (2 o 3 punti ferita per livello, in base all'attività svolta). È possibile accelerare il recupero di un massimo di sei pazienti per volta. Non è possibile accelerare il recupero di un personaggio più di una volta al giorno (nemmeno da guaritori diversi).

Recupero perfetto: Il personaggio è in grado di far recuperare a un soggetto un numero di punti ferita in una singola ora come se gli avesse fornito cure a lungo termine per una settimana (2 o 3 punti ferita per livello al giorno, in base all'attività svolta). È possibile accelerare il recupero di un massimo di sei pazienti per volta. Non è possibile accelerare il recupero di un personaggio più di una volta al giorno e non è possibile utilizzare recupero accelerato e recupero perfetto sullo stesso paziente nello stesso giorno (nemmeno da guaritori diversi).

Intimidire

Intimidire non dispone di un uso epico.

Speciale: La CD per intimidire qualsiasi creatura di attitudine fanatica (vedi la descrizione dell'abilità Diplomazia, più sopra) aumenta di +20.

Intrattenere

Il personaggio può vincere l'ammirazione e cambiare l'attitudine del pubblico grazie alle sue interpretazioni.

Attitudine iniziale	Nuova attitudine					
	Ost	Mal	Ind	Ami	Pre	Fanatico
Ostile	Meno di 40	40	45	55	70	170
Maldisposto	Meno di 25	25	35	45	60	140
Indifferente	-	Meno di 21	21	35	50	110
Amichevole	-	-	Meno di 21	21	40	80
Premuroso	-	-	-	Meno di 21	21	70

Ost: Ostile. *Mal:* Maldisposto. *Ind:* Indifferente. *Ami:* Amichevole. *Pre:* Premuroso.

Fanatico: In aggiunta alle attitudini riportate nella *Guida del Dungeon Master*, qui compare l'attitudine di fanatico. Oltre agli effetti più ovvi, qualsiasi PNG la cui attitudine corrisponda a fanatico acquisisce un bonus di morale +2 ai punteggi di Forza e di Costituzione, un bonus di morale +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -1 alla CA quando si trova a combattere per il personaggio o per la sua causa. Questa attitudine permane per un periodo pari a un giorno più un altro giorno per ogni punto di bonus di Carisma, dopo di che l'attitudine del PNG ritorna quella originaria (o diventa indifferente, se nessuna attitudine era stata specificata).

L'attitudine di fanatico va considerata un effetto di influenza mentale agli scopi di determinarne l'immunità, i tiri salvezza o l'individuazione dall'abilità Percepire Inganni. Dal momento che l'effetto non è magico, non può essere dissolto; tuttavia qualsiasi effetto che sopprima o contrasti gli effetti di influenza mentale come (*calmare emozioni*) funzionerà normalmente. L'attitudine di un fanatico non può essere ulteriormente modificata dall'uso delle abilità (ad esempio, non è possibile usare Intrattenere per cambiare l'attitudine di una persona da fanatico ad altro).

Attitudine	Significato	Azioni possibili
Fanatico	Sacrificherà la propria vita per servire	Combatte fino alla morte contro avversità insormontabili, si para davanti a un drago in carica

Leggere Labbra

Azione	Modificatore alla prova
Leggere le labbra mentre ci si muove a piena velocità	+20
Pronunciare un linguaggio non familiare	+20

Pronunciare un linguaggio non familiare: Questo uso dell'abilità permette al personaggio di "ripetere" il discorso di una creatura osservata, con la possibilità che un compagno riesca anche a tradurre le frasi ripetute. Non conferisce al personaggio alcuna capacità di comprendere il linguaggio pronunciato.

Muoversi Silenziosamente

Muoversi Silenziosamente non dispone di un uso epico.

Nascondersi

Il personaggio è in grado di far nascondere gli altri oltre che se stesso.

Azione	Modificatore alla prova
Nascondere un altro	-30

Nascondere un altro: Accettando una penalità di -30 alla propria prova di Nascondersi, il personaggio può nascondere un'altra creatura adiacente la cui categoria di taglia non sia più grande della propria. I modificatori alla prova per la taglia della creatura vanno comunque applicati, come anche tutte le altre penalità, comprese quelle per muoversi più velocemente della velocità dimezzata. Analogamente, è possibile nascondere un'altra creatura solo quando questa non è sotto diretta osservazione da terzi. La creatura rimane nascosta finché non viene scoperta o finché non esegue un'altra azione che annulli la sua copertura, come da normale regolamento.

Nuotare

Il personaggio è in grado di nuotare risalendo le superfici verticali, o di nuotare molto più velocemente rispetto al normale.

Azione	CD
Risalire una cascata	80

Risalire una cascata: L'utilizzo di questa abilità consente al personaggio di nuotare lungo una superficie inclinata, fintantoche rimane immerso nell'acqua per intero o per la maggior parte. Altri esempi includono nuotare oltre un vortice o un'onda particolarmente grande.

Circostanza	Modificatore alla CD
Accelerare nuoto	-20

Accelerare nuoto: Accettando una penalità di -20 alla prova, il personaggio può nuotare alla sua velocità normale come azione equivalente al movimento, o al doppio della sua velocità come azione di round completo.

Orientamento

Ovunque il personaggio si trovi, è in grado di determinare

la direzione che conduce a un qualsiasi luogo sullo stesso piano.

Familiarità con la locazione	CD
Molto familiare	40
Studiato attentamente	60
Visto per caso	80
Visto una volta	100
Solo descrizione	120

Se la prova è superata, il personaggio conosce la direzione da prendere per raggiungere la locazione desiderata. Questo serve solo ad ottenere la direzione della locazione; non fornisce al personaggio informazioni su come arrivare laggiù, né tiene conto di possibili ostacoli sul suo cammino.

"Molto familiare" indica un luogo dove il personaggio è stato spesso e dove si sente a casa. "Studiato attentamente" rappresenta un posto a lui ben noto, sia perché lo ha visitato spesso o perché ha usato altri mezzi (come scrutare) per studiarlo. "Visto per caso" è un luogo che il personaggio ha visto più di una volta, ma che non ha studiato. "Visto una volta" è un luogo che è stato visto una volta sola, forse facendo uso di magia. "Solo descrizione" indica un luogo la cui posizione e aspetto è nota al personaggio solo attraverso la descrizione di qualcun altro.

Osservare

Il personaggio è in grado di indicare con precisione la locazione di una creatura invisibile o di individuare un'illusione dotata di una componente visuale.

Azione	CD
Notare la presenza di una creatura attiva invisibile	20
Notare la presenza di una creatura invisibile immobile e vivente	30
Notare la presenza di un oggetto invisibile inanimato	40
Notare la presenza di una creatura immobile, invisibile e non vivente	40
Sconfiggere illusione	80

Il personaggio può utilizzare Osservare per notare la presenza di una creatura invisibile, come descritto nella *Guida del Dungeon Master*. Le CD rilevanti vengono riportate di seguito. Se la prova supera la CD di 20 o più, il personaggio è anche in grado di individuare l'ubicazione della creatura invisibile, sebbene mantenga occultamento completo nei confronti del personaggio (possibilità del 50% di mancare il colpo).

Sconfiggere illusione: Il personaggio è automaticamente in grado di individuare una qualsiasi illusione dotata di una componente visuale per quella che è in realtà. Non è necessario alcun tiro salvezza sulla Volontà, e non è necessario che il personaggio debba interagire con l'illusione (ma deve essere in grado di vederla).

Percepire Inganni

Il personaggio è in grado di discernere l'allineamento del bersaglio e anche di individuare i suoi pensieri superficiali.

Azione	CD
Rivela allineamento parziale	60
Rivela allineamento completo	80
Individuazione dei pensieri superficiali	100

Rivela allineamento parziale: Questo utilizzo dell'abilità consente al personaggio di venire a conoscenza di una componente dell'allineamento del bersaglio. Quando effettua la prova, il personaggio deve dichiarare se intende scoprire la componente caos-legge o quella bene-male. Non gli è concesso effettuare una seconda prova, e non può utilizzare la prova per scoprire più di una componente dell'allineamento (vedi sotto). Il bersaglio deve essere visibile e trovarsi entro 9 metri dal personaggio.

Rivela allineamento completo: Questo utilizzo dell'abilità consente al personaggio di venire a conoscenza di entrambe le componenti dell'allineamento del bersaglio. Non gli è concesso effettuare una seconda prova. Il bersaglio deve essere visibile e trovarsi entro 9 metri dal personaggio.

Individuazione dei pensieri superficiali: Questo utilizzo dell'abilità consente al personaggio di leggere i pensieri superficiali di un singolo bersaglio (come l'effetto di 3° round dell'incantesimo *individuazione dei pensieri*). Non esiste alcun tiro salvezza per resistere a questo effetto, anche se il bersaglio può usare Raggirare per camuffare i suoi pensieri superficiali (vedi la descrizione dell'abilità Raggirare), nel cui caso la prova diventa una prova contrapposta (qualsiasi risultato inferiore a 100 fallisce automaticamente). Il bersaglio deve essere visibile e trovarsi entro 9 metri dal personaggio.

Professione

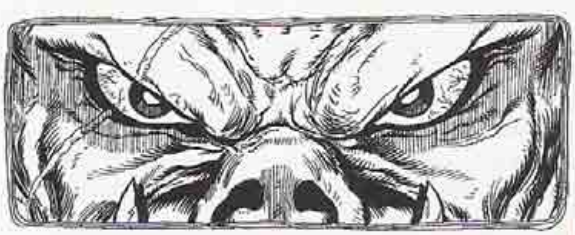
Professione non dispone di un uso epico.

Raccogliere Informazioni

Il personaggio è in grado di ottenere informazioni senza destare il minimo sospetto.

Azione	Modificatore alla prova
Evitare sospetti	-20

Evitare sospetti: Accettando una penalità di -20 alla propria prova di Raccogliere Informazioni, il personaggio può evitare di destare qualsiasi sospetto che altrimenti qualcuno potrebbe nutrire su chi fa domande per ottenere informazioni riservate.



DD

Raggirare

Il personaggio è in grado di instillare senza l'uso della magia una suggestione in un soggetto, di mostrare un allineamento diverso dal proprio o di mascherare i suoi pensieri più superficiali.

Esempio di circostanza	Modificatore di Percepire Inganni
Instillare una suggestione in un soggetto	+50
"Scommetto che una nuotata per rinfrescarti ti farebbe bene. Un tuffo in quella pozza d'acido sarebbe l'ideale."	

Azione	CD
Mostrare allineamento falso	70
Mascherare pensieri superficiali	100

Instillare suggestione nel bersaglio: L'effetto è identico a quello dell'incantesimo *suggestione*, fatta eccezione per il fatto che si tratta di un effetto non magico e dura solo per

10 minuti. Può essere percepito come se fosse un effetto di ammaliamento (Percepire Inganni CD 25).

Mostrare allineamento falso: Il personaggio è in grado di ingannare gli effetti di individuazione di allineamento, mostrando un falso allineamento a propria scelta. Una volta scelto, l'allineamento falso permane finché il personaggio rimane sveglio e cosciente. Selezionare o modificare un allineamento falso richiede un'azione di round completo.

Mascherare pensieri superficiali: Il personaggio è in grado di raggirare incantesimi come *individuazione dei pensieri* (o altri effetti simili) facendo sfoggio di pensieri superficiali falsi. Anche se è impossibile riuscire ad occultare completamente la presenza dei propri pensieri, è possibile cambiare il proprio punteggio di Intelligenza apparente (e quindi la propria forza mentale apparente) fino a un massimo di 10 punti e formulare un qualsiasi pensiero come "pensiero superficiale" che verrà letto dagli incantesimi e dagli effetti appropriati. Se un altro personaggio tenta di utilizzare Percepire Inganni per determinare tali pensieri superficiali (vedi la descrizione dell'abilità Percepire Inganni), la prova diventa una prova contrapposta (sebbene qualsiasi risultato inferiore a 100 fallirà comunque).

Saltare

Saltare non dispone di un uso epico.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Saltatore Leggendario (o se è un monaco), la distanza nei suoi salti non viene limitata dalla sua altezza.

Sapienza Magica

Il personaggio è in grado di identificare le proprietà di un oggetto magico.

CD	Azione
50 + livello dell'incantatore	Identificare le proprietà di base di un oggetto magico.
70 + livello dell'incantatore	Identificare tutte le proprietà di un oggetto magico.

Identificare le proprietà di base di un oggetto magico: Questo utilizzo dell'abilità richiede un round di esame, e funziona esattamente come se il personaggio lanciasse un incantesimo *identificazione* sull'oggetto. È impossibile effettuare un secondo tentativo sullo stesso oggetto.

Identificare tutte le proprietà di un oggetto magico: Questo utilizzo dell'abilità richiede un minuto d'ispezione, e rivela tutte le proprietà di un singolo oggetto magico (comprese le parole di comando e le cariche rimaste). È impossibile effettuare un secondo tentativo sullo stesso oggetto. Se un oggetto ha livelli di incantatore diversi per proprietà diverse, si usa il più alto livello di incantatore.

Scalare

Il personaggio è in grado di scalare quelle superfici su cui normalmente sarebbe impossibile arrampicarsi.

CD	Superficie
70	Una superficie verticale perfettamente liscia e piatta
100	Un soffitto o una volta perfettamente liscia e piatta

Scalare rapido: Il personaggio può scalare alla propria velocità normale come azione equivalente al movimento, oppure al doppio della propria velocità come azione di round completo (il che richiede due prove di Scalare), ma subisce una penalità di -20 alla prova.



Speciale: Il talento Scalatore Leggendario consente al personaggio di ignorare qualsiasi penalità per la scalata accelerata o rapida.

Scassinare Serrature

Il personaggio è in grado di scassinare le serrature più rapidamente rispetto al normale.

Scassinare serrature come...	Modificatore alla CD
Azione equivalente al movimento	+25
Azione gratuita	+50

Scrutare

Il personaggio è in grado di capire chi lo sta scrutando, di impedire lo scrutamento e addirittura di scrutare a sua volta attraverso il sensore creato dallo scrutatore.

Azione	CD
Scoprire lo scrutatore	50
Scrutare di rimando	70
Spezzare scrutamento	Prova contrapposta di Scrutare

Scoprire lo scrutatore: Se il personaggio scopre di essere scrutato, può tentare di scoprire l'identità dell'essere che lo sta scrutando. Se la prova ha successo, apprende il nome, la razza e l'ubicazione dello scrutatore.

Scrutare di rimando: Se il personaggio scopre di essere scrutato, può tentare di osservare a sua volta lo scrutatore tramite il sensore. Questo utilizzo permette al personaggio di spiare sull'essere che scruta come se avesse lanciato un incantesimo *scrutare* su quella persona. Questo scrutare di rimando può essere individuato dal bersaglio secondo le normali regole.

Spezzare scrutamento: Se il personaggio scopre di essere scru-

REGOLA OPZIONALE: SCRUTARE CONTRAPPOSTO

Invece di utilizzare la CD qui riportata per scoprire lo scrutatore e per lo scrutare di rimando, è possibile rendere tutte le prove di Scrutare delle prove contrapposte, assegnando un bonus alla prova del personaggio che scruta (+30 per scoprire lo scrutatore o +50 per uno scrutare di rimando). Questo rende la prova particolarmente difficile da superare, specialmente contro gli scrutatori più abili.

tato, può effettuare una prova di Scrutare contrapposta contro lo scrutatore. Se la prova ha successo, lo scrutamento ha termine e lo scrutatore non potrà scrutare di nuovo per un numero di ore pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Svuotare Tasche

Il personaggio può trafugare l'arma di un altro personaggio ed eseguire altre imprese di grande abilità manuale.

Azione	CD
Trafugare l'arma di un'altra creatura e nasconderla addosso a sé, se l'arma non è più grande di una categoria rispetto alla taglia del personaggio.	50
Far sì che una creatura o un oggetto adiacente della stessa taglia o inferiore "scompaia" anche se è in piena vista. In realtà la creatura o l'oggetto vengono spostati a 3 metri di distanza (si effettua una prova di Nascondere separata per determinare quanto è stata nascosta bene la creatura o l'oggetto "scomparso").	80

Utilizzare Corde

CD	Azione
50	Intrecciare rapido
60	Legare nodo unico
80	Animare corda impugnata

Intrecciare rapido: Il personaggio può intrecciare assieme due corde come azione equivalente al movimento.

Legare nodo unico: Il personaggio è in grado di intrecciare un nodo che soltanto lui sa come sciogliere. Questo non ha però alcun effetto su eventuali prove di Artista della Fuga effettuate per sfuggire ai legacci (in quanto il nodo non è la sola parte che compone i legacci).

Animare corda impugnata: Il personaggio può comandare qualsiasi corda che impugna come se lanciasse su di essa l'incantesimo *animare corde* (fatta eccezione per il fatto che l'utilizzo dell'abilità in questo modo non conferisce alcun bonus alle prove di Utilizzare Corde effettuate con la corda animata). Ogni comando richiede un uso separato di Utilizzare Corde. Dal momento che l'effetto non è magico, non può essere dissolto.

Utilizzare Oggetti Magici

Utilizzare Oggetti Magici non dispone di un uso epico.

Valutare

Il personaggio è in grado di percepire l'eventuale aura magica presente in un oggetto.

Azione	CD
Individuazione del magico	50

Individuazione del magico: Il personaggio è in grado di percepire se un oggetto possiede un'aura magica. In tal caso, è in grado di usare Sapienza Magica per scoprire ulteriori informazioni sull'oggetto, come se avesse lanciato *individuazione del magico* sull'oggetto. Per farlo è necessaria un'azione di round completo.

ABILITÀ PSIONICHE

Se si fa uso del *Manuale delle Arti Psioniche*, si ha accesso anche alle seguenti abilità. Si utilizzano le descrizioni delle abilità precedenti per i dettagli sul funzionamento di Concentrazione, Conoscenze, Sapienza Psionica (Sapienza Magica), Utilizzare Oggetti Psionici (Utilizzare Oggetti Magici) e Vista Remota (Scrutare).

Autoipnosi

Il personaggio si è addestrato per ignorare mentalmente l'effetto dei veleni, per resistere alle forme di influenza mentale e per convincere il proprio corpo di essere più robusto del normale.

CD	Azione
CD del veleno +5	Quando il personaggio viene avvelenato, può effettuare una prova di Autoipnosi alla sua azione seguente. Una prova superata significa che il personaggio non deve effettuare alcun tiro salvezza contro il danno secondario del veleno, che viene ignorato automaticamente.
50	Se un tiro salvezza fallito indica che il personaggio subirebbe l'effetto di un potere, un incantesimo o di un effetto magico di influenza mentale, una prova superata di Autoipnosi consentirà immediatamente un secondo tiro salvezza per resistere all'effetto. Se l'effetto di influenza mentale normalmente non consentirebbe alcun tiro salvezza (come ad esempio il potere di un incantesimo trasmesso attraverso un attacco a contatto), superando una prova di Autoipnosi si ha diritto comunque a un tiro salvezza.
60	Superando una prova di Autoipnosi, il personaggio acquisisce un numero di punti ferita temporanei pari a 10 + il suo modificatore di Saggezza. I punti ferita temporanei permangono fin quando non vengono perduti. Il personaggio non può effettuare la prova per ottenere tali punti ferita temporanei più di una volta al giorno. I punti ferita temporanei acquisiti tramite Autoipnosi non sono cumulativi a eventuali altri punti ferita temporanei acquisiti grazie ad altre fonti.

Stabilizzarsi

Per il personaggio, le ferite mortali sono meno gravi.

CD	Azione
30	Se il personaggio scende a un totale negativo di punti ferita ma non muore, effettua una prova di Stabilizzarsi. Se la prova è superata, il personaggio non perde i sensi e può continuare a eseguire azioni finché non sanguina fino alla morte o non si stabilizza (può anche continuare a effettuare prove per stabilizzare). Se il personaggio viene guarito o stabilizzato, può continuare ad effettuare azioni normalmente.
60	Se il personaggio supera la prova di Stabilizzarsi, ottiene una riduzione del danno di 2/-. La riduzione del danno dura per 12 ore. Il personaggio non può effettuare una prova per la riduzione del danno più di una volta al giorno. La riduzione del danno acquisita tramite Stabilizzarsi non è cumulativa ad eventuali altre riduzioni del danno acquisite tramite altri mezzi.

TALENTI EPICI

Lanciare incantesimi con un semplice sguardo. Tirare frecce su avversari lontani fino all'orizzonte. Decapitare un nemico a mani nude. Creare oggetti magici di potere insuperato. Ammaliare un lich col fascino di una canzone.

Queste sono imprese che vengono realizzate grazie ai talenti epici.

Il personaggio epico è definito più di ogni altra cosa dalla scelta dei suoi talenti epici. Come i normali talenti, i talenti epici sono privilegi speciali che conferiscono al personaggio una nuova capacità o ne migliorano una che possedeva già. Tuttavia, i talenti epici si spingono oltre le possibilità delle gente comune e arrivano a un livello mitologico. I talenti epici permettono a un personaggio di oltrepassare un baratro con un balzo, di lanciare molti incantesimi nel corso di un round o di assumere la forma di un drago.

Anche se questo volume contiene oltre centocinquanta talenti epici, è impossibile sperare di elencare tutti i talenti che l'immaginazione può concepire. Invece di considerare questa lista un elenco restrittivo di ciò che è concesso, è consigliabile vederla come un elenco di spunti a cui applicare la propria creatività. Se è possibile immaginare qualcosa che un personaggio epico può compiere, probabilmente è possibile creare un talento epico che lo definisca.

ACQUISTARE TALENTI EPICI

Come accade per i talenti normali, anche i talenti epici vengono scelti invece di essere acquistati tramite punti. I personaggi possono acquistare talenti epici nei modi seguenti:

- Al 21° livello, e ad ogni tre livelli successivi, un personaggio può selezionare un talento epico al posto di un talento non epico.
- Ogni personaggio acquisisce dei talenti epici bonus in base a quanto riportato nella descrizione della sua classe. Questi talenti devono essere selezionati da una lista di talenti epici bonus della classe specifica in questione.

PREREQUISITI

Molti talenti epici necessitano di uno o più prerequisiti. Il personaggio deve possedere i punteggi di caratteristica, i talenti, le abilità, i privilegi di classe o il modificatore di attacco base elencati per poter scegliere o utilizzare quel talento. Un personaggio può anche acquisire un talento epico allo stesso livello in cui acquisisce i prerequisiti necessari, come accade per i talenti normali.

Quando un prerequisito viene espresso come valore numerico, si intende il valore minimo necessario; un qualsiasi valore superiore a quello elencato è sufficiente per soddisfare il prerequisito.

Un personaggio non può usare un talento epico se perde uno dei prerequisiti necessari.

Talenti virtuali

Se il personaggio possiede un talento sottoforma di un privilegio di classe o di una capacità speciale, è possibile usare questo talento virtuale come prerequisito per altri talenti. Ad esempio, se il personaggio dispone di una capacità o di un privilegio di classe che porta la dicitura "funziona come Ambidestria", allora viene considerato dotato del talento di Ambidestria allo scopo di acquisire il talento Combattere con Due Armi Perfetto. Viene considerato anche dotato dei prerequisiti relativi al talento virtuale, ma solo agli scopi di acquisire altri talenti per cui sia necessario il talento virtuale. Se il personaggio perde il prerequisito virtuale, perde anche la possibilità di accedere ai talenti acquisiti grazie alla sua presenza.

Esempi di talenti virtuali: Il monaco possiede i talenti virtuali Colpo Senz'Armi Migliorato e Pugno Stordente al 1° livello. Il ranger possiede i talenti virtuali Ambidestria e Combattere con Due Armi al 1° livello (ma li perde se combatte indossando un'armatura media o pesante o se combatte con un'arma doppia).

TIPI DI TALENTI EPICI

Molti talenti epici sono generali, il che significa che non c'è alcuna regola che li definisce o li assegna a un gruppo. Altri talenti possono essere talenti di creazione oggetto, che seguono le normali regole presentate per questi talenti nel *Manuale del Giocatore*, tranne dove specificato diversamente nella descrizione del talento. Inoltre, alcuni talenti sono definiti come talenti divini o talenti selvatici (introdotti rispettivamente in *Difensori della Fede* e *Signori delle Terre Selvagge*). I talenti di questo tipo vengono descritti di seguito.

Talenti divini

I talenti appartenenti a questa categoria hanno alcune caratteristiche in comune. In primo luogo, tutti hanno come prerequisito la capacità di scacciare (o, nella maggior parte, di intimorire) i non morti. Quindi sono accessibili ai chierici, ai paladini di 3° livello o superiori, e a qualsiasi classe di prestigio che disponga di questa capacità. (La capacità di scacciare altre creature, come le creature di fuoco o gli animali, non è valida al fine di selezionare questo tipo di talenti).

Secondariamente, 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 costa al personaggio un tentativo di scacciare/intimorire non morti da sottrarre dal suo numero di tentativi al giorno. Se il personaggio non dispone di ulteriori tentativi di scacciare/intimorire non morti, non può utilizzare quel talento. Dal momento che scacciare o intimorire non morti è un'azione standard, attivare uno qualsiasi di questi talenti conta a sua volta come un'azione standard.

Infine, il personaggio non può utilizzare il talento Scacciare Rapido (descritto in *Difensori della Fede*) per accelerare l'uso di un talento divino.

Talenti selvatici

I talenti di questa categoria hanno in comune la caratteristica di poter utilizzare *forma selvatica* in qualità di druidi. Un personaggio, per poter acquisire questo talento, deve essere in grado di utilizzare *forma selvatica*.

Variante: talenti psionici

I personaggi psionici possono acquisire i talenti epici "in versione psionica". Ovviamente, molti talenti epici non necessitano di alcuna trasposizione. Uno in particolare necessita di una trasposizione talmente complessa che è stata effettuata direttamente nel volume (Manifestazione Migliorata). Quando un talento è relativo soltanto alla traslazione o all'alterazione di un incantesimo in alcuni aspetti, il personaggio psionico dovrà effettuare alcune trasposizioni. In alcuni casi la trasposizione è diretta e riguarda soltanto il cambio di alcuni nomi, come nel caso di Incantesimo del Famiglio (che per un personaggio psionico diventa Potere dello Psicocristallo). Analogamente, Forgiare Anelli Epici diventa Forgiare Oggetti Universali Epici (che in alcuni casi avranno la forma di anelli).

Per tradurre i talenti epici di metamagia in talenti metapsionici è necessario sostituire i prerequisiti di Sapienza Magica con Sapienza Psionica. È anche necessario effettuare alcuni calcoli: invece di lanciare un incantesimo a un livello più alto, un personaggio psionico consuma più punti potere. Per ogni slot di incantesimo di un livello superiore rispetto al livello effettivo dell'incantesimo il personaggio deve pagare un costo in punti potere pari al suo costo standard +2. Quindi, un talento di metamagia che incrementa il livello di un incantesimo di tre livelli costerebbe, in versione metapsionica, 6 punti potere aggiuntivi. Analogamente, là dove un talento come Metamagia Migliorata consente a un incantatore di "pagare" un livello in meno per poter usare un talento di metamagia, l'ipotetica

Tabella 5-36: Talenti epici

Nome del talento	Prerequisiti
Abilità Focalizzata Epica	20 gradi nell'abilità selezionata
Accesso Spontaneo al Dominio	Sag 25, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello
Accuratezza Prodigiosa	Des 21, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Osservare 20 gradi
Alchimia Accresciuta	Int 21, Alchimia 24 gradi
Anatema dei Nemici	Conoscenza delle Terre Selvagge 24 gradi, cinque o più nemici prescelti (come privilegio di classe da ranger)
Morte dei Nemici	Anatema dei Nemici, Conoscenza delle Terre Selvagge 30 gradi
Arciere da Combattimento	Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato
Arco Vitale Prolungato	-
Arma Focalizzata Epica	Arma Focalizzata relativa all'arma che viene scelta
Assaltatore di Incantatori	Riflessi da Combattimento
Attacco Furtivo Migliorato	Attacco Furtivo +8d6
Attacco di Opportunità Furtivo	Attacco Furtivo +8d6, privilegio di classe di opportunismo
Attacco Mortale Migliorato	Privilegio di classe di attacco mortale, attacco furtivo +5d6
Attacco Turbinante Migliorato	Int 13, Des 23, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Maestria, Mobilità, Schivare
Aura di Coraggio Ampliata	Car 25, capacità di classe di aura di coraggio
Aura di Coraggio Migliorata	Car 25, capacità di classe di aura di coraggio
Aura di Disperazione Ampliata	Car 25, capacità di classe di aura di disperazione
Aura di Disperazione Migliorata	Car 25, capacità di classe di aura di disperazione
Aura di Energia Positiva	Car 25, capacità di scacciare non morti, capacità di lanciare *dissolvi il male*
Auto-Occultamento	Des 30, Acrobazia 30 gradi, Nascondersi 30 gradi, eludere migliorato
Autorità Epica	Car 25, Autorità, punteggio di Autorità 25
Comandante Leggendario	Car 25, Autorità, Autorità Epica, Diplomazia 30 gradi, deve essere a capo di un suo regno e possedere una fortezza
Baluardo di Difesa	Cos 25, posizione difensiva 3 volte al giorno
Canto Assordante	Intrattenere 24 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Canto di Interferenza	Canto Assordante, Intrattenere 27 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Capienza di Incantesimi Migliorata	Capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo di incantesimi in una classe di incantatore
Carica Crudele	Iniziativa Migliorata
Carisma Possente	-
Cavalcatore Leggendario	Cavalcare 24 gradi
Colpo Affilato	For 23, Sag 23, Critico Migliorato (colpo senz'armi), colpo *ki* +3
Colpo Vorpal	For 25, Sag 25, Colpo Affilato, Colpo Senz'Armi Migliorato, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Pugno Stordente, colpo *ki* +3
Colpo Frantumatore	Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Arma Focalizzata Epica (colpo senz'armi), Concentrazione 25 gradi, colpo *ki* +3
Colpo *Ki* Migliorato	Sag 21, colpo *ki* +3
Colpo Sacrilego	Privilegio di classe di punire il bene, qualsiasi allineamento malvagio
Colpo Sacro	Privilegio di classe di punire il male, qualsiasi allineamento buono
Colpo Spettrale	Sag 19, capacità di scacciare o intimorire non morti
Combattere con Due Armi Perfetto	Des 25, Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore*, Multidestrezza
Combattere con Più Armi Perfetto	Des 25, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Combattere con Più Armi Superiore*, Multidestrezza
Compagno Bestiale (S)	*Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno
Conoscenza di Incantesimi	Capacità di lanciare incantesimi del normale livello massimo di una classe di incantatore arcano
Controcanto Reattivo	Riflessi da Combattimento, Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Costituzione Possente	-
Creare Armi e Armature Magiche Epiche (O)	Creare Armi e Armature, Conoscenze (arcane) 28 gradi, Sapienza Magica 28 gradi
Creare Bastoni Epici (O)	Creare Bastoni, Conoscenze (arcane) 35 gradi, Sapienza Magica 35 gradi
Creare Oggetti Meravigliosi Epici (O)	Creare Oggetti Meravigliosi, Conoscenze (arcane) 26 gradi, Sapienza Magica 26 gradi
Creare Verghe Epiche (O)	Creare Verghe, Conoscenze (arcane) 32 gradi, Sapienza Magica 32 gradi
Creazione Oggetto Efficiente	Talento di creazione oggetto da scegliere, Conoscenze (arcane) 24 gradi, Sapienza Magica 24 gradi
Critico Soverchiante	For 23, Arma Focalizzata (relativo all'arma scelta), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (relativo all'arma scelta), Incalzare, Incalzare Potenziato
Critico Devastante	For 25, Arma Focalizzata (relativo all'arma scelta), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (relativo all'arma scelta), Critico Soverchiante (relativo all'arma scelta), Incalzare, Incalzare Potenziato
Danno Persistente	Attacco furtivo +8d6, privilegio di classe di colpo incapacitante
Deflettere Frecce	Des 25, Deviare Frecce, Colpo Senz'Armi Migliorato
Destrezza Possente	-
Deviare Straordinario	Des 21, Sag 19, Deviare Frecce, Colpo Senz'Armi Migliorato
Deviazione Infinita	Des 25, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Riflessi da Combattimento
Difesa Mobile	Des 15, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, privilegio di classe di posizione difensiva 5 volte al giorno
Dominio Bonus	Sag 21, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello

Tabella 5-36: Talenti epici

Nome del talento	Prerequisiti
Emanazione Permanente	Sapienza Magica 25 gradi, capacità di lanciare l'incantesimo che si intende rendere permanente
Esplosione di Energia Negativa (D)	Capacità di comandare/intimorire non morti, capacità di lanciare *infliggi ferite gravi*, qualsiasi allineamento malvagio
Forgiare Anelli Epici (O)	Forgiare Anelli, Conoscenze (arcane) 35 gradi, Sapienza Magica 35 gradi
Forma Selvatica Bestiale (S)	Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno
Forma Selvatica Bestia Magica (S)	*Forma Selvatica* bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno
Forma Selvatica Draghesca (S)	Sag 30, *Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 30 gradi, *Forma Selvatica* 6 volte al giorno
Forma Selvatica Parassita (S)	*Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno
Forma Selvatica Vegetale (S)	*Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno
Forma Selvatica Elementale Migliorata (S)	Sag 25, capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare un elementale
Forma Selvatica Mastodontica (S)	Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Enorme
Forma Selvatica Colossale (S)	Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Mastodontica
Forma Selvatica Minuta (S)	Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Enorme
Forma Selvatica Piccolissima (S)	Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Minuta
Forza Possente	-
Freccia della Morte Migliorata	Des 19, Sag 19, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, privilegio di classe di freccia della morte
Giusto Colpo	Sag 19, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, qualsiasi allineamento legale
Guarigione Rapida	Cos 25
Ignorare Componenti Materiali	Escludere Materiali*, Sapienza Magica 25 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello
Incantatore Epico	Sapienza Magica 24 gradi, Conoscenze (arcane) 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani di 9° livello OPPURE Sapienza Magica 24 gradi, Conoscenze (religioni) 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello OPPURE Sapienza Magica 24 gradi, Conoscenze (natura) 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello
Incantesimi Aumentati (M)	Incantesimi Massimizzati
Incantesimi in Combattimento Migliorati	Incantesimi in Combattimento, Concentrazione 25 gradi
Incantesimi Immobili Automatici	Incantesimi Immobili, Sapienza Magica 27 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello
Incantesimi Intensificati Migliorati (M)	Incantesimi Intensificati, Sapienza Magica 20 gradi
Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento	Accesso al dominio del Bene, del Caos, della Legge o del Male, un allineamento che corrisponda al dominio scelto, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello
Incantesimi Rapidi Automatici	Incantesimi Rapidi, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello
Incantesimi Rinforzati (M)	Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello
Incantesimi Silenziosi Automatici	Incantesimi Silenziosi, Sapienza Magica 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello
Incantesimi Spontanei	Sapienza Magica 25 gradi, capacità di lanciare incantesimi del massimo livello normale consentito in almeno una classe di incantatori
Incantesimo Clandestino	Sapienza Magica 24 gradi, 12° livello di incantatore
Incantesimo del Famiglio	Int 25 (se le capacità di incantatore del personaggio dipendono dall'Intelligenza) OPPURE Car 25 (se le capacità di incantatore del personaggio dipendono dal Carisma)
Incantesimo Focalizzato Epico	Incantesimo Focalizzato e Incantesimo Focalizzato Superiore* relativi alla scuola selezionata, capacità di lanciare almeno un incantesimo di 9° livello della scuola che viene scelta
Incantesimo Inarrestabile Epico	Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore*
Incantesimo di Opportunità	Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Riflessi da Combattimento, Sapienza Magica 25 gradi
Incitare Ira	Car 25, privilegio di classe di ira maggiore
Iniziativa Superiore	Iniziativa Migliorata
Intelligenza Possente	-
Ira Caotica	Ira 5 volte al giorno, allineamento caotico
Ira Demolitrice	For 25, Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato, ira 5 volte al giorno
Ira Possente	For 21, Cos 21, privilegio di classe di ira maggiore
Ira Terrificante	Intimidire 25 gradi, ira 5 volte al giorno
Ira Tonante	For 25, ira 5 volte al giorno
Ispirare Eccellenza	Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Ispirazione a Distanza	Intrattenere 25 gradi, privilegio di classe di musica bardica,
Ispirazione Duratura	Intrattenere 25 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Ispirazione Epica	Car 25, Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Ispirazione di Gruppo	Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica

Tabella 1-36: Talenti epici

Nome del talento	Prerequisiti
Ispirazione Rapida	Intrattenere 25 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Lacerare con Due Armi	Des 15, bonus di attacco base +9, Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato
Lacerare con Più Arrni	Des 15, bonus di attacco base +9, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Multidestrezza
Lottatore Leggendario	For 21, Des 21, Colpo Senz'Armi Migliorato, Artista della Fuga 15 gradi
Magia Tenace	Sapienza Magica 15 gradi
Manifestazione Migliorata	Capacità di manifestare poteri del normale livello massimo in almeno una classe psionica
Metamagia Migliorata	Quattro talenti di metamagia, Sapienza Magica 30 gradi
Multincantesimo	Incantesimi Rapidi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello
Musica degli Dei	Car 25, Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica
Nemico Prescelto Migliorato	Cinque o più nemici prescelti
Padronanza delle Bacchette	Creare Bacchette, Sapienza Magica 15 gradi
Padronanza dei Bastoni	Creare Bastoni, Sapienza Magica 15 gradi
Padronanza dei Non Morti (D)	Car 21, capacità di intimorire o comandare non morti
Zona di Animazione (D)	Car 25, Padronanza dei Non Morti, capacità di intimorire o comandare non morti
Pelle Corazzata	-
Penetrare Riduzione del Danno	-
Percepire Trappole	Cercare 25 gradi, Osservare 25 gradi, capacità di trovare trappole come ladro
Poliglotta	Int 25, Parlare Linguaggi (cinque linguaggi)
Prodezza Epica	-
Pugno Stordente Migliorato	Des 19, Sag 19, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente
Punire Possente	Car 25, capacità di punire (come privilegio di classe o come potere concesso di un dominio)
Reputazione Epica	-
Resistenza all'Energia	-
Resistenza Fisica Epica	Cos 25, Resistenza Fisica
Resistenza agli Incantesimi Migliorata	Il personaggio deve essere dotato di resistenza agli incantesimi grazie a un talento, un privilegio di classe o un altro effetto permanente
Ricarica Istantanea	Arma Focalizzata (il tipo di balestra che si intende selezionare), Estrazione Rapida, Ricarica Rapida*
Riduzione del Danno	Cos 21
Riflessi da Combattimento Migliorati	Des 21, Riflessi da Combattimento
Riflessi Epici	-
Robustezza Epica	-
Saggezza Possente	-
Saltatore Leggendario	Saltare 24 gradi
Salute Perfetta	Cos 25, Tempra Possente
Scacciare Planare	Sag 25, Car 25, capacità di scacciare o di intimorire non morti
Scalatore Leggendario	Des 21, Equilibrio 12 gradi, Scalare 24 gradi
Schivare Epico	Des 25, Schivare, Acrobazia 30 gradi, eludere migliorato, privilegio di classe di tiro difensivo
Sciame di Frecce	Des 23, Arma Focalizzata (tipo di arco usato), Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato
Scrivere Pergamene Epiche (O)	Scrivere Pergamene, Conoscenze (arcane) 24 gradi, Sapienza Magica 24 gradi
Scurovisione Migliorata	Scurovisione
Segugio Leggendario	Sag 25, Conoscenza delle Terre Selvagge 30 gradi, Conoscenze (natura) 30 gradi, Seguire Tracce
Spazio per Oggetti Magici Aggiuntivi	-
Specializzazione Epica in un'Arrna	Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Epica, Specializzazione in un'Arma (tutti relativi all'arma che viene scelta)
Tempesta di Lanci	Des 23, Estrazione Rapida, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato
Tempra Epica	-
Tempra Scattante	Des 25, privilegio di classe di mente sfuggente
Tiro Distante	Des 25, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato, Osservare 20 gradi
Tiro Multiplo Migliorato	Des 19, bonus di attacco base +21, Tiro Multiplo*, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato
Velocità Accecante	Des 25
Velocità Epica	Des 21, Correre
Visione Crepuscolare Migliorata	Visione crepuscolare
Volontà Epica	-
Volorità Scattante	Des 25, privilegio di classe di mente sfuggente

(D) = Talento divino.
(O) = Talento di creazione oggetto.
(M) = Talento di metamagia.
(S) = Talento selvatico.
*Nuovo talento non epico descritto in questo capitolo.

versione metapsionica (Metapsionica Migliorata) consente di pagare 2 punti potere in meno per un talento metapsionico conosciuto.

Il *Manuale delle Arti Psioniche* contiene le informazioni necessarie per creare e interpretare i personaggi psionici.

DESCRIZIONE DEI TALENTI EPICI

I talenti epici vengono illustrati secondo il seguente schema.

NOME DEL TALENTO [Tipo di talento]

Descrizione di ciò che il talento consente di fare o rappresenta in termini semplici.

Prerequisiti: Un punteggio di caratteristica minimo, un altro talento, un bonus di attacco base minimo, un'abilità, un privilegio di classe o qualche altra capacità che il personaggio deve possedere al fine di poter selezionare questo talento. Molti talenti possono avere più di un prerequisito.

Beneficio: Ciò che il talento consente al personaggio di fare. Se il personaggio possiede lo stesso talento più di una volta, i suoi benefici non sono cumulativi, a meno che non sia specificato diversamente nella sua descrizione. Normalmen-

te, possedere un talento due volte equivale a possederlo una volta sola.

Normale: Ciò che un personaggio è limitato o impossibilitato a fare se non ha questo talento. Se non possedere questo talento non comporta alcuno svantaggio, questa voce non compare.

Speciale: Ulteriori informazioni sul talento, utili da conoscere al momento di decidere se selezionarlo o meno.



Abilità Focalizzata Epica [Epico]

Il personaggio deve scegliere un'abilità, ad esempio Muoversi Silenziosamente. In quell'abilità dimostrerà una propensione leggendaria.

Prerequisito: 20 gradi nell'abilità selezionata.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +10 a tutte le prove relative a quell'abilità.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie questo talento, lo si applica a un'abilità diversa.

Accesso Spontaneo al Dominio [Epico]

Il personaggio sceglie un dominio di incantesimi a cui ha accesso. Può convertire spontaneamente i suoi incantesimi in incantesimi di questo dominio.

Prerequisiti: Sag 25, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può convertire spontaneamente qualsiasi incantesimo clericale già preparato (tranne un incantesimo di dominio) in un incantesimo dello stesso livello appartenente al dominio scelto, proprio allo stesso modo in cui un chierico è in grado di incanalare la sua energia per convertire i suoi incantesimi in incantesimi *curare*.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, il suo effetto viene applicato a un dominio diverso.

Accuratezza Prodigiosa [Epico]

Il personaggio può ignorare ogni copertura od occultamento che non sia copertura totale od occultamento totale quando utilizza un'arma a distanza.

Prerequisiti: Des 21, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Osservare 20 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio tira o lancia un'arma a distanza può ignorare qualsiasi bonus di copertura alla CA del bersaglio (fino a un massimo di nove decimi di copertura) o qualsiasi possibilità di mancare il colpo conferita dall'occultamento del bersaglio (fino a un massimo di nove decimi di occultamento). Se il bersaglio gode di occultamento o copertura totale, il bonus alla CA o la possibilità di essere mancato viene normalmente applicata.

Alchimia Accresciuta [Epico]

Il personaggio può creare oggetti e sostanze alchemiche più potenti rispetto al normale.

Prerequisiti: Int 21, Alchimia 24 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio crea un oggetto o a sostanza alchemica, può scegliere di renderla più potente del normale aggiungendo +20 alla CD richiesta per creare tale oggetto e moltiplicando il suo prezzo per 5. Se l'oggetto o la sostanza può infliggere danni, il danno inferto viene raddoppiato. Se l'oggetto o la sostanza non infligge danni, la durata del suo effetto viene raddoppiata. Se l'oggetto o la sostanza non infliggono danni e non hanno una durata specifica elencata (oppure hanno una durata istantanea) si raddoppiano le dimensioni della sua area. Se l'oggetto o la sostanza non rientrano in nessuna di queste categorie, allora non può essere potenziato in questa maniera. Vedi la descrizione dell'abilità Alchimia nella sezione precedente di questo capitolo per ulteriori informazioni.

Anatema dei Nemici [Epico]

Gli attacchi del personaggio infliggono danni aggravati ai suoi nemici prescelti.

Prerequisiti: Conoscenza delle Terre Selvagge 24 gradi, cinque o più nemici prescelti (come privilegio di classe da ranger).

Beneficio: Qualsiasi arma impugnata dal personaggio contro uno dei suoi nemici prescelti viene considerata un'arma anatema per quel tipo di creatura (quindi il suo bonus di potenziamento viene incrementato di +2 e l'arma infligge +2d6 danni). Questa capacità non è cumulativa con altre capacità simili (ad esempio, nel caso in cui l'arma sia già un'arma anatema).

Arciere da Combattimento [Epico]

Il personaggio è in grado di tirare con l'arco anche in mischia senza correre rischi.

Prerequisiti: Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il personaggio non subisce attacchi di op-



portunità quando tira con l'arco pur trovandosi in un'area minacciata.

Normale: Senza questo talento, il personaggio subisce un attacco di opportunità da tutti quegli avversari che lo minacciano mentre sta usando un arco.

Arco Vitale Prolungato [Epico]

Il personaggio è estremamente longevo.

Beneficio: Il personaggio aggiunge metà del risultato massimo del modificatore massimo di età della propria razza alle normali categorie di età mezz'età, vecchiaia e venerabile. Ad esempio, un umano che sceglie questo talento raggiungerebbe la mezz'età a 58 anni (invece che a 38), la vecchiaia a 73 anni (invece che a 53) e l'età venerabile a 90 anni (invece che a 70). Il limite massimo di età del personaggio viene calcolato usando il nuovo valore di età venerabile.

Questo talento non può far regredire l'attuale categoria di età del personaggio (ad esempio, se il personaggio rientra nella mezz'età, ma il talento porta la categoria di mezz'età al di sopra della sua età attuale, il personaggio non torna nella categoria maturità).

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Arma Focalizzata Epica [Epico]

Il personaggio deve selezionare un tipo di arma, come ad esempio l'ascia grande. Nell'uso di quell'arma si dimostrerà estremamente capace.

Prerequisito: Arma Focalizzata relativa all'arma che viene scelta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire effettuati utilizzando l'arma scelta.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, si applica a un tipo di arma diversa.

Assaltatore di Incantatori [Epico]

Gli incantatori minacciati dal personaggio hanno difficoltà a lanciare incantesimi sulla difensiva.

Prerequisito: Riflessi da Combattimento.

Beneficio: Qualsiasi incantatore minacciato in mischia dal personaggio subisce una penalità alle prove di Concentrazione effettuate per lanciare difensivamente pari a 1/2 del livello del personaggio.

Attacco Furtivo Migliorato [Epico]

Gli attacchi furtivi del personaggio sono più letali rispetto al normale.

Prerequisito: Attacco furtivo +8d6.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +1d6 ai danni del suo attacco furtivo.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Attacco di Opportunità Furtivo [Epico]

Quando un avversario abbassa la guardia, il personaggio può sferrare un attacco furtivo.

Prerequisiti: Attacco Furtivo +8d6, privilegio di classe di opportunismo.

Beneficio: Qualsiasi attacco di opportunità sferrato dal personaggio viene considerato un attacco furtivo.

Attacco Mortale Migliorato [Epico]

Prerequisiti: Privilegio di classe di attacco mortale, attacco furtivo +5d6.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +2 alla CD del suo attacco mortale.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Attacco Turbinante Migliorato [Epico]

Il personaggio genera una raffica di attacchi turbinanti, in grado di colpire tutti i nemici vicini alla sua posizione.

Prerequisiti: Int 13, Des 23, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Maestria, Mobilità, Schivare.

Beneficio: Il personaggio, effettuando un'azione di round completo, può effettuare un singolo attacco in mischia utilizzando il suo bonus di attacco base completo contro ogni avversario da lui minacciato.

Normale: Quando si utilizza il semplice talento di Attacco Turbinante, il personaggio può colpire solo gli avversari entro 1,5 metri dalla sua posizione (indipendentemente dall'area che il personaggio è in grado di minacciare).

Aura di Coraggio Ampliata [Epico]

L'aura di coraggio del personaggio è più ampia rispetto al normale.

Prerequisiti: Car 25, capacità di classe di aura di coraggio.

Beneficio: L'aura di coraggio si estende a tutti gli alleati del personaggio entro 30 metri da lui.

Aura di Coraggio Migliorata [Epico]

L'aura di coraggio del personaggio è più forte rispetto al normale.

Prerequisiti: Car 25, capacità di classe di aura di coraggio.

Beneficio: L'aura di coraggio del personaggio conferisce un bonus morale di +8 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Aura di Disperazione Ampliata [Epico]

L'aura di disperazione del personaggio è più ampia rispetto al normale.

Prerequisiti: Car 25, capacità di classe di aura di disperazione.

Beneficio: L'aura di disperazione si estende a tutti gli alleati del personaggio entro 30 metri da lui.

Aura di Disperazione Migliorata [Epico]

L'aura di disperazione del personaggio è più forte rispetto al normale.

Prerequisiti: Car 25, capacità di classe di aura di disperazione.

Beneficio: L'aura di disperazione del personaggio conferisce una penalità morale di -4 a tutti i tiri salvezza.

Aura di Energia Positiva [Epico]

Il personaggio è in grado di scacciare (o anche di uccidere) automaticamente i non morti inferiori.

Prerequisiti: Car 25, capacità di scacciare non morti, capacità di lanciare *dissolvi il male*.

Beneficio: Qualsiasi creatura non morta che entri nel raggio di 4,5 metri dal personaggio subisce automaticamente l'effetto di questo talento, come se il personaggio stesse scacciando la creatura non morta. Questo effetto non viene conteggiato come tentativo di scacciare non morti e il personaggio non deve tirare per i danni inferti dallo scacciare (l'effetto è automatico su tutti i non morti entro un'esplosione del raggio di 4,5 metri); riuscirà però a scacciare solo quei non morti dotati di un numero di Dadi Vita pari o inferiore al suo livello effettivo di chierico meno 10 (e distruggerà automaticamente tutti quei non morti dotati di un numero di Dadi Vita pari o inferiore al suo livello effettivo di chierico meno 20). Ad esempio, un chierico di 22° livello scaccerebbe automaticamente qualsiasi wight o wraith nelle vicinanze e distruggerebbe automaticamente qualsiasi scheletro o zombi di taglia Media che gli si avvicinasse, ma dovrebbe scacciare le ombre notturne ed eventuali altre creature analoghe normalmente.

Come nel caso della normale azione di scacciare non morti, il personaggio non può influenzare quei non morti che godono di copertura totale nei suoi confronti.

Auto-Occultamento [Epico]

Quando il personaggio è impegnato in combattimento, la sua forma si fa sfocata e indistinta, diventando assai difficile da colpire.

Prerequisiti: Des 30, Acrobazia 30 gradi, Nascondersi 30 gradi, eludere migliorato.

Beneficio: Gli attacchi contro il personaggio hanno una possibilità del 10% di andare a vuoto (l'equivalente di un quarto di occultamento). Questo beneficio viene perduto nel caso che il personaggio perda il suo bonus di Destrezza alla CA.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, la possibilità che il colpo vada a vuoto aumenta del 10%, fino a un massimo di 50%, una volta che è stato scelto per cinque volte.

Autorità Epica [Epico]

Il personaggio attira più seguaci e gregari di quanto normalmente possibile.

Prerequisiti: Car 25, Autorità, punteggio di Autorità 25.

Beneficio: Il personaggio attira gregari e seguaci in base a quanto riportato alla Tabella 1-33: "Autorità Epica".

Normale: Senza questo talento, il personaggio deve usare la Tabella 2-25: "Autorità" nella *Guida del* DUNGEON MASTER per determinare i suoi gregari e seguaci.

Baluardo di Difesa [Epico]

Prerequisiti: Cos 25, posizione difensiva 3 volte al giorno.

Beneficio: I bonus di posizione difensiva del personaggio aumentano a Forza +4, Costituzione +6, bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza e bonus per schivare +6 alla CA.

Canto Assordante [Epico]

La musica bardica del personaggio assorda coloro che gli stanno vicino.

Prerequisiti: Intrattenere 24 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare il suo canto o i suoi versi poetici per assordare temporaneamente tutti i nemici in una propagazione del raggio di 9 metri da sé. È necessario superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello di classe del personaggio + il suo modificatore di Carisma) per negare l'effetto. L'effetto assordante dura soltanto finché il personaggio continua a cantare il canto assordante. Il personaggio può decidere di escludere dall'effetto i personaggi che preferisce (solitamente i suoi alleati).

Il personaggio può cantare o recitare un canto assordante mentre svolge altre azioni normali, ma non quando svolge azioni magiche (vedi la capacità del bardo di infondere coraggio per ulteriori dettagli). Il personaggio può continuare a cantare il suo canto assordante fino a un massimo di 10 round. Fare uso del canto assordante conta come uno degli usi al giorno di canzoni o poesie a cui ha diritto il personaggio.

Canto di Interferenza [Epico]

La musica bardica del personaggio disturba gli incantatori avversari.

Prerequisiti: Canto Assordante, Intrattenere 27 gradi,

privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare il suo canto o i suoi versi poetici per ostacolare quegli incantatori nemici che si trovano entro un raggio di 9 metri da lui. Per riuscire a lanciare efficacemente un incantesimo all'interno di quest'area, un incantatore deve superare una prova di Concentrazione, come se stesse lanciando sulla difensiva, e tutte le prove di questo tipo subiscono una penalità pari alla metà del livello del personaggio. Il personaggio può decidere di escludere alcuni particolari individui da questo effetto (solitamente i suoi alleati).

Il personaggio può cantare o recitare un canto di interferenza mentre svolge altre azioni normali, ma non quando svolge azioni magiche (vedi la capacità del bardo di infondere coraggio per ulteriori dettagli). Il personaggio può continuare a cantare il suo canto di interferenza fino a un massimo di 10 round. Fare uso del canto di interferenza conta come uno degli usi al giorno di canzoni o poesie a cui ha diritto il personaggio.

Capienza di Incantesimi Migliorata [Epico]

Il personaggio può preparare incantesimi anche oltre i normali limiti imposti agli incantatori.

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo di incantesimi in una classe di incantatore.

Beneficio: Quando il personaggio sceglie questo talento, ottiene uno slot di incantesimo al giorno in più, di un qualsiasi livello entro il livello massimo di incantesimo che il personaggio è in grado di lanciare più uno. Ad esempio, se il personaggio sceglie questo talento come mago di 21° livello, otterrà uno slot di incantesimi aggiuntivo per un qualsiasi livello di incantesimo entro il 10°.

Il personaggio deve comunque essere dotato del punteggio di caratteristica richiesto (10 + il livello dell'incantesimo) al fine di poter lanciare un qualsiasi incantesimo assegnato a questo slot. Se dispone di un modificatore di caratteristica sufficientemente alto da ottenere uno o più incantesimi bonus per quel livello di incantesimi, otterrà anche gli incantesimi bonus disponibili per quel livello.

Il personaggio deve usare questo talento in quanto membro di una classe che già dispone della capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo. Ad esempio, un ranger di 5° livello/stregone di 22° livello non potrebbe aggiungere uno slot di incantesimi come ranger, in quanto non è ancora in grado di lanciare incantesimi al normale livello massimo di un ranger. Potrebbe invece farlo con i suoi incantesimi da stregone.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte.

Carica Crudele [Epico]

Il personaggio può effettuare un attacco completo come parte di una carica.

Prerequisito: Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Se il personaggio effettua una carica contro un avversario, nel primo round di combattimento (o nel round di sorpresa, se può agire nel corso di esso) può effettuare un attacco completo contro l'avversario che subisce la carica.

Normale: Senza questo talento, il personaggio può condurre soltanto un attacco singolo come parte della carica.

Carisma Possente [Epico]

I poteri di persuasione e di autorità del personaggio sono superiori al normale.

Beneficio: Il Carisma del personaggio aumenta di 1 punto.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Cavalcatore Leggendario [Epico]

Il personaggio è in grado di destreggiarsi in sella a qualsiasi cavalcatura senza alcuna penalità (anche se cavalca a pelo) ed è in grado di controllare qualsiasi cavalcatura in combattimento.

Prerequisito: Cavalcare 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio non subisce alcuna riduzione dei gradi quando si trova in sella a una cavalcatura che non gli è familiare. Non subisce inoltre alcuna penalità quando tenta di montare una cavalcatura senza sella (a pelo). Non ha bisogno di effettuare nessuna prova di Cavalcare per controllare una cavalcatura in combattimento (nemmeno controllare una cavalcatura non addestrata per il combattimento richiede un'azione).

Normale: Senza questo talento, il grado del personaggio viene ridotto di 2 o di 5 quando il personaggio cavalca una cavalcatura diversa da quella con cui è familiare, subisce una penalità di -5 alle prove di Cavalcare effettuate senza una sella e deve effettuare una prova di Cavalcare per controllare una cavalcatura in combattimento (per controllare un cavallo leggero, pesante o un pony in combattimento è necessaria un'azione equivalente al movimento).

Colpo Affilato [Epico]

I colpi senz'armi del personaggio si fanno affilati come lame.

Prerequisiti: For 23, Sag 23, Critico Migliorato (colpo senz'armi), colpo *ki* +3.

Beneficio: Il colpo senz'armi del personaggio viene considerato come se fosse sferrato da un'arma tagliente affilata (che quindi minaccia un critico con un risultato di 19-20). (A scelta del giocatore, il colpo senz'armi può invece infliggere danni contundenti, ma in tal caso perderà la qualità affilata). Questa capacità non è cumulativa ad eventuali capacità analoghe (ad esempio, se eventuali altri effetti hanno già conferito al personaggio la capacità speciale di colpo affilato).

Colpo Frantumatore [Epico]

Il personaggio è in grado di frantumare gli oggetti usando i suoi colpi senz'armi.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Arma Focalizzata Epica (colpo senz'armi), Concentrazione 25 gradi, colpo *ki* +3.

Beneficio: Quando il personaggio usa un colpo senz'armi per infrangere un oggetto esercitando una forza improvvisa (invece di infliggere danni normali), effettua una prova di Concentrazione invece di una prova di Forza. La CD per infrangere l'oggetto rimane la stessa. Usare Colpo Frantumatore è un'azione di round completo che provoca eventuali attacchi di opportunità. Non è possibile usare Colpo Frantumatore per scappare da eventuali legacci (a meno che il personaggio non sia legato in modo da poter effettuare un colpo senz'armi contro ciò che lo tiene legato, come nel caso in cui si trovi all'estremità di una catena).

Colpo *Ki* Migliorato [Epico]

Il personaggio è in grado di colpire anche gli avversari dotati di un'alta riduzione del danno.

Prerequisiti: Sag 21, colpo *ki* +3.

Beneficio: Aggiungere +1 al bonus di potenziamento effettivo degli attacchi senz'armi del personaggio.

SLOT DI INCANTESIMI OLTRE IL 9° LIVELLO

Il talento Capienza di Incantesimi Migliorata consente a un personaggio di acquisire slot di incantesimi superiori al 9° livello (che possono essere usati per assegnare incantesimi di livello inferiore o incantesimi il cui livello è stato elevato oltre il 9° utilizzando dei talenti di metamagia). Il numero di slot di incantesimi disponibili dipende dal punteggio di caratteristica chiave del personaggio (Intelligenza per maghi, Saggezza per chierici, druidi, paladini e ranger e Carisma per bardi e stregoni), come indicato nella Tabella 1-35: "Modificatori di caratteristica estesi e incantesimi bonus".

Anche se la tabella include solo i punteggi di caratteristica fino al 61 e gli slot di incantesimi fino al 25° livello, la progressione può continuare all'infinito in entrambe le direzioni. Per i punteggi di caratteristica oltre il 61 o per gli slot di incantesimi oltre il 25° è sufficiente espandere la tabella affinché prosegua secondo le ripetizioni illustrate.

I numeri su questa tabella sono comprensivi degli incantesimi bonus che un personaggio riceve quando ha un punteggio di caratteristica sufficientemente alto, nonché di un incantesimo aggiuntivo ad ogni livello in cui un personaggio acquisisce almeno un incantesimo bonus. Per gli incantesimi bonus dal 1° al 9° livello, consultare la Tabella 1-1 del *Manuale del Giocatore*.

Tabella 1-35: Modificatori di caratteristica estesi e incantesimi bonus

		Incantesimi al giorno															
Punteggio	**Modificatore**	**10°**	**11°**	**12°**	**13°**	**14°**	**15°**	**16°**	**17°**	**18°**	**19°**	**20°**	**21°**	**22°**	**23°**	**24°**	**25°**
10-11	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20-21	+5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22-23	+6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24-25	+7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26-27	+8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28-29	+9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
30-31	+10	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32-33	+11	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
34-35	+12	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36-37	+13	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
38-39	+14	2	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
40-41	+15	2	2	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
42-43	+16	2	2	2	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
44-45	+17	2	2	2	2	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
46-47	+18	3	2	2	2	2	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-
48-49	+19	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-
50-51	+20	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	-	-	-	-	-
52-53	+21	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	-	-	-	-
54-55	+22	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	-	-	-
56-57	+23	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	-	-
58-59	+24	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	-
60-61	+25	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
ecc....																	

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Colpo Sacrilego [Epico]

Gli attacchi del personaggio infliggono danni aggravati alle creature buone.

Prerequisiti: Privilegio di classe di punire il bene, qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Una singola arma impugnata dal personaggio viene considerata un'arma sacrilega (che infligge +2d6 danni alle creature buone). Questa capacità non è cumulativa ad eventuali altre capacità analoghe (ad esempio, se l'arma è già un'arma sacrilega).

Colpo Sacro [Epico]

Il personaggio infligge danni aggravati alle creature malvagie.

Prerequisiti: Privilegio di classe di punire il male, qualsiasi allineamento buono.

Beneficio: Una singola arma impugnata dal personaggio viene considerata un'arma sacra (che infligge +2d6 danni alle creature malvagie). Questa capacità non è cumulativa ad eventuali altre capacità analoghe (ad esempio, se l'arma è già un'arma sacra). Inoltre, l'arma viene considerata benedetta, il che significa che può avere alcuni effetti speciali su certe creature.

Colpo Spettrale [Epico]

Il personaggio può colpire le creature incorporee come se fossero solide.

Prerequisiti: Sag 19, capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Gli attacchi del personaggio infliggono danni normali contro le creature incorporee.

Normale: Senza questo talento, anche quegli attacchi che infliggono danni a una creatura incorporea hanno una possibilità del 50% di non infliggere alcun danno.

Colpo Vorpal [Epico]

I colpi senz'armi del personaggio sono in grado di decapitare i suoi avversari.

Prerequisiti: For 25, Sag 25, Colpo Affilato, Colpo Senz'Armi Migliorato, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Pugno Stordente, colpo *ki* +3.

Beneficio: Il colpo senz'armi del personaggio viene considerato un'arma tagliente vorpal (a scelta del personaggio, il colpo può infliggere invece danni contundenti, ma per-

derà in questo caso la sua qualità vorpal). Questa capacità non è cumulativa ad eventuali altre capacità analoghe (ad esempio, se qualche altro effetto conferisce ai colpi senz'armi del personaggio la qualità di vorpal).

Comandante Leggendario [Epico]

Il personaggio riesce ad attirare vaste masse di seguaci e a mettersi alla loro guida grazie alla ferrea forza della sua personalità.

Prerequisiti: Car 25, Autorità, Autorità Epica, Diplomazia 30 gradi, deve essere a capo di un suo regno e possedere una fortezza.

Beneficio: Il personaggio moltiplica il numero di seguaci che è in grado di guidare ad ogni livello per 10. Quindi un punteggio di Autorità pari a 25 gli consentirà di guidare 1.350 seguaci di primo livello, 130 seguaci di 2° livello e così via. Questo talento non ha alcun effetto sui gregari.

Combattere con Due Armi Perfetto [Epico]

Il personaggio può effettuare con la sua arma secondaria lo stesso numero di attacchi che effettua con la sua arma primaria.

Prerequisiti: Des 25, Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore*, Multidestrezza.

Beneficio: Il personaggio è in grado di effettuare i suoi attacchi con la sua arma secondaria come se fossero effettuati con la sua arma primaria, utilizzando lo stesso bonus di attacco base. Ad esempio, un personaggio dotato di questo talento e di un attacco base di +18/+13/+8/+3 potrebbe effettuare quattro attacchi per round con la sua arma primaria e quattro attacchi per round con l'arma secondadaria usando questo bonus di attacco base. Il personaggio subisce comunque le normali penalità per combattere con due armi.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può effettuare solo un attacco per round con la sua arma secondaria (o due attacchi per round con la sua arma secondaria se possiede il talento Combattere con Due Armi, o tre attacchi per round se possiede il talento Combattere con Due Armi Superiore).

Speciale: Un ranger può scegliere questo talento anche se non possiede Ambidestria o Combattere con Due Armi, ma potrà usarlo solo quando indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura.

*Questo talento viene descritto nella sezione "Talenti non epici" in fondo a questo capitolo.

Combattere con Più Armi Perfetto [Epico]

Una creatura dotata di tre o più mani può combattere impugnando un'arma in ogni mano. La creatura ha diritto al suo numero completo di attacchi con ogni arma aggiuntiva.

Prerequisiti: Des 25, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Combattere con Più Armi Superiore*, Multidestrezza.

Beneficio: Il personaggio è in grado di effettuare i suoi attacchi con ogni arma aggiuntiva come se fossero effettuati con la sua arma primaria, utilizzando lo stesso bonus di attacco base. Ad esempio, una creatura con quattro braccia dotata di questo talento e un attacco base di +18/+13/+8/+3 potrebbe effettuare quattro attacchi per round con la sua arma primaria e quattro attacchi per round con ogni arma aggiuntiva usando questo bonus di attacco base. Il personaggio subisce comunque le normali penalità per combattere con due armi.

Normale: Una creatura priva di questo talento può effettuare solo un attacco per round con ogni arma aggiuntiva (o due attacchi per round con ogni arma aggiuntiva se possiede il talento Combattere con Più Armi, o tre attacchi per round se possiede il talento Combattere con Più Armi Superiore). Ogni attacco dopo il primo attacco aggiuntivo comporta una penalità cumulativa di -5.

Speciale: Questo talento si sostituisce al talento Combattere con Due Armi Perfetto per quelle creature che possiedono più di due braccia (e funziona in maniera identica a quel talento, se il personaggio possiede meno di tre braccia).

*Questo talento viene descritto nella sezione "Talenti non epici" in fondo a questo capitolo.

Compagno Bestiale [Selvatico] [Epico]

Il personaggio è in grado di stringere amicizia con una bestia.

Prerequisiti: *Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno.

Beneficio: Questo talento funziona come la capacità di compagno animale del druido, fatta eccezione per il fatto che quando il personaggio usa *amicizia con gli animali*, l'incantesimo funziona anche sulle bestie. Nonostante l'intelligenza superiore delle bestie, i compagni bestiali non svolgeranno dei compiti (né eseguiranno dei "giochetti") che anche gli animali non siano in grado di compiere. Un personaggio può disporre al massimo di compagni animali e bestiali i cui DV totali non superino il doppio del suo livello dell'incantatore.

Conoscenza di Incantesimi [Epico]

Il personaggio ottiene due incantesimi arcani aggiuntivi al suo repertorio.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi del normale livello massimo di una classe di incantatore arcano.

Beneficio: Il personaggio ottiene due nuovi incantesimi arcani di qualsiasi livello entro il livello massimo che gli è consentito lanciare. Questo talento non conferisce alcuno slot di incantesimo aggiuntivo.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte.

Controcanto Reattivo [Epico]

Il personaggio è in grado di usare il suo controcanto come reazione a un attacco sonoro o facente uso di magia dipendente dal linguaggio.

Prerequisiti: Riflessi da Combattimento, Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può dare inizio a un controcanto in qualsiasi momento, anche quando non è il suo turno di agire (in maniera analoga a un mago che abbia preparato un'azione di controincantesimo), ma non è necessario preparare un'azione per farlo. Può invece utilizzare il suo controcanto come reazione a un attacco sonoro o facente uso di magia dipendente dal linguaggio.

Il personaggio non può usare Controcanto Reattivo contemporaneamente a un'altra capacità di musica bardica (sebbene possa interrompere l'altra capacità di musica bardica per dare il via al Controcanto Reattivo se lo desidera).

Normale: Senza questo talento, il personaggio può fare uso del controcanto solo nel suo turno.

Costituzione Possente [Epico]

La salute e la resistenza del personaggio sono superiori al normale.

Beneficio: La Costituzione del personaggio aumenta di 1 punto.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Creare Armi e Armature Epiche [Creazione oggetto] [Epico]

Il personaggio è in grado di creare armi e armature di potenza epica.

Prerequisiti: Creare Armi e Armature, Conoscenze (arcane) 28 gradi, Sapienza Magica 28 gradi.

Beneficio: Il personaggio è in grado di creare armi e armature magiche superiori ai limiti normalmente imposti a tali oggetti (come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad esempio, è in grado di forgiare una spada magica con un bonus di potenziamento superiore a +5, dotata di un bonus di potenziamento totale effettivo superiore a +10, o che richieda come prerequisiti degli incantesimi di livello superiore al 9°.

Vedi il Capitolo 4: "Oggetti magici epici" per ulteriori esempi di armi e armature magiche epiche.

Creare Bastoni Epici [Creazione oggetto] [Epico]

Il personaggio è in grado di creare bastoni magici di potenza epica.

Prerequisiti: Creare Bastoni, Conoscenze (arcane) 35 gradi, Sapienza Magica 35 gradi.

Beneficio: Il personaggio è in grado di creare bastoni superiori ai limiti normalmente imposti a tali oggetti (come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad esempio, è in grado di creare un bastone che lanci incantesimi di livello superiore al 9°, o dotato di un bonus di potenziamento superiore a +5.

Vedi il Capitolo 4: "Oggetti magici epici" per ulteriori esempi di bastoni epici.

Creare Oggetti Meravigliosi Epici [Creazione oggetto] [Epico]

Il personaggio è in grado di creare oggetti meravigliosi di potenza epica.

Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, Conoscenze (arcane) 26 gradi, Sapienza Magica 26 gradi.

Beneficio: Il personaggio è in grado di creare oggetti meravigliosi superiori ai limiti normalmente imposti a tali oggetti (come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad esempio, è in grado di creare un *mantello del Carisma* dotato di un bonus di potenziamento superiore a +6, o un oggetto che richieda come prerequisiti degli incantesimi di livello superiore al 9°.

Vedi il Capitolo 4: "Oggetti magici epici" per ulteriori esempi di oggetti meravigliosi epici.

Creare Verghe Epiche [Creazione oggetto] [Epico]

Il personaggio è in grado di creare verghe magiche di potenza epica.

Prerequisiti: Creare Verghe, Conoscenze (arcane) 32 gradi, Sapienza Magica 32 gradi.

Beneficio: Il personaggio è in grado di creare verghe superiori ai limiti normalmente imposti a tali oggetti (come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad esempio, è in grado di creare una verga con un bonus di potenziamento superiore a +5, o che richieda come prerequisiti degli incantesimi di livello superiore al 9°.

Vedi il Capitolo 4: "Oggetti magici epici" per ulteriori esempi di verghe epiche.

Creazione Oggetto Efficiente [Epico]

Il personaggio deve selezionare un talento di creazione oggetto. Potrà creare gli oggetti relativi a quel talento in modo molto più rapido rispetto al normale.

Prerequisiti: Talento di creazione oggetto da scegliere, Conoscenze (arcane) 24 gradi, Sapienza Magica 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio sceglie un talento di creazione oggetto. Creare un oggetto magico utilizzando il talento in questione richiederà solo un giorno per ogni 10.000 mo di valore del prezzo di mercato, fino a un minimo di un giorno.

Normale: Senza questo talento, la creazione di un oggetto magico richiede un giorno per ogni 1.000 mo del prezzo di mercato dell'oggetto.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che si sceglie questo talento, lo si assegna a un talento di creazione oggetto diverso.

Critico Devastante [Epico]

Il personaggio sceglie un tipo di arma da mischia, come ad esempio la spada lunga o l'ascia grande. Con quell'arma è in grado di uccidere una creatura con un singolo colpo.

Prerequisiti: For 25, Arma Focalizzata (relativo all'arma scelta), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (relativo all'arma scelta), Critico Soverchiante (relativo all'arma scelta), Incalzare, Incalzare Potenziato.

Beneficio: Quando il personaggio usa l'arma che ha scelto, ogni volta che mette a segno un colpo critico, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il suo modificatore di Forza), altrimenti morirà immediatamente. (Le creature immuni ai colpi critici non subiscono l'effetto di questo talento).

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, viene applicato a un tipo diverso di arma.

Critico Soverchiante [Epico]

Il personaggio sceglie un tipo di arma da mischia, come ad esempio la spada lunga o l'ascia grande. Con quell'arma, quando infligge un colpo critico, effettua un numero superiore di danni.

Prerequisiti: For 23, Arma Focalizzata (relativo all'arma scelta), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (relativo all'arma scelta), Incalzare, Incalzare Potenziato.

Beneficio: Quando il personaggio usa il tipo di arma scelto, infligge +1d6 danni bonus quando mette a segno un colpo critico. Se il moltiplicatore critico dell'arma è x3, si aggiungono invece +2d6 danni bonus, e se il moltiplicatore è x4, si aggiungono +3d6 danni bonus.

Speciale: Le creature immuni ai colpi critici non vengono influenzate da questo talento. Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, il suo effetto viene applicato a un tipo di arma diverso.

Danno Persistente [Epico]

Gli attacchi furtivi del personaggio continuano a infliggere danni anche dopo che sono stati sferrati.

Prerequisiti: Attacco furtivo +8d6, privilegio di classe di colpo incapacitante.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio infligge danni attraverso un attacco furtivo, il bersaglio dell'attacco subisce un danno pari ai danni bonus del suo attacco furtivo anche nel turno seguente.

Deflettere Frecce [Epico]

Il personaggio può respingere gli attacchi a distanza contro chi li ha lanciati.

Prerequisiti: Des 25, Deviare Frecce, Colpo Senz'Armi

Migliorato.

Beneficio: Quando il personaggio devia una freccia o un altro attacco a distanza, l'attacco viene rivolto su chi lo ha lanciato, utilizzando il bonus di attacco base a distanza del personaggio.

Destrezza Possente [Epico]

L'agilità e la coordinazione del personaggio sono superiori al normale.

Beneficio: La Destrezza del personaggio aumenta di 1 punto.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Deviare Straordinario [Epico]

Il personaggio è in grado di deviare qualsiasi attacco a distanza.

Prerequisiti: Des 21, Sag 19, Deviare Frecce, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio è in grado di deviare qualsiasi attacco a distanza (compresi gli incantesimi che richiedono un attacco di contatto a distanza) come fossero frecce. Se tenta di deviare un incantesimo, deve aggiungere il livello dell'incantesimo alla CD per deviare l'attacco.

Deviazione Infinita [Epico]

Il personaggio è in grado di deviare un numero infinito di proiettili.

Prerequisiti: Des 25, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Riflessi da Combattimento.

Beneficio: Il personaggio può effettuare un numero indefinito di deviazioni ad ogni round. Vedi il talento Deviare Frecce descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Difesa Mobile [Epico]

Il personaggio è in grado di modificare la sua posizione anche quando mantiene una posizione difensiva.

Prerequisiti: Des 15, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, privilegio di classe di posizione difensiva 5 volte al giorno.

Beneficio: Anche quando il personaggio è in posizione difensiva, può effettuare uno spostamento di 1,5 metri ad ogni round senza perdere i benefici della posizione difensiva.

Normale: Senza questo talento, il personaggio non può muoversi finché rimane in posizione difensiva.

Dominio Bonus [Epico]

Il personaggio può accedere a un dominio aggiuntivo di incantesimi.

Prerequisiti: Sag 21, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie un dominio aggiuntivo dalla lista dei domini della sua divinità. Può quindi accedere anche agli incantesimi e ai poteri concessi di quel dominio, allo stesso modo dei suoi normali incantesimi di dominio.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio seleziona questo talento, ottiene un dominio diverso.

Emanazione Permanente [Epico]

Uno degli incantesimi di emanazione del personaggio diventa permanente.

Prerequisiti: Sapienza Magica 25 gradi, capacità di lanciare l'incantesimo che si intende rendere permanente.

Beneficio: Il personaggio sceglie un suo qualsiasi incantesimo la cui area sia un'emanazione che si propaga dalla sua persona, come ad esempio *individuazione del magico*. L'effetto di questo incantesimo è permanente (anche se il personaggio può sopprimerlo o riavviarlo come azione gratuita). Quegli effetti che normalmente dissolverebbero l'incantesimo del personaggio riusciranno soltanto a sopprimerlo per 2d4 round.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, il suo effetto viene assegnato a un incantesimo diverso, che viene reso permanente.

Esplosione di Energia Negativa [Divino] [Epico]

Il personaggio può utilizzare la sua capacità di intimorire/comandare non morti per sprigionare un'esplosione di energia negativa.

Prerequisiti: Car 25, capacità di comandare/intimorire non morti, capacità di lanciare *infliggi ferite gravi*, qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare un suo tentativo di intimorire o comandare non morti per sprigionare un'ondata di energia negativa sotto forma di un'esplosione del raggio di 18 metri. Si effettua una normale prova per intimorire (o comandare) non morti, ma con la differenza che l'esplosione di energia negativa ha effetto sulle creature viventi invece che sui non morti. Qualsiasi creatura che verrebbe intimorita dal risultato di questa prova acquisisce un livello negativo. Qualsiasi creatura che verrebbe comandata da questa prova acquisisce due livelli negativi. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere questi livelli il giorno seguente è pari a 10 + 1/2 del livello effettivo di scacciare non morti del personaggio + il suo modificatore di Carisma.

Forgiare Anelli Epici [Creazione oggetto] [Epico]

Il personaggio è in grado di forgiare anelli di potenza epica.

Prerequisiti: Forgiare Anelli, Conoscenze (arcane) 35 gradi, Sapienza Magica 35 gradi.

Beneficio: Il personaggio è in grado di creare anelli magici superiori ai limiti normalmente imposti a tali oggetti (come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad esempio, è in grado di creare un *anello di protezione* che conferisce un bonus di deviazione superiore a +5, o che richieda come prerequisiti degli incantesimi di livello superiore al 9°.

Vedi il Capitolo 4: "Oggetti magici epici" per ulteriori esempi di anelli epici.

Forma Selvatica Bestia Magica [Selvatico] [Epico]

Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di una bestia magica.

Prerequisiti: *Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare la sua normale capacità di *forma selvatica* per assumere l'aspetto di una bestia magica. La limitazione di taglia è la stessa applicata per la taglia della forma animale. Il personaggio acquisisce anche le capacità straordinarie della bestia di cui assume la forma.

Forma Selvatica Bestiale [Selvatico] [Epico]

Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di una bestia.

Prerequisiti: Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare la sua normale capacità di *forma selvatica* per assumere l'aspetto di una bestia. La limitazione di taglia è la stessa applicata per la taglia

della forma animale. Il personaggio acquisisce anche le capacità straordinarie della bestia di cui assume la forma.

Forma Selvatica Colossale [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale di taglia Colossale.
Prerequisiti: Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Mastodontica.
Beneficio: Il personaggio può utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale di taglia Colossale.
Normale: Senza questo talento, il personaggio non può utilizzare *forma selvatica* per diventare un animale di taglia superiore a quella Enorme.

Forma Selvatica Draghesca [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di assumere la forma di un drago.
Prerequisiti: Sag 30, *Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 30 gradi, *Forma Selvatica* 6 volte al giorno.
Normale: Il personaggio può usare *forma selvatica* per trasformarsi in un drago (nero, blu, verde, rosso, bianco, di ottone, di bronzo, di rame, d'oro o d'argento). Il limite di taglia è lo stesso limite di cui il personaggio dispone per la sua taglia in forma animale. Il personaggio acquisisce tutte le capacità straordinarie e soprannaturali del tipo di drago di cui assume la forma.

Forma Selvatica Elementale Migliorata [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di una creatura elementale scelta in una varietà più ampia.
Prerequisiti: Sag 25, capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare un elementale.
Benefici: La capacità del personaggio di trasformarsi in un elementale utilizzando la sua capacità di *forma selvatica* si estende ora fino ad includere tutte le creature elementali (non soltanto gli elementali di aria, acqua, terra e fuoco) di qualsiasi taglia a lui disponibile quando usa *forma selvatica* per diventare un animale. Ad esempio, se il personaggio normalmente può utilizzare *forma selvatica* per diventare un animale Enorme, ora potrà usarla anche per diventare una creatura elementale Enorme. Il personaggio ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali dell'elementale di cui assume la forma.
Normale: Senza questo talento, il personaggio può utilizzare *forma selvatica* solo per diventare un elementale di aria, di terra, di fuoco o di acqua di taglia Piccola, Media o Grande.

Forma Selvatica Mastodontica [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale di taglia Mastodontica.
Prerequisito: Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Enorme.
Beneficio: Il personaggio può utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale di taglia Mastodontica.
Normale: Senza questo talento, il personaggio non può utilizzare *forma selvatica* per diventare un animale di taglia superiore a quella Enorme.

Forma Selvatica Minuta [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale di taglia Minuta.
Prerequisito: Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Enorme.
Normale: Senza questo talento, il personaggio non può utilizzare *forma selvatica* per diventare un animale di taglia superiore alla Minuscola.

Forma Selvatica Parassita [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un parassita.
Prerequisiti: *Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno.
Beneficio: Il personaggio può utilizzare la sua normale capacità di *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un parassita. La limitazione di taglia è la stessa applicata per la taglia della forma animale.

Forma Selvatica Piccolissima [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale di taglia Piccolissima.
Prerequisito: Capacità di utilizzare *forma selvatica* per diventare una creatura di taglia Minuta.
Beneficio: Il personaggio può utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un animale di taglia Piccolissima.
Normale: Senza questo talento, il personaggio non può utilizzare *forma selvatica* per diventare un animale di taglia inferiore a quella Minuscola.

Forma Selvatica Vegetale [Selvatico] [Epico]
Il personaggio è in grado di utilizzare *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un vegetale.
Prerequisiti: *Forma Selvatica* Bestiale, Conoscenze (natura) 24 gradi, *forma selvatica* 6 volte al giorno.
Beneficio: Il personaggio può utilizzare la sua normale capacità di *forma selvatica* per assumere l'aspetto di un vegetale. La limitazione di taglia è la stessa applicata per la taglia della forma animale.

Forza Possente [Epico]
Le capacità fisiche e i muscoli del personaggio sono superiori al normale.
Beneficio: La Forza del personaggio aumenta di 1 punto.
Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Freccia della Morte Migliorata [Epico]
Prerequisiti: Des 19, Sag 19, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, privilegio di classe di freccia della morte.
Beneficio: Il personaggio aggiunge +2 alla CD delle sue frecce della morte. È possibile acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Giusto Colpo [Epico]
I colpi senz'armi del personaggio infliggono danni aggravati alle creature caotiche.
Prerequisiti: Sag 19, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, qualsiasi allineamento legale.
Beneficio: Il colpo senz'armi del personaggio viene considerato un'arma legale (che infligge +2d6 danni alle creature di allineamento caotico). Questa capacità non è cumulativa ad altre capacità simili (ad esempio, nel caso altri effetti abbiano conferito la capacità legale al colpo senz'armi del personaggio).

Guarigione Rapida [Epico]
Le ferite del personaggio guariscono molto rapidamente.
Prerequisito: Cos 25.
Beneficio: Il personaggio ottiene guarigione rapida 3,

oppure la guarigione rapida di cui già dispone aumenta di 3. Questo talento non è cumulativo con gli effetti di guarigione rapida conferiti da eventuali oggetti magici o da effetti magici non permanenti.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Ignorare Componenti Materiali [Epico]

Il personaggio non ha bisogno di usare nessuna componente materiale per lanciare i suoi incantesimi.

Prerequisiti: Escludere Materiali*, Sapienza Magica 25 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio è in grado di lanciare i suoi incantesimi senza dover utilizzare nessuna componente materiale. Questo talento non ha però alcun effetto sulla necessità di utilizzare un focus o un focus divino.

*Questo talento viene descritto nella sezione "Talenti non epici" in fondo a questo capitolo.

Incantatore Epico [Epico]

Il personaggio è in grado di creare e lanciare incantesimi che vanno perfino oltre gli incantesimi più potenti conosciuti.

Prerequisiti: Sapienza Magica 24 gradi, Conoscenze (arcane) 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani di 9° livello.

OPPURE

Sapienza Magica 24 gradi, Conoscenze (religioni) 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello.

OPPURE

Sapienza Magica 24 gradi, Conoscenze (natura) 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio è in grado di sviluppare e lanciare incantesimi epici, come descritto nel Capitolo 2: "Incantesimi epici".

Se il personaggio è un incantatore arcano, può lanciare un numero di incantesimi epici al giorno pari ai suoi gradi in Conoscenze (arcane) diviso 10. Se è un incantatore divino, può lanciare un numero di incantesimi epici al giorno pari ai suoi gradi in Conoscenze (religioni) o Conoscenze (natura) diviso 10.

Speciale: Se il personaggio soddisfa più di una serie di prerequisiti, il limite di incantesimi che può lanciare al giorno diventa cumulativo. Ad esempio, se il personaggio è un mago/chierico, può lanciare un numero di incantesimi epici arcani al giorno pari al suo numero di gradi in Conoscenze (arcane) diviso 10 e un numero di incantesimi epici divini al giorno pari al suo numero di gradi in Conoscenze (religioni) diviso 10.

Incantesimi Aumentati [Metamagia] [Epico]

Il personaggio può incrementare il limite massimo di potenza dei suoi incantesimi che infliggono danni.

Prerequisiti: Incantesimi Massimizzati.

Beneficio: Il numero massimo di dadi di danni degli incantesimi del personaggio aumenta di 10 (nel caso di quegli incantesimi che infliggono un numero di dadi di danno pari al livello di incantatore del personaggio, come *palla di fuoco*) o di 5 (per quegli incantesimi che infliggono un numero di dadi di danno pari alla metà del livello di incantatore del personaggio, come *luce incandescente*). Un incantesimo aumentato utilizza uno slot di incantesimi di quattro livelli superiore rispetto al livello vero e proprio dell'incantesimo. Ad esempio, una *palla di fuoco* aumentata avrà un limite massimo di 20d6 (invece di 10d6). Una *luce incandescente* avrà un limite massimo di 10d8 danni (invece che di 5d8).

Questo talento non ha alcun effetto su quegli incantesimi che non infliggono un numero di dadi di danno esattamente pari al livello di incantatore del suo personaggio, o alla sua metà, anche se l'effetto dell'incantesimo viene comunque determinato in qualche modo dal suo livello. Non ha quindi alcun effetto su *dardo incantato* (anche se il numero di dardi incantati che il personaggio lancia è indicato dal suo livello), sulla *freccia acida di Melf* (anche se i round in cui l'acido infligge danni sono determinati dal livello) o su *produrre fiamma* (anche se si somma comunque il livello del personaggio al danno base di 1d4).

Normale: Senza questo talento, si usa il numero massimo di dadi indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. Ogni volta che un personaggio sceglie questo talento, aumenta il limite massimo di 10 dadi o di 5 dadi, nel modo appropriato per l'incantesimo, e l'incantesimo aumentato fa uso di uno slot di incantesimi di quattro livelli aggiuntivi (quindi, una *palla di fuoco* aumentata due volte diventerebbe un incantesimo di 11° livello).

Incantesimi in Combattimento Migliorati [Epico]

Il personaggio è in grado di lanciare i suoi incantesimi anche quando è minacciato, senza timore di essere attaccato.

Prerequisiti: Incantesimi in Combattimento, Concentrazione 25 gradi.

Beneficio: Il personaggio non subisce attacchi di opportunità se lancia incantesimi quando viene minacciato.

Incantesimi Immobili Automatici [Epico]

Il personaggio può lanciare tutti i suoi incantesimi inferiori senza gesticolare.

Prerequisiti: Incantesimi Immobili, Sapienza Magica 27 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può lanciare tutti gli incantesimi di livello 0 e di 1°, 2° e 3° livello come incantesimi immobili senza dover usare nessuno slot di incantesimo di livello più alto.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio sceglie questo talento, diventa in grado di lanciare senza muoversi gli incantesimi dei successivi tre livelli più bassi senza alcun modificatore ai loro slot di incantesimi. Quindi, se un mago sceglie questo talento due volte, può lanciare senza muoversi tutti i suoi incantesimi dal livello 0 al 6° livello senza applicare alcun modificatore ai loro slot di incantesimi.

Questo talento non aumenta il tempo di lancio per quegli incantesimi che normalmente diventano azioni di round completo se lanciati in forma metamagica (come per gli incantesimi da bardo, da stregone e gli incantesimi lanciati spontaneamente, come gli incantesimi di *cura* dei chierici buoni).

Incantesimi Intensificati Migliorati [Metamagia] [Epico]

Il personaggio è in grado di lanciare un incantesimo a qualsiasi livello superiore al suo.

Prerequisiti: Incantesimi Intensificati, Sapienza Magica 20 gradi.

Beneficio: Il talento offre gli stessi benefici di Incantesimi Intensificati, ma non esiste più alcun limite al livello fi-

no al quale è possibile intensificare l'incantesimo.

Normale: Senza questo talento, un incantesimo può essere intensificato solo fino al 9° livello.

Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento [Epico]

Gli incantesimi di un determinato allineamento utilizzati dal personaggio sono più potenti rispetto al normale.

Prerequisiti: Accesso al dominio del Bene, del Caos, della Legge o del Male, un allineamento che corrisponda al dominio scelto, capacità di lanciare incantesimi divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie un dominio basato su un allineamento (Bene, Male, Legge, Caos) e ottiene l'accesso a tale dominio. Potrà lanciare gli incantesimi dotati di quel descrittore a un livello dell'incantatore aumentato di +3.

Speciale: Questo beneficio si sostituisce (non è cumulativo) ai poteri concessi dei domini del Caos, della Legge, del Bene e del Male.Un personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, si applica a un diverso dominio basato sull'allineamento, a cui il personaggio ottiene l'accesso.

Incantesimi Rapidi Automatici [Epico]

Il personaggio è in grado di lanciare tutti i suoi incantesimi minori nel giro di un istante.

Prerequisiti: Incantesimi Rapidi, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può lanciare tutti gli incantesimi di livello 0 e di 1°, 2° e 3° livello come incantesimi rapidi senza dover usare nessuno slot di incantesimo di livello superiore. Il normale limite al numero di incantesimi rapidi da poter lanciare in un singolo round viene comunque applicato. Quegli incantesimi dotati di un tempo di lancio superiore a 1 round completo non possono essere lanciati in versione rapida.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio sceglie questo talento, diventa in grado di rendere rapidi gli incantesimi dei successivi tre livelli più bassi senza alcun modificatore ai loro slot di incantesimi. Quindi, se un mago sceglie questo talento due volte, può accelerare tutti i suoi incantesimi dal livello 0 al 6° livello senza applicare alcun modificatore ai loro slot di incantesimi.

Questo talento non aumenta il tempo di lancio per quegli incantesimi che normalmente diventano azioni di round completo se lanciati in forma metamagica (come per gli incantesimi da bardo, da stregone e gli incantesimi lanciati spontaneamente, come gli incantesimi di *cura* dei chierici buoni).

Incantesimi Rinforzati [Metamagia] [Epico]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi i cui effetti sono superiori al normale.

Prerequisiti: Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Tutti gli effetti variabili numerici di un incantesimo rinforzato vengono massimizzati e quindi raddoppiati. Un incantesimo rinforzato infligge il doppio del danno massimo, cura il doppio del normale massimo di punti ferita, influenza il doppio del numero massimo di bersagli e così via, nella maniera più appropriata. Ad esempio, un incantesimo *orrido avvizzimento* rinforzato infliggerebbe 16 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 400 danni al 25° livello). I tiri salvezza e le prove contrapposte (come quelle da effettuare nel caso di *dissolvi magie*) non vengono influenzati. Un incantesimo rinforzato utilizza uno slot di incantesimi di sette livelli superiori al livello effettivo dell'incantesimo.

È possibile combinare gli effetti di questo talento con qualsiasi altro talento che modifichi gli effetti variabili numerici di un incantesimo, come ad esempio Incantesimi Massimizzati o Incantesimi Potenziati.

Incantesimi Silenziosi Automatici [Epico]

Il personaggio può lanciare tutti i suoi incantesimi inferiori in modo silenzioso.

Prerequisiti: Incantesimi Silenziosi, Sapienza Magica 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può lanciare tutti gli incantesimi di livello 0 e di 1°, 2° e 3° livello come incantesimi silenziosi senza dover usare nessuno slot di incantesimo di livello più alto.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio sceglie questo talento, diventa in grado di rendere silenziosi gli incantesimi dei successivi tre livelli più bassi senza alcun modificatore ai loro slot di incantesimi. Quindi, se un mago sceglie questo talento due volte, può lanciare silenziosamente tutti i suoi incantesimi dal livello 0 al 6° livello senza applicare alcun modificatore ai loro slot di incantesimi.

Questo talento non aumenta il tempo di lancio per quegli incantesimi che normalmente diventano azioni di round completo se lanciati in forma metamagica (come per gli incantesimi da stregone e gli incantesimi lanciati spontaneamente, come gli incantesimi di *cura* dei chierici buoni). Tuttavia, dal momento che gli incantesimi da bardo non possono essere potenziati attraverso il talento Incantesimi Silenziosi, non possono essere influenzati nemmeno da questo talento.

Incantesimi Spontanei [Epico]

Il personaggio sceglie un incantesimo tra quelli che è in grado di lanciare. Potrà convertire spontaneamente gli incantesimi dello stesso livello di quell'incantesimo in quell'incantesimo stesso.

Prerequisiti: Sapienza Magica 25 gradi, capacità di lanciare incantesimi del massimo livello normale consentito in almeno una classe di incantatori.

Beneficio: Il personaggio può convertire spontaneamente qualsiasi incantesimo già preparato e dello stesso livello dell'incantesimo scelto nell'incantesimo in questione, proprio allo stesso modo in cui un chierico è in grado di incanalare la sua energia per convertire i suoi incantesimi in incantesimi *curare*.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, i suoi effetti si applicano a un incantesimo diverso.

Incantesimo Clandestino [Epico]

Il personaggio sceglie una capacità magica tra quelle che possiede o un incantesimo che è in grado di lanciare. Ottiene i benefici di questa magia ogni volta che viene lanciata nelle sue vicinanze.

Prerequisiti: Sapienza Magica 24 gradi, 12° livello di incantatore.

Beneficio: Il personaggio è in sintonia con la magia che ha scelto. Se un altro incantatore nel raggio di 90 metri usa quella specifica magia, anche il personaggio acquisisce immediatamente l'effetto magico in questione, come se fosse

stato usato dallo stesso incantatore su se stesso.

Il personaggio deve essere in linea di effetto diretta con l'incantatore al fine di ottenere i benefici della magia affine (non è però necessario che sappia che l'incantatore è presente, e può essere colto alla sprovvista). La durata, l'effetto e gli altri dati specifici della magia vengono determinati dal livello dell'incantatore originale.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, il suo effetto viene applicato a un incantesimo o a una capacità magica diversa.

Incantesimo del Famiglio [Epico]

Il famiglio del personaggio può usare uno degli incantesimi del padrone come capacità magica.

Prerequisito: Int 25 (se le capacità di incantatore del personaggio dipendono dall'Intelligenza) o Car 25 (se le capacità di incantatore del personaggio dipendono dal Carisma).

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo arcano di 8° livello o inferiore a lui noto, come *catena di fulmini* o *cerchio di morte*. Il suo famiglio potrà usare tale incantesimo una volta al giorno come capacità magica, a un livello di incantatore pari al livello di incantatore del suo padrone. Il personaggio non può conferire al suo famiglio un incantesimo che abbia un costo in componenti materiali superiore a 1 mo o che abbia un costo in PE.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, si assegna al famiglio una capacità magica diversa o un ulteriore uso al giorno della stessa capacità magica.

Incantesimo Focalizzato Epico [Epico]

Il personaggio deve selezionare una scuola di magia, come ad esempio Illusione. I suoi incantesimi appartenenti a quella scuola saranno assai più potenti del normale.

Prerequisiti: Incantesimo Focalizzato e Incantesimo Focalizzato Superiore* relativi alla scuola selezionata, capacità di lanciare almeno un incantesimo di 9° livello della scuola che viene scelta.

Beneficio: Viene incrementata di +6 la CD a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola in cui il personaggio decide di focalizzarsi. Questo bonus sostituisce (non è cumulativo con) i bonus conferiti da Incantesimo Focalizzato e Incantesimo Focalizzato Superiore.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene selezionato, si applica a una diversa scuola di magia.

*Questo talento viene descritto nella sezione "Talenti non epici" in fondo a questo capitolo.

Incantesimo Inarrestabile Epico [Epico]

Gli incantesimi del personaggio sono tremendamente potenti, e infrangono la resistenza agli incantesimi del bersaglio con facilità.

Prerequisito: Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore*.

Beneficio: Il personaggio applica un bonus di +6 alle sue prove di livello di incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo effetto si sostituisce (non è cumulativo con) i bonus conferiti da Incantesimo Inarrestabile e Incantesimo Inarrestabile Superiore.

*Questo talento viene descritto nella sezione "Talenti non epici" in fondo a questo capitolo.

Incantesimo di Opportunità [Epico]

Il personaggio è in grado di lanciare un incantesimo di contatto come attacco di opportunità.

Prerequisiti: Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Riflessi da Combattimento, Sapienza Magica 25 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio ha diritto a sferrare un attacco di opportunità, può lanciare (utilizzandolo come attacco) un incantesimo di contatto come attacco di opportunità. Questa azione provoca a sua volta un attacco di opportunità, come se il personaggio avesse lanciato l'incantesimo normalmente.

Normale: Senza questo talento, un personaggio può effettuare solo un attacco in mischia come attacco di opportunità.

Incitare Ira [Epico]

Prerequisiti: Car 25, privilegio di classe di ira maggiore.

Beneficio: Quando il personaggio ricorre alla sua ira, può incitare l'effetto di ira barbarica in un qualsiasi numero di suoi alleati che si trovano entro 18 metri da lui. (Qualsiasi alleato che non desideri cedere agli effetti dell'ira non ne viene influenzato). Gli alleati ottengono +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subiscono una penalità di -2 alla CA finché rimangono sotto l'effetto dell'ira. L'ira degli alleati ha una durata di un numero di round pari a 3 + il loro modificatore di Costituzione, anche se non rimangono entro 18 metri dal personaggio. Sotto tutti gli altri aspetti, questa ira funziona come la normale ira barbarica (compreso l'affaticamento alla fine).

Speciale: Questo è un effetto di influenza mentale.

Iniziativa Superiore [Epico]

Il personaggio reagisce ancora più rapidamente del normale quando è impegnato in combattimento.

Prerequisiti: Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +8 alle prove di iniziativa. Questo bonus si sostituisce (non è cumulativo) al bonus conferito da Iniziativa Migliorata.

Intelligenza Possente [Epico]

Le capacità logiche e di apprendimento del personaggio sono superiori al normale.

Beneficio: L'Intelligenza del personaggio aumenta di 1 punto.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Ira Caotica [Epico]

L'ira del personaggio infligge danni aggravati alle creature legali.

Prerequisiti: Ira 5 volte al giorno, allineamento caotico.

Beneficio: Qualsiasi arma che il personaggio impugna quando è in preda all'ira viene considerata un'arma caotica (infligge +2d6 danni contro le creature di allineamento legale). Questa capacità non è cumulativa ad altre capacità simili (ad esempio, nel caso in cui l'arma sia già un'arma caotica).

Ira Demolitrice [Epico]

Quando il personaggio ricorre alla sua ira, infligge danni devastanti agli oggetti.

Prerequisiti: For 25, Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato, ira 5 volte al giorno.

Beneficio: Quando il personaggio ricorre alla sua ira, può ignorare la durezza degli oggetti che colpisce. Raddoppia inoltre il suo bonus di Forza in quei casi in cui è richiesta una

prova di Forza effettuata per infrangere un oggetto con forza improvvisa invece che attraverso danni normali (compreso spezzare legacci come corde o manette).

Ira Possente [Epico]

L'ira del personaggio diventa ancora più potente del normale.

Prerequisiti: For 21, Cos 21, privilegio di classe di ira maggiore.

Beneficio: Quando il personaggio ricorre alla sua ira, ottiene un bonus di +8 alla Forza e alla Costituzione e un bonus al morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà (questi bonus sostituiscono i normali bonus conferiti dall'ira).

Ira Terrificante [Epico]

Quando il personaggio ricorre alla sua ira, i suoi avversari cadono in preda al panico.

Prerequisiti: Intimidire 25 gradi, ira 5 volte al giorno.

Beneficio: Quando il personaggio ricorre alla sua ira, qualunque avversario che lo stia guardando deve superare un tiro salvezza sulla Volontà contrapposto alla sua prova di Intimidire, altrimenti cadrà in preda al panico (se ha meno Dadi Vita rispetto al personaggio) o scosso (se ha un numero di Dadi Vita pari o entro il doppio di quelli del personaggio) per 4d6 round.

Ira Tonante [Epico]

Quando il personaggio ricorre alla sua ira, lancia dei ruggiti tonanti che assordano i suoi avversari.

Prerequisiti: For 25, ira 5 volte al giorno.

Beneficio: Quando ricorre alla sua ira, una qualsiasi arma impugnata dal personaggio viene considerata un'arma tonante (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER). La CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla sordità provocata dall'arma è pari a 10 + 1/2 del livello del personaggio. Questa capacità non è cumulativa ad altre eventuali capacità analoghe (ad esempio, nel caso che l'arma impugnata sia già un'arma tonante).

Ispirare Eccellenza [Epico]

Il personaggio è in grado di migliorare le caratteristiche dei suoi compagni grazie alle sue doti di intrattenimento.

Prerequisiti: Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Il personaggio è in grado di usare canti o poesie per conferire un bonus a un punteggio di caratteristica ai suoi alleati. Per essere influenzato, un alleato deve sentire il canto del bardo per almeno 1 round completo. L'effetto dura fino a quando il bardo continua a cantare e per altri 5 round dopo che il bardo ha smesso di cantare (oppure per 5 round dopo che il personaggio non sente più il bardo cantare). Mentre canta, il bardo può combattere ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a compimento di incantesimo (come ad esempio le pergamene) o attivare oggetti magici a parola di comando (come ad esempio le bacchette).

Ogni alleato che viene ispirato in tal modo ottiene un bonus di competenza +4 a uno stesso punteggio di caratteristica, che va scelto prima che il personaggio inizi a cantare. Ad esempio, il personaggio potrebbe conferire a tutti i suoi alleati un bonus alla Costituzione, ma non potrebbe conferire ad alcuni un bonus alla Costituzione e ad altri un bonus alla Forza nel corso della stessa esecuzione.

Ispirare Eccellenza è una capacità soprannaturale e di influenza mentale. Utilizzare questo talento conta come uno degli usi di canti e poesie per quella giornata.

Speciale: Questo talento viene considerato una capacità di ispirazione di musica bardica ai fini di applicare quei talenti che influenzano le capacità di questo tipo.

Ispirazione a Distanza [Epico]

Il personaggio è in grado di usare la sua musica bardica a una distanza superiore al normale.

Prerequisiti: Intrattenere 25 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: La portata di qualsiasi capacità di musica bardica viene raddoppiata. Ad esempio, un personaggio potrà usare il suo controcanto per proteggere eventuali creature che si trovino entro 18 metri da lui (invece che entro 9 metri); potrà inoltre affascinare una creatura entro un raggio di 54 metri e potrà ispirare competenza o grandezza in un alleato che si trovi entro18 metri. (Se la creatura deve poter sentire il bardo per essere influenzata da questa capacità, tale requisito permane, indipendentemente dalla portata estesa che la capacità del bardo potrebbe avere).

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, al triplo del bonus base, e così via.

Ispirazione Duratura [Epico]

Le canzoni del personaggio continuano a ispirare i suoi alleati anche dopo che le sue parole hanno smesso di echeggiare da tempo.

Prerequisiti: Intrattenere 25 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Gli effetti di ispirazione della musica bardica del personaggio hanno una durata pari a dieci volte la durata normale dopo che il personaggio ha smesso di cantare. Questo talento non ha alcun effetto su quelle capacità di ispirazione che non hanno durata posteriore al momento in cui il personaggio smette di cantare (come ad esempio ispirare competenza).

Ispirazione Epica [Epico]

La musica bardica del personaggio infonde un'ispirazione superiore a quella normalmente possibile.

Prerequisiti: Car 25, Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Tutti i bonus conferiti dalle capacità di ispirazione della musica bardica del personaggio vengono raddoppiati. Ad esempio, la capacità di infondere coraggio conferisce in questo modo un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme* e di *paura* e un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e ai danni; la capacità di ispirare competenza del personaggio conferisce in questo modo un bonus di competenza +4 alle prove di abilità; la sua capacità di ispirare grandezza conferisce in questo modo +4d10 Dadi Vita, un bonus di competenza +4 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, al triplo del bonus base, e così via.

Ispirazione di Gruppo [Epico]

Il personaggio è in grado di ispirare competenza o grandezza in più di un alleato contemporaneamente.

Prerequisiti: Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Il numero degli alleati che il personaggio è in grado di influenzare grazie alla sua capacità di ispirare gran-

dezza o di ispirare competenza di musica bardica raddoppia. Quando il personaggio ispira competenza su più alleati, può scegliere abilità diverse da ispirare per i diversi alleati influenzati dalla sua capacità.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, al triplo del bonus base, e così via.

Ispirazione Rapida [Epico]

Il personaggio è in grado di ispirare i suoi alleati facendo uso della sua musica bardica più rapidamente del normale.

Prerequisiti: Intrattenere 25 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Il personaggio è in grado di usare le sue capacità di ispirazione di musica bardica come azione standard. L'ispirazione ha effetto immediato una volta che il personaggio ha concluso la sua azione.

Lacerare con Due Armi [Epico]

Il personaggio è in grado di lacerare i suoi avversari quando combatte impugnando due armi.

Prerequisiti: Des 15, bonus di attacco base +9, Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio colpisce un avversario con entrambe le armi che impugna nello stesso round, può automaticamente provare a lacerare l'avversario. Nel farlo, infligge danni aggiuntivi pari al danno base dell'arma più piccola più 1 volta e 1/2 il suo modificatore di Forza. Il danno base dell'arma include eventuali bonus di potenziamento al danno presenti. È possibile lacerare solo una volta per round, indipendentemente dal numero di attacchi andati a segno.

Ad esempio, quando un personaggio impugna una spada lunga e una spada corta simultaneamente, se colpisce un avversario con la spada lunga e con la spada corta all'interno dello stesso round, può automaticamente lacerare l'avversario infliggendogli danni pari a 1d6 più 1/2 del suo modificatore di Forza.

Lacerare con Più Armi [Epico]

Il personaggio è in grado di squarciare i suoi avversari quando combatte facendo uso di più di due arti.

Prerequisiti: Des 15, bonus di attacco base +9, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Multidestrezza.

Beneficio: Se il personaggio colpisce un avversario con due o più armi (impugnate con mani diverse) nel corso dello stesso round, può lacerare automaticamente l'avversario. Il laceramento infligge danni aggiuntivi pari al danno base dell'arma più piccola che ha colpito il bersaglio più 1 volta e 1/2 il suo modificatore di Forza. Il personaggio può lacerare una sola volta per round, indipendentemente dal numero di attacchi che sono andati a segno.

Ad esempio, se il personaggio impugna tre armi simultaneamente e colpisce con due armi qualsiasi delle tre che impugna nel corso dello stesso round, può lacerare l'avversario infliggendo il danno nel modo sopra indicato.

Speciale: Questo talento sostituisce il talento Lacerare con Due Armi per quelle creature dotate di più di due braccia.

Lottatore Leggendario [Epico]

Il personaggio è straordinariamente bravo nella lotta.

Prerequisiti: For 21, Des 21, Colpo Senz'Armi Migliorato, Artista della Fuga 15 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +10 a tutte le prove di lotta.

Speciale: Un monaco può scegliere questo talento anche se non dispone del talento Colpo Senz'Armi Migliorato.

Magia Tenace [Epico]

Il personaggio sceglie uno dei suoi incantesimi o delle sue capacità magiche. Quella magia non potrà essere dissolta, ma solo soppressa.

Prerequisito: Sapienza Magica 15 gradi.

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo o una capacità magica che già possiede, come *invisibilità migliorata* o *pelle di pietra*. Nel caso in cui tale magia dovesse avere termine a causa di un effetto di *dissolvi magie*, verrà invece soltanto soppressa per 1d4 round. La magia ha comunque termine quando la sua normale durata si esaurisce, ma i round di soppressione non vengono conteggiati al fine di calcolare la sua durata complessiva.

Il personaggio può interrompere il suo incantesimo o la sua capacità magica (se l'incantesimo lo permette) o dissolvere la sua magia tenace normalmente.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, il suo effetto viene assegnato a un incantesimo o a una capacità magica diversa.

Manifestazione Migliorata [Epico]

Il personaggio è in grado di manifestare poteri psionici di gran lunga più potenti rispetto ai normali limiti di manifestazione.

Prerequisito: Capacità di manifestare poteri del normale livello massimo in almeno una classe psionica.

Beneficio: Quando il personaggio seleziona questo talento, il suo limite di costo in punti potere metapsionici viene incrementato di +2. Ad esempio, se questo talento viene scelto al 21° livello, il personaggio può usare i suoi talenti metapsionici unitamente ad altri poteri in modo da poter usare un totale di 22 punti potere su un qualsiasi singolo potere. Tuttavia, al fine di poter manifestare il potere, il punteggio della sua caratteristica chiave deve essere pari o superiore al costo totale in punti potere meno 2.

Il personaggio deve usare questo talento in quanto membro di una classe che già dispone della capacità di manifestare poteri al normale livello massimo. Ad esempio, un combattente psichico di 5° livello/psion di 22° livello non potrebbe aumentare il suo limite al costo di punti potere come combattente psichico, in quanto non è ancora in grado di manifestare poteri al normale livello massimo di un combattente psichico. Potrebbe invece farlo con i suoi poteri di psion.

In aggiunta, il personaggio ottiene 19 punti potere nel momento in cui acquista questo talento.

Normale: Senza questo talento, un potere alterato da eventuali talenti metapsionici non può costare più punti potere del livello del manifestante meno 1 (per un valore minimo di 1).

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, il limite di costo in punti potere viene incrementato di +2 e il personaggio ottiene un numero di punti potere pari al beneficio precedente +2.

Il *Manuale delle Arti Psioniche* contiene tutte le informazioni necessarie per creare e interpretare personaggi psionici.

Metamagia Migliorata [Epico]

Il personaggio può lanciare incantesimi facendo uso dei va-

ri talenti di metamagia con più facilità.

Prerequisiti: Quattro talenti di metamagia, Sapienza Magica 30 gradi.

Beneficio: Il modificatore dello slot di incantesimi per tutti i talenti di metamagia del personaggio viene ridotto di un livello, fino a un minimo di +1. Ad esempio, il personaggio potrebbe lanciare un incantesimo rapido come un incantesimo di tre livelli superiori, invece che di quattro.

Questo talento non ha alcun effetto sui talenti di metamagia il cui modificatore di slot di incantesimo è pari o inferiore a +1.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi, sebbene non sia possibile ridurre il modificatore di uno slot di incantesimo dei talenti di metamagia a un valore inferiore a +1.

Morte dei Nemici [Epico]

Il personaggio è in grado di uccidere istantaneamente i suoi nemici prescelti con un singolo colpo.

Prerequisiti: Anatema dei Nemici, Conoscenza delle Terre Selvagge 30 gradi.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico contro uno dei suoi nemici prescelti, quest'ultimo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello di classe ranger del personaggio+ il suo modificatore di Saggezza), altrimenti morirà all'istante.

Speciale: Le creature immuni ai colpi critici non subiscono l'effetto di questo talento.

Multincantesimo [Epico]

Il personaggio può lanciare un incantesimo rapido aggiuntivo all'interno di un round.

Prerequisiti: Incantesimi Rapidi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo rapido aggiuntivo per round.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Musica degli Dei [Epico]

Il personaggio è in grado di usare la sua musica bardica per influenzare quelle creature immuni agli effetti di influenza mentale.

Prerequisiti: Car 25, Intrattenere 30 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: La musica bardica del personaggio può influenzare anche coloro che normalmente si dimostrano immuni agli effetti di influenza mentale. Tuttavia, tali creature ottengono un bonus di +10 ai loro tiri salvezza sulla Volontà per resistere a tale effetto.

Nemico Prescelto Migliorato [Epico]

Prerequisito: Cinque o più nemici prescelti.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni, Raggirare e ai tiri per i danni effettuati contro i suoi nemici prescelti.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Padronanza delle Bacchette [Epico]

Il personaggio è in grado di attivare una bacchetta senza utilizzare una carica.

Prerequisiti: Creare Bacchette, Sapienza Magica 15 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio attiva una bacchetta, può sostituire uno slot di incantesimi invece di utilizzare una carica. Lo slot di incantesimi deve essere uno slot che non è ancora stato utilizzato in quella giornata, anche se il personaggio può scegliere di perdere un incantesimo preparato per emulare la carica di una bacchetta (il personaggio non può perdere incantesimi preparati appartenenti alla sua scuola di specializzazione, se ne ha). Lo slot di incantesimi perduto deve essere di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo contenuto nella bacchetta, compresi eventuali livelli ottenuti attraverso potenziamenti di metamagia.

Ad esempio, se l'incantesimo *fulmine* è presente sulla lista di classe del personaggio e il personaggio trova una *bacchetta del fulmine* con 3 cariche, può utilizzare quegli slot di incantesimi non ancora utilizzati invece delle cariche contenute della bacchetta, prolungandone così la durata.

Padronanza dei Bastoni [Epico]

Il personaggio è in grado di attivare un bastone senza utilizzare una carica.

Prerequisiti: Creare Bastoni, Sapienza Magica 15 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio attiva un bastone, può sostituire uno slot di incantesimi invece di utilizzare una carica. Lo slot di incantesimi deve essere uno slot che non è ancora stato utilizzato in quella giornata, anche se il personaggio può scegliere di perdere un incantesimo preparato per emulare la carica di un bastone (il personaggio non può perdere incantesimi preparati appartenenti alla sua scuola di specializzazione, se ne ha). Lo slot di incantesimi perduto deve essere di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo contenuto nel bastone, compresi eventuali livelli ottenuti attraverso potenziamenti di metamagia. Non è possibile emulare una carica per una funzione di un bastone che non corrisponda a uno specifico incantesimo.

Ad esempio, il personaggio può scegliere di conservare le cariche del *bastone del potere* che possiede, al fine di non dover sottostare alla procedura di crearne un altro quando le cariche si esauriranno, o anche per avere più opzioni disponibili: memorizzare incantesimi più utili e affidarsi ai poteri del bastone in caso di conflitto. Il personaggio può usare questo talento per perdere uno slot già preparato di 3° livello in modo da attivare un *fulmine* dal bastone, ma non potrà usare questo talento per emulare una carica usata per raddoppiare il danno da mischia del bastone (dal momento che questo potere del bastone non corrisponde a nessun incantesimo specifico).

Padronanza dei Non Morti [Divino] [Epico]

Il personaggio è in grado di comandare un numero superiore di non morti rispetto al normale.

Prerequisiti: Car 21, capacità di intimorire o comandare non morti.

Beneficio: Il personaggio è in grado comandare un numero di DV di non morti pari a dieci volte il suo livello.

Pelle Corazzata [Epico]

La pelle del personaggio diventa resistente come un'armatura.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di armatura naturale +2 alla Classe Armatura, oppure il suo bonus di armatura naturale già esistente aumenta di 2. Questo talento non è cumulativo con eventuali bonus di armatura naturale conferiti da oggetti magici o da effetti magici non permanenti.

Speciale: Un personaggio può selezionare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Penetrare Riduzione del Danno [Epico]

Il personaggio può spingere il suo attacco oltre la riduzione del danno di una creatura.

Beneficio: Il personaggio effettua i suoi attacchi come se fosse dotato di un bonus aggiuntivo di +2 al suo normale bonus di potenziamento. Ad esempio, se il personaggio attaccasse una creatura dotata di riduzione del danno pari a 35/+3, avrebbe bisogno solo di un'arma +1 per superare la riduzione del danno della creatura.

Speciale: Questo talento di fatto non conferisce un bonus di potenziamento; ne simula soltanto uno, allo scopo di penetrare la riduzione del danno di un avversario.

Il bonus conferito da Penetrare Riduzione del Danno è cumulativo al bonus conferito da Colpo *Ki*.

Percepire Trappole [Epico]

Il personaggio è in grado di percepire la vicinanza di eventuali trappole anche se non le sta cercando attivamente al momento.

Prerequisiti: Cercare 25 gradi, Osservare 25 gradi, capacità di trovare trappole come ladro.

Beneficio: Se il personaggio passa entro 1,5 metri da una trappola, può effettuare una prova di Cercare per individuarla come se la stesse cercando attivamente.

Poliglotta [Epico]

Il personaggio è in grado di parlare, leggere e scrivere in tutti i linguaggi.

Prerequisiti: Int 25, Parlare Linguaggi (cinque linguaggi).

Beneficio: Il personaggio è in grado di parlare qualsiasi linguaggio. Se sa leggere e scrivere, sarà anche in grado di leggere e scrivere in tutti i linguaggi (che non comprendano eventuali scritti magici).

Prodezza Epica [Epico]

Il personaggio diventa estremamente abile in combattimento.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i suoi attacchi.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. Gli effetti sono cumulativi.

Pugno Stordente Migliorato [Epico]

Prerequisiti: Des 19, Sag 19, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +2 alla CD del suo attacco stordente.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Punire Possente [Epico]

Gli attacchi per punire del personaggio sono più potenti al normale.

Prerequisiti: Car 25, capacità di punire (come privilegio di classe o come potere concesso di un dominio).

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un attacco per punire, aggiunge al danno il doppio del livello appropriato (invece del semplice livello in questione).

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, al triplo del bonus base, e così via.

Reputazione Epica [Epico]

Il personaggio gode di bonus elevati quando interagisce con gli altri.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare.

Resistenza all'Energia [Epico]

Il personaggio è in grado di resistere agli effetti di un tipo specifico di energia.

Beneficio: Il personaggio sceglie un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonori). Acquisisce resistenza 10 a quel tipo di energia, oppure l'eventuale resistenza a quel tipo di energia che già possiede aumenta di 10. Questo talento non è cumulativo alla resistenza all'energia concessa dagli oggetti magici o dagli effetti magici non permanenti.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. Se si sceglie lo stesso tipo di energia, gli effetti sono cumulativi.

Resistenza Fisica Epica [Epico]

Il personaggio dimostra una resistenza fisica leggendaria.

Prerequisiti: Cos 25, Resistenza Fisica.

Beneficio: Quando il personaggio deve effettuare una prova relativa a un'azione fisica che si protrae per un lungo periodo di tempo (correre, nuotare, trattenere il respiro e così via), ottiene un bonus di +10 alla prova.

Resistenza agli Incantesimi Migliorata [Epico]

Gli effetti della resistenza alla magia innata del personaggio si fanno più forti.

Prerequisito: Il personaggio deve essere dotato di resistenza agli incantesimi grazie a un talento, un privilegio di classe o un altro effetto permanente.

Beneficio: La resistenza magica del personaggio aumenta di +2.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Ricarica Istantanea [Epico]

Il personaggio sceglie un tipo di balestra, come ad esempio la balestra pesante. Potrà sparare con quel tipo di balestra con la stessa velocità di un arco.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (il tipo di balestra che si intende selezionare), Estrazione Rapida, Ricarica Rapida*.

Beneficio: Il personaggio può fare fuoco col tipo di balestra scelto alla sua normale velocità di attacco. All'atto pratico, diventa capace di ricaricare la sua balestra con la stessa velocità con cui un arciere riesce a ricaricare un arco. L'azione di ricaricare la balestra non provoca alcun attacco di opportunità.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, si assegnano i suoi effetti a un tipo diverso di balestra.

*Questo talento viene descritto nella sezione "Talenti non epici" in fondo a questo capitolo.

Riduzione del Danno [Epico]

Il personaggio può ignorare parte del danno inferto dagli attacchi subiti.

Prerequisito: Cos 21.

Beneficio: Il personaggio ottiene una riduzione del danno pari a 3/-. Questo effetto non è cumulativo con eventuali riduzioni del danno concesse da oggetti magici o da effetti magici non permanenti, ma è cumulativo con qualsiasi riduzione del danno concessa da effetti magici permanenti,

privilegi di classe o da questo stesso talento.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene acquisito, la riduzione del danno aumenta di 3.

Riflessi da Combattimento Migliorati [Epico]

Il personaggio può agire contro quegli avversari che lasciano scoperte le loro difese, per quanti essi siano.

Prerequisiti: Des 21, Riflessi da Combattimento.

Beneficio: Non esiste alcun limite al numero di attacchi di opportunità che il personaggio può effettuare in un round. (Non è comunque possibile effettuare più di un attacco di opportunità sullo stesso soggetto all'interno di un round).

Riflessi Epici [Epico]

Il personaggio possiede riflessi estremamente rapidi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi.

Robustezza Epica [Epico]

Il personaggio è di natura estremamente robusta.

Beneficio: Il personaggio ottiene +20 punti ferita.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Saggezza Possente [Epico]

La forza di volontà e l'intuizione del personaggio sono superiori al normale.

Beneficio: La Saggezza del personaggio aumenta di 1 punto.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Saltatore Leggendario [Epico]

Il personaggio è in grado di compiere salti molto più lunghi di quanto la sua taglia gli consentirebbe normalmente.

Prerequisito: Saltare 24 gradi.

Beneficio: La distanza dei salti del personaggio non è limitata dalla sua altezza.

Salute Perfetta [Epico]

Il personaggio è immune alle normali malattie e ai veleni comuni.

Prerequisiti: Cos 25, Tempra Possente.

Beneficio: Il personaggio è immune a tutte le malattie non magiche, oltre che ai quei veleni la cui CD relativa al tiro salvezza sulla Tempra è pari o inferiore a 25.

Scacciare Planare [Epico]

Il personaggio è in grado di scacciare (o di intimorire) gli esterni.

Prerequisiti: Sag 25, Car 25, capacità di scacciare o di intimorire non morti.

Beneficio: Il personaggio è in grado di scacciare o intimorire gli esterni come se fossero dei non morti. Un esterno ha una resistenza effettiva ai tentativi di scacciare pari a metà della sua resistenza agli incantesimi (arrotondando per difetto).

Se il personaggio è in grado di scacciare non morti, potrà scacciare (o distruggere) tutti gli esterni malvagi e intimorire (o comandare) tutti gli esterni di allineamento non malvagio. Se il personaggio è in grado di intimorire non morti, potrà intimorire (o comandare) tutti gli esterni malvagi e scacciare (o distruggere) tutti gli esterni di allineamento non malvagio.

Scalatore Leggendario [Epico]

Il personaggio è in grado di scalare con più rapidità e facilità rispetto alle persone normali.

Prerequisiti: Des 21, Equilibrio 12 gradi, Scalare 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio può ignorare qualsiasi penalità alle prove in caso di scalare accelerato o di scalare rapido.

Normale: Senza questo talento, il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Scalare quando tenta di coprire una distanza pari alla sua velocità completa in un round o una penalità di -20 quando tenta di coprire una distanza pari al doppio della sua velocità in scalata nel corso di un round.

Schivare Epico [Epico]

Il personaggio è in grado di schivare gli attacchi con agilità straordinaria.

Prerequisiti: Des 25, Schivare, Acrobazia 30 gradi, eludere migliorato, privilegio di classe di tiro difensivo.

Beneficio: Una volta per round, quando viene colpito da un avversario che è stato scelto come soggetto della sua schi-

---

SCACCIARE PLANARE: UN'ALTERNATIVA [EPICO]

Come descritto, il talento Scacciare Planare è incentrato sull'asse di allineamento bene contro male. Tuttavia esistono due versioni alternative di questo talento che ne consentono un funzionamento diverso.

Se la campagna giocata è incentrata sull'asse di allineamento legge-caos, è possibile consentire al personaggio di scegliere una versione caotica o legale di questo talento. Una versione legale scaccerà (o distruggerà) tutti gli esterni caotici, mentre la versione caotica scaccerà (o distruggerà) tutti gli esterni legali e intimorirà (o comanderà) tutti gli esterni caotici. Il personaggio deve appartenere all'allineamento scelto (deve essere legale per poter scegliere la versione legale, o caotico per poter scegliere la versione caotica).

Una seconda alternativa prevede che chiunque usi questo talento scacci (o distrugga) tutti gli esterni dotati di almeno una componente di allineamento (bene contro male, legge contro caos) e intimorire (o comandare) tutti gli esterni che non hanno nessuna componente di allineamento opposta alla propria. Per utilizzare questa versione del talento, l'allineamento neutrale non viene considerato opposto a nessuna delle altre componenti di allineamento, quindi è possibile richiedere che un personaggio neutrale puro scelga una delle quattro componenti di allineamento da considerare come parte del suo allineamento solo agli scopi del funzionamento di questo talento (allo stesso modo in cui un chierico legale neutrale, neutrale o caotico neutrale deve decidere se scacciare o intimorire non morti).

Ad esempio, un chierico legale buono che utilizzi la seconda versione alternativa di questo talento potrebbe scacciare (o distruggere) tutti gli esterni dotati del componente "caotico" o "malvagio" nel loro allineamento (CB, CN, CM, NM, LM) e potrebbe intimorire (o comandare) tutti quegli esterni che non possiedono né il componente "caotico" né quello "malvagio" nel loro allineamento (LB, NB, LN, N). Un chierico caotico neutrale che utilizza questa versione del talento potrebbe scacciare (o distruggere) tutti quegli esterni che dispongono del componente "legale" nel loro allineamento (LB, LN, LM) e potrebbe intimorire (o comandare) tutti gli esterni che non dispongono del componente "legale" nel loro allineamento (NB, N, NM, CB, CN, CM). Un chierico neutrale potrebbe intimorire (o comandare) tutti gli esterni (a meno che il DM non gli richieda di scegliere un componente di allineamento, nel qual caso verrebbe considerato di allineamento LN, NB, CN o NM agli scopi di utilizzo di questo talento).



vata, il personaggio può evitare automaticamente l'intero danno inferto dall'attacco.

Sciame di Frecce [Epico]

Il personaggio è in grado di scagliare una vera e propria tempesta di frecce sugli avversari vicini.

Prerequisiti: Des 23, Arma Focalizzata (tipo di arco usato), Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Come azione di round completo, il personaggio può scagliare una freccia utilizzando il suo bonus di attacco base completo contro ogni avversario che si trovi entro un raggio di 9 metri.

Scrivere Pergamene Epiche [Creazione oggetto] [Epico]

Il personaggio è in grado di scrivere pergamene di potenza epica.

Prerequisiti: Scrivere Pergamene, Conoscenze (arcane) 24 gradi, Sapienza Magica 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio è in grado di scrivere pergamene superiori ai limiti normalmente imposti a tali oggetti (come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad esempio, è in grado di scrivere pergamene che contengono incantesimi di livello superiore al 9°, o di un livello di incantatore superiore al 20°.

Nemmeno questo talento può consentire al personaggio di scrivere una pergamena contenente un incantesimo epico (vedi il Capitolo 2: "Incantesimi epici"). Tale magia travalica il potere della parola scritta e non può essere contenuta in forma di pergamena.

Vedi il Capitolo 4: "Oggetti magici epici" per ulteriori esempi di pergamene epiche.

Scurovisione Migliorata [Epico]

La capacità del personaggio di vedere al buio è superiore al normale.

Prerequisito: Scurovisione.

Beneficio: La portata della scurovisione del personaggio viene raddoppiata. Questo talento non è cumulativo agli effetti di scurovisione conferiti da eventuali oggetti magici o da effetti magici non permanenti.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, al triplo della portata base, e così via.

Segugio Leggendario [Epico]

Il personaggio è in grado di seguire le tracce delle sue prede anche in acqua o perfino in aria.

Prerequisiti: Sag 25, Conoscenza delle Terre Selvagge 30 gradi, Conoscenze (natura) 30 gradi, Seguire Tracce.

Beneficio: Il personaggio è in grado di seguire le tracce delle creature che insegue anche sull'acqua, in acqua o in aria, seguendo le minuscole perturbazioni provocate dal loro passaggio. Queste opzioni vanno aggiunte quelle elencate alla voce del talento Seguire Tracce riportate nel *Manuale del Giocatore*:

Superficie	CD
Sull'acqua	60
Sott'acqua	80
Aria	120

Spazio per Oggetti Magici Aggiuntivi [Epico]

Il personaggio è in grado di indossare più oggetti magici.

Beneficio: Il personaggio seleziona un tipo di oggetto magico di cui è possibile indossare e beneficiare solo un numero massimo di volte, come gli anelli o le cinture. Il personaggio può ora indossare un oggetto magico di questo tipo in più, e trarre vantaggio dai suoi benefici.

Normale: Senza questo talento, un personaggio è limitato a indossare un diadema, cappello o elmo; un paio di lenti o di occhiali; un manto, mantello o cappa; un amuleto, fermaglio, medaglione, collana, talismano o scarabeo; un'armatura; una tunica; una veste, vestito o camicia; un paio di bracciali o braccialetti; un paio di guanti o guanti d'arme; due anelli; una cintura; un paio di stivali.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più

volte. Ogni volta che sceglie il talento, lo applica a un tipo diverso di oggetti magici indossabili.

Specializzazione Epica in un'Arma [Epico]

Il personaggio deve selezionare un tipo di arma, come ad esempio l'ascia grande. I danni inferti da quell'arma si riveleranno particolarmente micidiali.

Prerequisiti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Epica, Specializzazione in un'Arma (tutti relativi all'arma che viene scelta).

Beneficio: Il personaggio aggiunge +4 a tutti i danni inferti usando l'arma scelta. Se l'arma è un'arma a distanza, il bonus al danno viene applicato soltanto se il bersaglio si trova entro 9 metri.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, si applica a un tipo di arma diversa.

Tempesta di Lanci [Epico]

Il personaggio scaglia una raffica di armi da lancio, prendendo di mira tutti gli avversari nelle vicinanze.

Prerequisiti: Des 23, Estrazione Rapida, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Come azione di round completo, il personaggio può lanciare un'arma leggera usando il suo bonus di attacco base completo contro ogni avversario che si trovi entro 9 metri da lui. Non è necessario che tutte le armi leggere lanciate siano dello stesso tipo; ad esempio, un umano potrebbe lanciare un misto di pugnali, dardi e asce da lancio.

Tempra Epica [Epico]

Il personaggio dimostra una tempra estremamente resistente.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra.

Tempra Scattante [Epico]

Il personaggio è in grado di resistere agli attacchi fisici con agilità straordinaria.

Prerequisiti: Des 25, privilegio di classe di mente sfuggente.

Beneficio: Una volta per round, quando il personaggio è il bersaglio di un effetto che necessita di un tiro salvezza sulla Tempra, può effettuare al suo posto un tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'effetto (eludere non è applicabile).

Tiro Distante [Epico]

Il personaggio può scegliere come bersaglio con la sua arma a distanza qualsiasi cosa che sia in grado di vedere.

Prerequisiti: Des 25, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato, Osservare 20 gradi.

Beneficio: Il personaggio può lanciare o tirare con un'arma a distanza a qualsiasi bersaglio nel suo campo visivo, senza alcuna penalità per la gittata.

Tiro Multiplo Migliorato [Epico]

Il personaggio può tirare un numero di frecce superiore, nel corso di un singolo attacco su di un bersaglio vicino.

Prerequisiti: Des 19, bonus di attacco base +21, Tiro Multiplo*, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il talento conferisce gli stessi benefici di Tiro Multiplo, ma il numero di frecce che il personaggio potrà tirare è limitato soltanto dal suo bonus di attacco base (due frecce, più una freccia ulteriore per ogni 5 punti di bonus di attacco base oltre il +6).

Speciale: Indipendentemente dal numero di frecce che il personaggio riesce a tirare, i danni basati sulla precisione (come ad esempio il danno di un attacco furtivo o il bonus di nemico prescelto di un ranger) si applicano una volta sola. Se viene messo a segno un colpo critico, soltanto una delle frecce infliggerà danni critici (a scelta del personaggio); tutte le altre infliggeranno danni normali.

Normale: Beneficiando del talento Tiro Multiplo, il personaggio ha un limite massimo di quattro frecce da poter tirare (quando il suo bonus di attacco base è +16 o superiore).

*Questo talento viene descritto nella sezione "Talenti non epici" in fondo a questo capitolo.

Velocità Accecante [Epico]

Il personaggio è in grado compiere degli scatti e percorrere dei tratti ad estrema velocità.

Prerequisito: Des 25.

Beneficio: Il personaggio agisce come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità* per 5 round al giorno. La durata dell'effetto non deve necessariamente essere costituita da round consecutivi. Attivare il potere viene considerato un'azione gratuita.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. Ogni volta che viene scelto, si ottengono 5 round di *velocità* in più al giorno.

Velocità Epica [Epico]

Il personaggio è in grado di muoversi assai più velocemente rispetto a una persona normale.

Prerequisiti: Des 21, Correre.

Beneficio: La velocità del personaggio aumenta di 9 metri. Questo beneficio non è cumulativo ad altri effetti di incremento della velocità conferiti da oggetti magici o da effetti magici non permanenti.

Speciale: Questo talento funziona solo se il personaggio indossa un'armatura media, un'armatura leggera, o non indossa alcuna armatura.

Visione Crepuscolare Migliorata [Epico]

La portata della visione crepuscolare del personaggio di vedere al buio è superiore al normale.

Prerequisito: Visione crepuscolare.

Beneficio: La portata della visione crepuscolare del personaggio viene raddoppiata. Questo talento non è cumulativo agli effetti di visione crepuscolare conferiti da eventuali oggetti magici o da effetti magici non permanenti.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, al triplo della portata base, e così via.

Volontà Epica [Epico]

Il personaggio è dotato di una forza di volontà ferrea.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

Volontà Scattante [Epico]

Il personaggio è in grado di resistere agli attacchi mentali con agilità straordinaria.

Prerequisiti: Des 25, privilegio di classe di mente sfuggente.

Beneficio: Una volta per round, quando il personaggio è il bersaglio di un effetto che necessita di un tiro salvezza sulla

Volontà, può effettuare al suo posto un tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'effetto (eludere non è applicabile).

Zona di Animazione [Divino] Epico]

Il personaggio è in grado di incanalare l'energia negativa per animare i non morti.

Prerequisiti: Car 25, Padronanza dei Non Morti, capacità di intimorire o comandare non morti.

Beneficio: Il personaggio è in grado di utilizzare un suo tentativo di intimorire o comandare non morti per animare quei cadaveri che si trovano entro il raggio della sua capacità di intimorire o comandare non morti. Il personaggio può rianimare un numero complessivo di DV di non morti pari a quello che potrebbe comandare attraverso il risultato della sua prova (sebbene non possa animare più non morti di quanti cadaveri siano disponibili entro il raggio stabilito). Il personaggio non può animare con un singolo tentativo più non morti del numero massimo di quelli che riuscirebbe a comandare (contando eventuali non morti già al suo comando). Questi non morti cadono automaticamente sotto il suo comando, anche se il limite al numero massimo di non morti da comandare viene comunque applicato.

Se i cadaveri rianimati sono relativamente freschi, i non morti animati saranno degli zombi. Altrimenti, saranno degli scheletri.

TALENTI NON EPICI

I talenti seguenti vengono riportati da altre pubblicazioni in quanto sono dei prerequisiti necessari per alcuni talenti descritti in questo capitolo (oppure sono posseduti dai PNG descritti in appendice). La loro descrizione nella fonte originale non è stata cambiata. Non si tratta di talenti epici, quindi i personaggi possono selezionarli in qualsiasi momento in cui è concesso loro selezionare un nuovo talento.

Attacco in Volo Migliorato [Generale]

La creatura può attaccare in volo beneficiando di una mobilità maggiore.

Prerequisiti: Attacco in Volo, Mobilità, Schivare, Velocità in Volo.

Beneficio: Quando la creatura è in volo può effettuare un'azione di movimento (compresa una picchiata) e un'altra azione parziale in qualsiasi momento nel corso del movimento. Se questa azione parziale è un attacco, la creatura non provoca alcun attacco di opportunità attraversando quelle aree minacciate dal suo bersaglio. La creatura non può effettuare una seconda azione di movimento nel corso di un round in cui effettua un attacco in volo.

Normale: Senza questo talento, la creatura può effettuare un'azione parziale solo prima o dopo il suo movimento. Anche se dotata del talento Attacco in Volo, la creatura provoca attacchi di opportunità quando attraversa quelle aree minacciate dal bersaglio del suo attacco in volo.

Combattere con Due Armi Superiore [Generale]

Il personaggio è un maestro nel battersi con due armi.

Prerequisiti: Ambidestria, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +15.

Beneficio: Oltre all'attacco standard extra che il personaggio sferra con l'arma secondaria e il secondo attacco con l'arma secondaria conferito da Combattere con Due Armi Migliorato, il personaggio ha diritto a un terzo attacco con la mano secondaria, anche se con una penalità di -10 (vedi Tabella 8-2: "Penalità al combattere con due armi" nel *Manuale del Giocatore*).

Speciale: Un ranger può scegliere questo talento anche se soddisfa solo il prerequisito di bonus di attacco base e il prerequisito di Combattere con Due Armi Migliorato, ma può usarlo solo se indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Questo talento può essere scelto come uno dei talenti bonus da guerriero.

Combattere con Più Armi Migliorato [Generale]

Una creatura con tre o più mani può combattere con un'arma in ogni mano. La creatura può effettuare fino a due attacchi per round con ogni arma extra.

Prerequisiti: Des 15, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Multidestrezza, bonus di attacco base +9.

Beneficio: Oltre al singolo attacco extra che il personaggio sferra con ogni arma aggiuntiva conferito da Combattere con Più Armi, il personaggio ha diritto a un secondo attacco con ogni arma extra, anche se con una penalità di -5.

Normale: Con il solo talento Combattere con Più Armi, il personaggio ottiene solo un singolo attacco con ogni arma extra.

Speciale: Questo talento si sostituisce al talento Combattere con Due Armi Migliorato per quelle creature dotate di più di due armi.

Combattere con Più Armi Superiore [Generale]

Una creatura con tre o più mani può combattere con un'arma in ogni mano. La creatura può effettuare fino a tre attacchi per round con ogni arma extra.

Prerequisiti: Des 19, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Combattere con Più Armi Migliorato, Multidestrezza, bonus di attacco base +15.

Beneficio: Il personaggio può effettuare fino a tre attacchi aggiuntivi con ogni arma impugnata, anche se con una penalità di -10.

Speciale: Questo talento si sostituisce al talento Combattere con Due Armi Superiore (descritto originariamente in

TABELLA 1-37: TALENTI NON EPICI

Nome del talento	Prerequisito
Attacco in Volo Migliorato	Attacco in Volo, Mobilità, Schivare, Velocità in Volo.
Combattere con Due Armi Superiore*	Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +15
Combattere con Più Armi Migliorato	Des 15, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Multidestrezza, bonus di attacco base +9
Combattere con Più Armi Superiore	Des 19, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Combattere con Più Armi Migliorato, Multidestrezza, bonus di attacco base +15
Controincantesimo Migliorato	-
Escludere Materiali (M)	Qualsiasi altro talento di metamagia
Incantesimo Focalizzato Superiore	Incantesimo Focalizzato relativo alla scuola scelta
Incantesimo Inarrestabile Superiore	Incantesimo Inarrestabile
Multiattacco Migliorato	Tre o più armi naturali, Multiattacco
Ricarica Rapida	Bonus di attacco base +2, competenza nel tipo di balestra usata
Tiro Multiplo	Des 15, bonus di attacco base +6, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

(M) = Talento di metamagia.
*Questo talento può essere selezionato come uno dei talenti bonus (non epici) dei guerrieri.

Signori delle Terre Selvagge) per quelle creature dotate di più di due armi (e funziona in modo identico a quel talento, se il personaggio possiede meno di tre braccia).

Controincantesimo Migliorato [Generale]

Il personaggio conosce le molte sfumature della magia al punto che è in grado di contrastare gli incantesimi dei suoi avversari con grande efficienza.

Beneficio: Quando il personaggio effettua un controincantesimo, invece di usare lo stesso incantesimo che sta cercando di contrastare può utilizzare un incantesimo della stessa scuola, ma che sia di uno o più livelli superiore rispetto all'incantesimo bersaglio.

Escludere Materiali [Metamagia]

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

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

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

Incantesimo Focalizzato Superiore [Generale]

Il personaggio sceglie una scuola di magia, come ad esempio Illusione. I suoi incantesimi appartenenti a quella scuola si rivelano molto più potenti del normale.

Prerequisiti: Incantesimo Focalizzato relativo alla scuola scelta.

Beneficio: Viene aggiunto +4 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi appartenenti alla scuola di magia in cui il personaggio ha scelto di focalizzarsi. Questo beneficio si sostituisce (non è cumulativo) al bonus di Incantesimo Focalizzato.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, il suo effetto viene assegnato a una diversa scuola di magia.

Incantesimo Inarrestabile Superiore [Generale]

Gli incantesimi del personaggio si rivelano particolarmente potenti, e sono in grado di sconfiggere la resistenza agli incantesimi più facilmente del normale.

Prerequisiti: Incantesimo Inarrestabile.

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

Multiattacco Migliorato [Generale]

La creatura è particolarmente abile nell'usare tutte le sue armi naturali allo stesso tempo.

Prerequisiti: Tre o più armi naturali, Multiattacco.

Beneficio: Gli attacchi secondari della creatura con le sue armi naturali non subiscono alcuna penalità. Viene comunque aggiunta solo metà del bonus di forza della creatura, se esiste, ai danni inferti.

Normale: Senza questo talento, gli attacchi naturali secondari della creatura subiscono una penalità di -5 (o una penalità di -2 se la creatura possiede il talento multiattacco).

Ricarica Rapida [Generale]

Il personaggio può ricaricare la sua balestra più velocemente rispetto al normale.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, competenza nel tipo di balestra usata.

Beneficio: Il personaggio può ricaricare una balestra a mano o una balestra leggera come azione gratuita che provoca un attacco di opportunità. Può inoltre ricaricare una balestra pesante come azione equivalente al movimento che provoca un attacco di opportunità. È possibile utilizzare questo talento una volta per round.

Normale: Caricare una balestra a mano o una balestra leggera è un'azione equivalente al movimento e caricare una balestra pesante è un'azione di round completo.

Tiro Multiplo [Generale]

Il personaggio è in grado di tirare più frecce nel corso di un singolo attacco su di un bersaglio vicino.

Prerequisiti: Des 15, bonus di attacco base +6, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio può tirare due frecce su un singolo avversario che si trova entro 9 metri da lui. Entrambe le frecce fanno uso dello stesso tiro per colpire per determinare se vanno a segno o meno (con una penalità di -4 al tiro) e infliggono danni normalmente (vedi sotto).

Per ogni 5 punti di bonus di attacco base oltre +6, il personaggio può aggiungere una freccia a questo attacco fino a un massimo di quattro frecce ad un bonus di attacco base pari o superiore a +16. Tuttavia, ogni freccia oltre alla seconda aggiunge una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire (-6 per tre frecce, -8 per quattro).

Speciale: Indipendentemente dal numero di frecce che il personaggio riesce a tirare, i danni basati sulla precisione (come ad esempio il danno di un attacco furtivo o il bonus di nemico prescelto di un ranger) si applicano una volta sola. Se viene messo a segno un colpo critico, soltanto una delle frecce infliggerà danni critici (a scelta del personaggio); tutte le altre infliggeranno danni normali.





Tu sogni il potere.

Le forze cosmiche che sono alla base del multiverso in sfumature di rosso stridente, nero infinito e giallo vivo, si palesano ai tuoi occhi. Inesplicabili equazioni tracciate in mille alfabeti dimenticati descrivono orbite arcane attorno al tuo capo... ma tu riesci a comprenderle. C'è di più: qualcosa che hai sempre sospettato ora ti viene rivelato apertamente: la realtà è una fragile entità, composta di una moltitudine di forze al di là della conoscenza dei più, in attesa soltanto di una mano esperta e di uno sguardo consapevole. Il potere ti chiama. Sei pronto?

Hai sentito parlare di incantesimi che trascendono le arti comunemente conosciute, scarabocchiati lungo i margini di antichi volumi e sussurrati fra gli accoliti delle gilde dei maghi. In altri tempi e luoghi, gli incantesimi epici sono stati personificati come "il Serpente", definiti Puri Dweomer e codificati come parte di un'antica sapienza chiamata il Linguaggio Primevo. Sia che gli incantesimi epici provengano davvero dai sussurri deliranti del Serpente o che vengano rivelati in innumerevoli e bizzarri volumi di sapienza nascosta, sei pronto a stringere tra le tue mani il livello finale della magia mortale.

Lanciare incantesimi significa a tutti gli effetti manipolare direttamente la realtà stessa. Perfino le divinità temono quei mortali in grado di lanciare incantesimi epici.

INCANTESIMI OLTRE IL 9° LIVELLO

Gli incantatori epici cominciano a comprendere come funziona veramente la magia. Attraverso l'applicazione di un formidabile intelletto, una vasta sapienza o la pura forza della propria personalità, un incantatore può manipolare direttamente l'energia cosmica e la sua energia personale. Così facendo viene liberato dai vincoli imposti dagli incantesimi dipendenti dal livello. La classificazione del potere in base al livello perde qualsiasi significato per chi lancia incantesimi epici.

L'altra faccia di un potere così trascendente è il dispendio di tempo e risorse. Sviluppare e lanciare incantesimi epici è un'impresa lunga e costosa. Soltanto gli incantatori che hanno già dominato la capacità di lanciare incantesimi di 9° livello possono sperare di percorrere la via degli incantesimi epici.

CHE COSA SONO GLI INCANTESIMI EPICI?

Gli incantesimi epici sono incantesimi sviluppati a partire da zero usando una lista di ingredienti magici chiamati "semi". Malgrado il loro potere, gli incantesimi epici seguono comunque le regole fondamentali di lancio degli incantesimi, tranne le eccezioni indicate in questo capitolo.

Gli incantatori epici possono manipolare i semi della vera magia, ma conoscere i semi e saperli manipolare non garantisce istantaneamente il potere assoluto. Ciascun incantesimo epico deve essere sviluppato laboriosamente prima di poter essere usato.

ACQUISIRE INCANTESIMI EPICI

Un personaggio dotato del talento di Incantatore Epico può cominciare ad acquisire incantesimi epici immediatamente. Tuttavia, tocca al Dungeon Master stabilire se un particolare incantesimo epico è permesso o meno ai personaggi giocanti o ai personaggi non giocanti all'interno della campagna in corso. Il DM ha l'opzione di eliminare completamente dal gioco il talento Incantatore Epico, se così desidera.

L'uso degli incantesimi epici richiede due stadi: sviluppo e lancio dell'incantesimo.

SVILUPPO DEGLI INCANTESIMI EPICI

Prima di poter essere lanciato, un incantesimo epico va sviluppato. Il processo di sviluppo può essere lungo e dispendioso. È durante lo sviluppo che un incantatore determina se un dato incantesimo epico rientra nelle sue capacità o se va oltre la sua portata. Alla base di questa valutazione si trova la CD di Sapienza Magica dell'incantesimo epico.

Il sistema più semplice per sviluppare un incantesimo epico è di usarne uno già fornito in questo libro. La descrizione di ciascuno di questi incantesimi speciali indica l'ammontare di oro, tempo e punti esperienza necessari per svilupparlo. Se l'incantatore paga il costo di sviluppo di un incantesimo, sviluppa (e quindi conosce) quell'incantesimo.

Per coprire costi in punti esperienza estremamente elevati, vedi il riquadro "Variante: Costi in punti esperienza di gruppo" nel Capitolo 4: "Oggetti magici epici", che permette agli incantatori di accettare contributi in punti esperienza da parte di altri personaggi per raggiungere il costo dello sviluppo.

Per informazioni relative allo sviluppo di un incantesimo epico a partire da zero, vedi "Sviluppare i propri incantesimi epici", più oltre.

LANCIARE INCANTESIMI EPICI

Una volta che un incantesimo epico è stato sviluppato, l'incantatore conosce quell'incantesimo. Un incantesimo epico sviluppato diventa parte incancellabile dell'incantatore e può essere preparato anche senza un libro di incantesimi (se l'incantatore è un mago). I personaggi che lanciano incantesimi spontaneamente, come gli stregoni, possono lanciare un incantesimo epico sviluppato usando qualsiasi slot di incantesimi epici aperto. I druidi, i chierici e gli altri incantatori simili possono allo stesso modo preparare incantesimi epici usando slot di incantesimi epici. Un incantatore può preparare o lanciare qualsiasi incantesimo epico da lui conosciuto tante volte al giorno quanti sono i suoi slot di incantesimi epici disponibili.

Un incantatore in grado di lanciare incantesimi epici ha un numero di slot di incantesimi epici aperti pari a un decimo dei suoi livelli dell'abilità di Conoscenze relativa all'incantesimo e alla classe dell'incantatore. Conoscenze (arcane) è relativa agli incantatori arcani, e Conoscenze (religioni) o Conoscenze (natura) è relativa agli incantatori divini. Quindi un incantatore con 24 gradi di Conoscenze (arcane) e 31 gradi in Conoscenze (religioni) può lanciare due incantesimi epici arcani e tre incantesimi epici divini nell'arco di un periodo di ventiquattr'ore, come se si trattasse di due slot di incantesimi epici arcani e tre slot di incantesimi epici divini. Le regole per riposare dopo aver lanciato la quantità disponibile giornaliera di incantesimi epici sono le stesse del riposo richiesto per preparare incantesimi normali. Se l'incantatore non usa interamente la quantità disponibile giornaliera di slot di incantesimi epici, gli slot inutilizzati rimangono disponibili, sia che l'incantatore riposi a sufficienza oppure no.

Anche se l'incantesimo epico è stato sviluppato in modo appropriato e uno slot di incantesimi epici è disponibile, riuscire a lanciare con successo un incantesimo epico non è garantito. Il modificatore di abilità di Sapienza Magica dell'incantatore è fondamentale per lanciare un incantesimo epico. Al momento di lanciare un incantesimo epico, un incantatore effettua una prova di Sapienza Magica contro la CD di Sapienza Magica dell'incantesimo epico. Se la prova viene superata, l'incantesimo viene lanciato. Se la prova non viene superata, l'incantesimo epico fallisce e lo slot di incantesimo epico è stato comunque consumato per quella giornata.

Dato che gli incantesimi epici richiedono prove di Sapienza Magica, un incantesimo si rivela oltre la portata dell'abilità dell'incantatore se la CD di Sapienza Magica finale è superiore a 20 + il modificatore di Sapienza Magica dell'in-

TERMINI DEGLI INCANTESIMI EPICI

Incantesimo epico: Incantesimo diverso dai comuni incantesimi. Gli incantesimi epici di solito vengono creati su misura. Non occupano i normali slot di incantesimi, ma vengono guadagnati e usati in una progressione completamente separata.

Slot di incantesimi epici: È necessario avere uno slot di incantesimi epici disponibile per poter preparare o lanciare un incantesimo epico, proprio come è necessario un normale slot di incantesimi per un incantesimo non epico. Tuttavia non si guadagnano slot di incantesimi epici grazie al livello e alla classe di incantatore. Si riceve uno slot di incantesimi epici per ogni dieci gradi posseduti nella corrispondente abilità di Conoscenze (vedi oltre).

Fattore: Quando un personaggio crea un incantesimo epico, può modificare l'uso fondamentale di un seme. Ciascuna modifica viene chiamata fattore, e la maggior parte dei fattori aumenta la difficoltà di lancio dell'incantesimo.

Fattore attenuante: Un fattore attenuante, l'opposto di un normale fattore, modifica l'incantesimo rendendolo più facile da lanciare.

Seme: Ogni incantesimo epico su misura creato dagli incantatori parte da un effetto di base chiamato seme. I semi sono le unità di costruzione fondamentali degli incantesimi epici.

CD di Sapienza Magica: La CD di Sapienza Magica è la misura della difficoltà nel lancio di un incantesimo epico. Ne misura anche la potenza.

VARIANTE: CARATTERISTICA CHIAVE DI SAPIENZA MAGICA

Prima che il *Manuale dei Livelli Epici* introducesse gli incantesimi epici nel gioco di D&D, tutti gli incantatori eccetto i maghi non avevano motivi importanti per preoccuparsi del loro punteggio di Intelligenza. Dato che il lancio di incantesimi epici richiede una prova di Sapienza Magica, si può permettere agli incantatori non maghi di sostituire l'Intelligenza con la loro caratteristica chiave quando effettuano una prova di Sapienza Magica per usare un incantesimo epico. Ad esempio, gli stregoni aggiungeranno il loro modificatore di Carisma, e non il loro modificatore di Intelligenza ai loro gradi in Sapienza Magica, mentre i chierici e i druidi aggiungeranno il loro modificatore di Saggezza. La stessa regola si applica ai personaggi psionici e ai loro punteggi di caratteristica chiave quando usano poteri psionici epici.

cantatore. Gli incantesimi epici dotati di una CD superiore a 10 + il modificatore Sapienza Magica dell'incantatore sono rischiosi; un incantatore può scegliere di prendere 10 quando lancia un incantesimo epico, ma è impossibile scegliere di prendere 20. Quando si tratta di lanciare normali incantesimi epici, la maggior parte degli incantatori sceglie di prendere 10 alla prova di Sapienza Magica.

Livelli di incantesimo epici: Gli incantesimi epici non hanno un livello fisso. Tuttavia, per effettuare le relative prove di Concentrazione, di resistenza agli incantesimi e di altre possibili situazioni in cui il livello di incantesimo è importante, gli incantesimi epici vengono trattati come se fossero incantesimi di 10° livello.

Metamagia, oggetti, e incantesimi epici: È impossibile applicare agli incantesimi epici i talenti di metamagia e gli altri talenti epici con cui si manipolano i normali incantesimi.

È impossibile fabbricare un oggetto magico in grado di lanciare un incantesimo epico, nemmeno se l'oggetto viene attivato a compimento di incantesimo, ad attivazione di incantesimo, tramite una parola di comando, o attraverso il semplice uso. Soltanto gli artefatti più potenti, quelli che nemmeno i personaggi epici sono in grado di creare, possono contenere magie di tale potenza.

Il tiro salvezza contro un incantesimo epico ha una CD pari a 20 + il modificatore della caratteristica pertinente dell'incantatore. Tuttavia è possibile sviluppare incantesimi epici che abbiano CD anche più alte, applicando il fattore pertinente.

INCANTESIMI EPICI

Di seguito vengono presentate diverse dozzine di incantesimi epici sviluppati da vari incantatori epici. Se lo desidera, il personaggio epico può sviluppare personalmente questi incantesimi per inserirli nel suo arsenale di magia meravigliosa.

INCANTESIMI EPICI IN BASE ALLA CD DI SAPIENZA MAGICA

27 **Peripezia.** Gli attacchi a distanza contro l'incantatore si riflettono sull'aggressore.

27 **Rovina.** L'oggetto o il bersaglio ricevono 20d6 danni.

29 **Terre del sogno.** L'incantatore si sposta fisicamente nella regione dei sogni.

35 **Polvere di mummia.** Crea due mummie Grandi da 18 DV.

38 **Cavaliere drago (rituale).** Un drago rosso adulto appare e attacca i nemici dell'incantatore.

38 **Origine della specie: achaierai (rituale).** Crea una creatura in grado di riprodursi.

38 **Sollevare isola (rituale).** L'incantatore crea una piccola isola nel mare.

42 **Eclisse.** Un'eclisse solare segue l'incantatore.

43 **Fuori di qua.** L'aggressore subisce 20d6 danni, l'incantatore ne subisce 10d6.

45 **Resistenza agli incantesimi superiore (rituale).** Il soggetto riceve RI 35 per 20 ore.

45 **Tarlo degli incantesimi.** Il soggetto abbandona tutti i suoi incantesimi.

46 **Armatura magica epica.** Il soggetto guadagna un bonus alla CA di +20.

50 **Colpo del drago (rituale).** Dieci draghi rossi adulti appaiono e attaccano i nemici dell'incantatore.

50 **Esplosione malevola.** Le vittime della *palla di freddo* da 10d6 lanciata dall'incantatore si animano come scheletri e lo servono.

50 **Pioggia di fuoco.** L'incantatore crea una tempesta di fuoco di un raggio di 3,2 km che infligge 1 danno da fuoco per round.

50 **Signore degli incubi.** L'incantatore viene posseduto da una larva onirica per 20 round e riceve 12d6 danni.

52 **Resurrezione contingente.** Il soggetto resuscita automaticamente nel caso venga ucciso.

52 **Repulsione epica.** Una creatura o un oggetto viene interdetta contro un tipo di creatura.

55 **Massa di rane.** Tutti coloro che si trovano in un raggio di 12 metri vengono trasformati in rane.

55 **Scrutare l'anima.** L'incantatore sperimenta tutto quello che sperimenta il bersaglio.

56 **Corona di parassiti.** L'incantatore si circonda di un'aura di 1.000 parassiti velenosi.

58 **Creare cripta vivente (rituale).** L'incantatore forma una cripta vivente sintonizzata su di lui.

58 **Verdigris.** Un'area di 30 metri viene travolta da un'ondata di crescita di vegetali che infligge 10d6 danni.

FORMULE E CALCOLI PER INCANTESIMI EPICI

Gli incantatori epici devono conoscere le seguenti formule.

Numero di incantesimi epici al giorno: Numero di gradi di Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), o Conoscenze (natura) diviso 10 (arrotondato per difetto).

Per lanciare un incantesimo epico: Prova di Sapienza Magica (CD = CD di Sapienza Magica dell'incantesimo epico).

Livello di un incantesimo epico: Gli incantesimi epici vengono considerati di 10° livello al fine di effettuare prove di Concentrazione, di resistenza agli incantesimi, e per altre situazioni.

Tiro salvezza per un incantesimo epico: CD = 20 + il modificatore della caratteristica chiave.

DISSOLVERE, INCANTESIMI EPICI E *CAMPO ANTI-MAGIA*

Un incantatore non epico particolarmente fortunato che lanci *dissolvere superiore* potrebbe riuscire a dissolvere un incantesimo epico. La meccanica del gioco non cambia, e gli incantesimi epici non occupano una posizione privilegiata che permetta loro di resistere ai tentativi di dissolvere, a parte il loro livello di incantatore particolarmente alto. Analogamente, quegli incantesimi epici che fanno uso del seme *dissolvere* (vedi la sezione "Descrizioni dei semi", più avanti) possono dissolvere gli incantesimi non epici. Tali incantesimi epici usano la stessa meccanica: la prova di dissolvere è 1d20 + un numero specifico (di solito il livello di chi dissolve), e la CD è 11 + il livello dell'incantatore.

Il *campo anti-magia* non sopprime automaticamente gli incantesimi epici come fa con gli incantesimi normali. Invece, ogni volta che un incantesimo epico è soggetto a un *campo anti-magia*, è necessario effettuare una prova di dissoluzione come incantatore di 20° livello (1d20 + 20). L'incantesimo epico ha una CD pari a 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo epico. Se la prova di soppressione ha successo, l'incantesimo epico viene soppresso come qualsiasi altro incantesimo. Se la prova di dissoluzione non ha successo, l'incantesimo epico funziona normalmente.

59 **Dissolvere superbo.** Come *dissolvere superiore*, ma aggiunge +40 alla prova.
59 **Rovina superiore.** L'oggetto o il bersaglio riceve 35d6 danni.
62 **Inchiodato al cielo.** Affigge un nemico al cielo.
64 **Tempo sicuro.** L'incantatore evita i danni contingenti in un flusso di tempo statico per 1 round.
68 **Riflettere incantesimo epico (rituale).** La creatura o l'oggetto viene interdetto permanentemente contro gli incantesimi.
69 **Controincantesimo epico.** Annulla l'incantesimo epico di un altro incantatore.
71 **Duplicato temporale.** L'incantatore e il suo futuro se stesso coesistono per 1 round.
72 **Dominio dell'anima.** L'incantatore acquisisce il controllo a distanza del bersaglio.
72 **Evoca behemoth.** Appare un behemoth che attacca i nemici dell'incantatore.
78 **Tormenta malevola.** Le vittime della *palla di freddo* da 30d6 lanciata dall'incantatore si animano come wight e lo servono.
79 **Eidolon.** Crea un duplicato dell'incantatore che ne condivide l'anima.
80 **Schiavizzare (rituale).** Il soggetto diventa uno schiavo permanente.
82 **Trapasso inosservato.** Un ghoul animato di una vittima uccisa fa credere ai suoi compagni di stare bene.
85 **Momento mori.** Un pensiero che uccide.
90 **Palla infernale.** L'incantatore infligge 10d6 ciascuno di danni da acido, fuoco, elettricità e suono; ne subisce 10d6.
97 **Dannazione.** Manda il nemico dell'incantatore negli inferi.
103 **Controllo cinetico.** L'incantatore accumula e reindirizza i danni.
104 **Pestilenza (rituale).** Infligge devastazione vischiosa su tutte le creature e i vegetali in un'area del diametro del raggio di 300 metri.
140 **Fulmine vivente.** L'incantesimo può lanciarsi da sé, infliggendo 10d6 danni da elettricità al nemico.
150 **Libertà eterna (rituale).** Immunità permanente a molti incantesimi ed effetti di *blocco*, stordimento, stasi e altri.
170 **Tsunami verdigris (rituale).** Un'area del raggio di 300 metri viene travolta da un'ondata permanente di crescita di vegetali che infligge 40d6 danni.
319 **Inverno crudele.** Un'emanazione del raggio di 300 metri infligge 2d6 danni da freddo per 20 ore.
419 **Sguardo vendicativo divino.** Il bersaglio subisce 305d6 danni; l'incantatore 200d6.

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI EPICI

Gli incantesimi epici vengono descritti qui di seguito in ordine alfabetico. La descrizione di ciascun incantesimo epico segue lo stesso formato usato per i semplici incantesimi di livello da 0 a 9, come descritto nella sezione "Formato degli incantesimi" nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*. Esistono due ulteriori voci per gli incantesimi epici: "CD di Sapienza Magica" e "Per sviluppare".

CD di Sapienza Magica: Si tratta semplicemente della CD della prova di Sapienza Magica richiesta per lanciare l'incantesimo epico. Al momento del lancio dell'incantesimo epico, il personaggio ottiene un bonus di +5 alla prova di Sapienza Magica se il seme di base dell'incantesimo deriva dalla scuola arcana in cui è specializzato oppure dalla disciplina psionica primaria. Il personaggio subisce una penalità di -15 se il seme deriva da una scuola arcana proibita.

Per sviluppare: La prima parte di questa voce mostra le risorse in oro, tempo e punti esperienza che vanno consumate per sviluppare l'incantesimo mostrato. Una volta spese le risorse, l'incantatore sviluppa l'incantesimo se ha accesso a tutti i semi. Gli incantesimi che contengono il seme *vita* o *guarire* sono in genere disponibili solamente a chi è dotato di 24 o più gradi in Conoscenze (religioni) o Conoscenze (natura).

Il resto della voce relativa allo sviluppo descrive dettagliatamente i semi e i fattori usati per creare l'incantesimo epico. Queste informazioni vengono fornite come esempi per l'incantatore quanto tenta di creare e sviluppare i propri esclusivi incantesimi epici.

Armatura magica epica

Evocazione (Creazione) [Forza]
CD di Sapienza Magica: 46
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 24 ore (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)
Per sviluppare: 414.000 mo; 9 giorni; 16.560 PE. Semi: *armatura* (CD 14). Fattore: ulteriore bonus di armatura +16 (+32 alla CD).

Un campo di forza invisibile ma tangibile circonda il soggetto dell'incantesimo, conferendo un bonus di armatura +20 alla Classe Armatura. A differenza delle armature normali, *armatura magica epica* non prevede penalità di armatura alla prova, possibilità di fallimento di incantesimo arcano o riduzione di velocità. Dato che *armatura magica epica* è fatta di forza, le creature incorporee non possono superarla come fanno con le armature normali.

Cavaliere drago (rituale)

Evocazione (Convocazione) [Fuoco]
CD di Sapienza Magica: 38
Componenti: V, S, Rituale
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 22,5 m
Effetto: Evoca un drago rosso adulto
Durata: 20 round (I)
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 342.000 mo; 7 giorni; 13.680 PE. Semi: *convocare* (CD 14). Fattori: evocare una creatura che non sia un esterno (+10 alla CD), evocare una creatura di GS 14 (+24 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD). Fattore attenuante: due ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 8° livello (-30 alla CD).

Questo incantesimo evoca un drago rosso adulto che appare nel punto scelto dall'incantatore e agisce immediatamente. Il drago attacca gli avversari dell'incantatore al meglio delle sue capacità (nel primo round preferisce sputare fuoco su un nemico, se possibile). L'incantatore può ordinare al drago di non attaccare, di attaccare nemici particolari, o di compiere altre azioni. Questo è un incantesimo rituale che richiede al-

tri due incantatori, ciascuno dei quali deve contribuire all'incantesimo con uno slot di incantesimi di 8° livello.

Colpo del drago (rituale)

Evocazione (Convocazione) [Fuoco]
CD di Sapienza Magica: 50
Componenti: V, S, Rituale, PE


JE

Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 22,5 m
Effetto: Evoca dieci draghi rossi adulti
Durata: 20 round (I)
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 405.000 mo; 9 giorni; 18.000 PE. Semi: *convocare* (CD 14). Fattori: evocare una creatura che non sia un esterno (+10 alla CD), evocare una creatura con GS 14 (+24 alla CD), evocare dieci creature (x10 CD). Fattore attenuante: undici ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 9° livello (-187 alla CD), bruciare 2.000 PE per incantatore (-240 alla CD), 3d6 di contraccolpo (-3 alla CD).

Questo incantesimo funziona come *cavaliere drago*, ma evoca dieci draghi rossi adulti. Nel primo round, tutti preferiscono sputare fuoco simultaneamente su un nemico, se possibile.
Costo in PE: 2.000 PE (per incantatore).

Controincantesimo epico

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 69
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Una creatura od oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: N
Per sviluppare: 621.000 mo; 13 giorni; 24.840 PE. Semi: *dissolvere* (CD 19). Fattori: +30 alla prova di dissolvere (+30 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD).

L'incantatore può cancellare l'incantesimo epico o standard di un altro incantatore. Per usare *controincantesimo epico*, scegliere un avversario come bersaglio. Ciò viene effettuato preparando un'azione, e decidendo di aspettare di compiere l'azione fino a quando l'avversario non cerca di lanciare un incantesimo (l'incantatore può sempre muoversi alla sua velocità, perché preparare un controincantesimo è un'azione standard).

Se il bersaglio cerca di lanciare un incantesimo, si effettua una prova di dissolvere: si tira d20+40 contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore del nemico. Se la prova viene superata, l'incantesimo dell'incantatore nega l'incantesimo del nemico.

Controllo cinetico

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 103
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale; contatto
Bersaglio: L'incantatore o l'oggetto toccato
Durata: 12 ore o fino a scaricarsi
Per sviluppare: 927.000 mo; 19 giorni; 37.080 PE. Semi: *interdire* (5 punti contro danni contundenti e perforanti) (CD 14), *riflettere* (CD 27). Fattori: anche contro danni taglienti (+4 alla CD), ulteriori 15 punti di protezione (+30 alla CD), riflessione contingente del danno sulla creatura toccata (+28 alla CD).

Una volta lanciato questo incantesimo, l'incantatore può assorbire, immagazzinare e ridirigere l'energia racchiusa nel colpo di una mazza, nel fendente di una spada o nel volo penetrante di una freccia. Assorbe 20 punti separatamente da ciascun attacco tagliente, contundente o perforante effettuato contro di lui, risparmiandolo per un'occasione futura. Può assorbire fino a 150 danni in questo modo; tuttavia, se il danno accumulato non viene scaricato prima di raggiungere il limite di 150 punti, l'incantesimo si scarica automaticamente, infliggendo i 150 danni all'incantatore.

L'incantatore tiene conto del numero di danni assorbiti (non è necessario tenere conto del tipo di danno). In qualunque momento della durata dell'incantesimo, l'incantatore può eseguire un attacco di contatto contro un'altra creatura od oggetto. Se l'attacco ha successo, infligge al bersaglio una parte o tutti (a scelta dell'incantatore) i danni accumulati. Il danno inflitto viene considerato danno contundente. L'incantatore può assorbire e scaricare danni tutte le volte che vuole per la durata dell'incantesimo, purché non assorba più di 150 punti per volta. Quando l'incantesimo ha termine, tutti i danni accumulati che non sono stati ridiretti vengono scaricati sull'incantatore.



Corona di parassiti

Evocazione (Convocazione)
CD di Sapienza Magica: 56
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale
Effetto: Aura di mille insetti che circonda l'incantatore per una propagazione del raggio di 3 m
Durata: 20 round (I)
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 504.000 mo; 11 giorni; 20.160 PE. Semi: *convocare* (CD 14), *fortificare* (CD 17). Fattori: evocare una massa di parassiti invece di una creatura (ad hoc +8 alla CD), concedere riduzione dei danni 1/+6 (+15 alla CD), permettere alla massa di muoversi alla velocità dell'incantatore (ad hoc +2 alla CD), controllo perfetto sui parassiti (ad hoc +2 alla CD). Fattore attenuante: trasformare il raggio in personale (-2 alla CD).

Quando l'incantatore "indossa" una *corona di parassiti*, dall'aria stessa attorno a lui sembrano erompere mille ragni, scorpioni, scarafaggi e millepiedi, in grado di infliggere morsi e punture velenose. Questo sciame forma un'aura vivente attorno all'incantatore fino a un raggio di 3 metri. L'incantatore è immune alla propria *corona di parassiti*. Lo sciame si sposta ovunque vada l'incantatore, alla sua stessa velocità, perfino in aria o attraverso l'acqua (anche se l'acqua annega i parassiti dopo 1 round completo di immersione, a meno che l'incantesimo non sia lanciato sott'acqua, nel qual caso rispondono alla chiamata solo parassiti acquatici o marini, che però non possono lasciare l'acqua).

Ciascun parassita della *corona di parassiti* morde una creatura che entra nella zona occupata dall'effetto (oppure l'incantatore costringe l'effetto in un'area occupata da un'altra creatura) infliggendo 1 danno, e poi muore. Ciascuna vittima riceve danni sufficienti per essere uccisa, distruggendo un pari numero di parassiti nel processo. Le vittime hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi a ogni round per evitare il pieno impatto, e se lo superano subiscono soltanto 10d10 morsi (e 10d10 danni). A coloro che cadono vittime della *corona di parassiti* può essere inflitto un totale di 1.000 danni. I parassiti hanno una riduzione del danno pari a 1/+6, che permette loro di influenzare anche quelle creature dotate di riduzione del danno alta. Allo stesso modo, i parassiti sono lievemente più resistenti ai normali danni.

Se non ci sono abbastanza parassiti per uccidere tutte le creature all'interno dell'effetto dell'incantesimo, la creatura con il numero minore di punti ferita viene colpita per prima, per passare poi alla creatura con il successivo numero di punti ferita, e così via. Dopo che tutte le creature che possono essere uccise sono state uccise, qualsiasi danno rimanente viene distribuito in parti uguali fra i sopravvissuti.

L'incantatore può costringere i parassiti ad occupare quelle aree che normalmente li allontanerebbero. L'incantatore può sopprimere completamente la sua aura di parassiti come azione gratuita, in modo che nessun parassita sia visibile. Il periodo in cui i parassiti sono soppressi non conta per la durata dell'incantesimo. In alternativa, l'incantatore può dare una rozza forma all'aura di parassiti e muoverla in qualsiasi modo desideri all'interno del raggio di 3 metri, il che viene considerato un'azione equivalente al movimento. Ad esempio, può lasciare entro l'area un corridoio libero da parassiti, o dare alla massa una forma funzionale o artistica.

I parassiti non possono essere sottratti al controllo dell'incantatore attraverso alcun mezzo. Effettuano tutti i tiri salvezza per evitare effetti dannosi usando i bonus base dei tiri salvezza dell'incantatore. Acquisiscono la resistenza agli incantesimi dell'incantatore, se ne ha, e hanno diritto a un tiro salvezza anche contro quegli incantesimi che altrimenti li ucciderebbero automaticamente.

L'incantatore può vedere attraverso la sua *corona di parassiti* senza difficoltà, ma ottiene metà occultamento contro gli attacchi nemici lanciati sia da fuori che da dentro la *corona di parassiti*.

Creare cripta vivente (rituale)

Evocazione (Creazione)
CD di Sapienza Magica: 58
Componenti: V, S, PE, Rituale
Tempo di lancio: 100 giorni, 11 minuti
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una cripta vivente, di 15 x 15 x 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Nessuna

Per sviluppare: 540.000 mo; 11 giorni; 21.600 PE. Semi: *animare* un grosso pezzo di pietra (CD 25), *fortificare* (CD 27). Fattori: permettere alla cripta di "crescere" alle dimensioni opportune dopo essere stata creata in 4d4 giorni (ad hoc +20 alla CD), aumentare i DV dell'oggetto di 92 (+184 alla CD), fornire immunità magica (ad hoc +105 alla CD), aumentare la riduzione del danno a 30 (+29 alla CD) e a /+7 (+18 alla CD), rendere permanente (CD x5). Fattori attenuanti: aumentare il tempo di lancio di 10 minuti (-20 alla CD), aumentare il tempo di lancio di 100 giorni (-200 alla CD), 16d6 di contraccolpo (-16 alla CD), sette ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi epici (-133 alla CD), quattro ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 2° livello (-12 alla CD), un ulteriore incantatore che contribuisce con uno slot di incantesimo di 1° livello (-1 alla CD), bruciare 20.000 PE per ogni incantatore epico (-1.600 alla CD).

L'incantatore può creare un costrutto noto come cripta vivente (vedi Capitolo 5: "Mostri") per proteggere e nascondere il suo tesoro. Una volta completata, la cripta misura inizialmente solo 1,5 metri per lato, ma cresce gradualmente fino a raggiungere le dimensioni opportune nei seguenti 4d4 giorni. La cripta è sintonizzata sull'incantatore e solo su di lui, permettendogli di entrare e uscire in modo simile a un incantesimo *porta dimensionale*. Quando l'incantatore desidera che la cripta si nasconda, gli è sufficiente impartire un semplice ordine. Per evocare la cripta, può lanciare un incantesimo *inviare*, o predisporre qualche altro sistema per contattarla.

Costo in PE: 20.000 PE.

Dannazione

Ammaliamento (Compulsione) [Teletrasporto] [Influenza mentale]
CD di Sapienza Magica: 97
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea (20 ore per compulsione)
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 873.000 mo; 18 giorni; 34.920 PE. Semi: *prevedere* (per prevedere la probabile zona degli inferi) (CD 17), *trasportare* (CD 27), *costringere* (per mantenere il bersaglio negli inferi) (CD 19). Fattori: bersaglio non disposto (+4 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD), +15 alla CD del tiro salvezza del soggetto (+30 alla CD). Fattore attenuante: bruciare 2.000 PE (-20 alla CD).

L'incantatore manda il suo nemico negli inferi. Se mette a segno un attacco di contatto in mischia, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = la normale CD per incantesimi epici +15). Se il tiro salvezza fallisce, viene mandato direttamente in un livello dei Nove Inferi (o nell'Abisso, a scelta dell'incantatore) brulicante di immondi. Il soggetto non lascerà di sua volontà i Nove Inferi per 20 ore, credendo che la sua situazione sia la giusta ricompensa per una vita mal trascorsa. Perfino dopo che la compulsione è svanita, dovrà trovare da solo la via d'uscita dai Nove Inferi.

A meno che il vostro DM non stabilisca una specifica posizione e scenario nei Nove Inferi, il soggetto incontra un gruppo di 1d4 diavoli delle fosse (o balor, se si trova nell'Abisso) per ogni ora trascorsa negli inferi. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche per queste creature, oltre che il Capitolo 5 per le statistiche degli infernali, un nuovo tipo di creatura.

Costo in PE: 2.000 PE.

Dissolvere superbo

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 59
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Una creatura od oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 531.000 mo; 11 giorni; 21.240 PE. Semi: *dissolvere* (CD 19). Fattori: un ulteriore +30 alla prova di dissolvere (+30 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD). Fattore attenuante: 10d6 di contraccolpo (-10 alla CD).

L'incantesimo funziona come *dissolvere superiore* (vedi Capitolo 11: "Incantesimi" nel *Manuale del Giocatore*), eccettuato il fatto che il bonus massimo alla prova di dissolvere è +40, e l'incantatore riceve 10d6 danni da contraccolpo.

Dominio dell'anima

Divinazione, Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
CD di Sapienza Magica: 72
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Un'altra creatura vivente
Durata: 20 minuti (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 648.000 mo; 13 giorni; 25.920 PE. Semi: *contattare* (CD 23), *rivelare* (CD 19), *costringere* (CD 19). Fattori: applicato a tutti i cinque sensi (+8 alla CD), totale controllo forzato (+10 alla CD), costrizione più rigida di qualsiasi creatura (ad hoc +11 alla CD). Fattore attenuante: aumentare il tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD).

L'incantesimo funziona come *scrutare l'anima*, fatta eccezione per il fatto che l'incantatore prende anche il controllo totale del corpo del bersaglio. Il bersaglio ha diritto a un tiro di salvezza sulla Volontà, e se ha successo impedisce all'incantatore di portare a compimento la connessione telepatica. Il bersaglio percepisce il tentativo di controllo come uno strano formicolio momentaneo.

Se il tiro salvezza sulla Volontà fallisce, l'incantatore è in grado di controllare il corpo del soggetto come se fosse il proprio, sentendo, vedendo, toccando, annusando e gustando tutto ciò che percepisce il bersaglio.

Una volta che l'incantesimo viene interrotto o ha termine, il bersaglio riprende il controllo del suo corpo, pienamente consapevole di tutti gli eventi che si sono verificati, essendo stato un testimone passivo intrappolato nel proprio corpo. Il bersaglio scopre il nome e la natura generale di colui che lo ha posseduto se supera un ulteriore tiro salvezza sulla Volontà.

Con *dominio dell'anima* non si possono controllare creature non morte o incorporee.

Duplicato temporale
Trasmutazione [Teletrasporto]
CD di Sapienza Magica: 71
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione gratuita
Effetto: Incantatore
Durata: 1 round (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No (innocuo)
Per sviluppare: 639.000 mo; 13 giorni; 25.560 PE. Seme: *trasportare* (spostare l'identità del futuro indietro nel tempo di 1 round) (CD 27). Fattori: inserirsi nel flusso temporale (+8 alla CD), estendere l'effetto temporale base (ad hoc +8 alla CD), rapido (+28 alla CD).

L'incantatore strappa un futuro se stesso da 1 round nel futuro, depositandolo in uno spazio adiacente come un'azione gratuita che conta come un incantesimo rapido. Il suo futuro se stesso è tecnicamente soltanto una possibile identità del futuro (il flusso temporale è un vortice di probabilità multiple), ma quando l'incantatore afferra quell'identità del futuro prelevandola da un round nel futuro fa collassare le probabilità, e il futuro possibile diventa il futuro definito.

L'incantatore e il suo futuro se stesso sono entrambi liberi di agire normalmente per quel round (l'incantatore ha già usato il suo limite di un incantesimo rapido per round, ma il duplicato non ancora). Il futuro se stesso ha tutte le risorse che l'incantatore possiede al momento in cui termina di lanciare *duplicato temporale*. Dato che il futuro se stesso era precedentemente soltanto una possibilità, le sue risorse non sono consumate come risultato di qualsiasi cosa possa accadere in quel round (perfino se l'incantatore dovesse morire). Allo stesso modo, il futuro se stesso non ha alcuna particolare conoscenza di quello che potrebbe succedere durante tale round.

Dato che il futuro se stesso fa ancora parte del flusso temporale, il round trascorso con l'incantatore è un round che esso perde nel suo futuro. Dato che il duplicato dal futuro è comunque l'incantatore, anche l'incantatore perde il successivo round. A tutti gli effetti non si trova lì.

Interferire con il flusso temporale è una faccenda complessa. Ecco uno schema di ciò che accade round per round.

Round 1: L'incantatore lancia *duplicato temporale*, il suo futuro se stesso arriva dal round 2, ed entrambi agiscono normalmente.

Round 2: Il futuro se stesso (l'incantatore) viene strappato indietro nel tempo per aiutare la sua identità del passato. Durante questo round non sono presenti versioni dell'incantatore.

Round 3: L'incantatore riguadagna il flusso temporale. Arriva nella stessa posizione e condizione in cui si era trovato il futuro se stesso alla fine del primo round. Qualsiasi risorsa (incantesimi, danni, cariche del bastone) consumate dal futuro se stesso nel round 1 sono effettivamente scomparse. Vanno registrate ora.

Usare questo incantesimo per catturare una singola identità futura deforma il tempo e la probabilità fino al limite estremo consentito; non sono possibili versioni più potenti di *duplicato temporale*. L'incantatore non può riportare indietro più di un singolo futuro se stesso per volta per farsi aiutare, e non può neppure afferrare una versione di se stesso da un futuro più distante.

Eclisse
Evocazione (Creazione)
CD di Sapienza Magica: 42
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 320 km
Area: Raggio di 8 km, centrato sull'incantatore
Durata: Fino a 8 ore (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 378.000 mo; 8 giorni; 151.200 PE. Semi: *evocare* (CD 21), *trasportare* (per portare il disco in posizione 160 km più in alto) (CD 27). Fattori: aumentare la massa del 1.000% (+40 alla CD), diffondere la massa su un disco sottile come carta (ad hoc +2 alla CD), mantenere il disco in posizione per 8 ore (ad hoc +10 alla CD). Fattori attenuanti: aumentare il tempo di lancio di nove minuti (-18 alla CD), bruciare 4.000 PE.

Con questo incantesimo, l'incantatore può creare un'eclisse limitata, come se un corpo celeste si frapponesse fra il sole e la terra. Il paesaggio entro un raggio di 8 km dalla posizione dell'incantatore subisce l'offuscamento del sole mentre il disco creato dall'incantatore passa davanti a esso, culminando in un completo oscuramento con visione della corona. L'eclisse segue l'incantatore attraverso il territorio per una durata di tempo fino a 8 ore, o fino a quando il sole non tramonta, o finché l'incantatore non congeda l'eclisse. L'incantatore non ha bisogno di concentrarsi sull'eclisse mentre è in corso.

Costo in PE: 4.000 PE.

Eidolon
Evocazione (Creazione)
CD di Sapienza Magica: 79
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 1,5 m
Effetto: Un duplicato dell'incantatore
Durata: 8 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 711.000 mo; 15 giorni; 28.440 PE. Semi: *evocare* (creare la sostanza di base) (CD 21), *trasformare* (CD 21). Fattori: da sostanza non vivente a umanoide (+10 alla CD), trasformazione in un individuo specifico (+25 alla CD). Fattore attenuante: bruciare 2.500 PE (-25 alla CD).

L'incantatore si separa da una porzione della sua essenza, creando un duplicato di se stesso con un frammento della sua anima. Lanciando *eidolon*, l'incantatore crea una versione identica di se stesso come quando era un personaggio di 21° livello, e guadagna un livello negativo fintanto che il duplicato continua a esistere. Per ogni ulteriore livello negativo che l'incantatore assegna a se stesso al momento dell'incantesimo, l'eidolon guadagna un ulteriore livello del personaggio. Non importa quanti livelli negativi l'incantatore possa assegnare a se stesso, il suo eidolon non può avere più livelli del personaggio di lui (prendendo in considerazione i livelli negativi). Ad esempio, un mago di 30° livello può lanciare *eidolon*, poi assegnarsi quattro livelli negativi per fare modo che il suo eidolon sia un duplicato di 25° livello (e l'incantatore stesso un personaggio con un livello effettivo di 26). Non potrebbe concedere all'eidolon un ul-

teriore livello, perché a quel punto l'eidolon avrebbe più livelli di personaggio dell'incantatore.

L'incantatore deve trattare il duplicato come se fosse se stesso con un numero di livelli negativi tali da abbassarlo al livello del personaggio dell'eidolon. L'eidolon viene considerato fresco e riposato al momento della creazione. Può lanciare qualsiasi incantesimo a cui l'incantatore abbia accesso, incluso un incantesimo epico. Va usato il modificatore di Sapienza Magica dell'eidolon come base per il numero di incantesimi epici che può lanciare in un giorno, e il suo livello effettivo del personaggio come base per le sue abilità, talenti e altre capacità. L'eidolon è a tutti gli effetti di livello più basso dell'incantatore e probabilmente non può lanciare tutti gli incantesimi che l'incantatore conosce. Un eidolon abbastanza potente potrebbe in teoria lanciare l'incantesimo stesso di *eidolon*.

L'eidolon appare in qualsiasi abbigliamento terreno l'incantatore desideri quando viene evocato inizialmente, ma non possiede altre proprietà. Condivide parte dell'anima dell'incantatore, quindi all'atto pratico è l'incantatore stesso. L'incantatore e il suo eidolon comunicano fra loro normalmente. Di solito, l'eidolon non lamenta la sua breve esistenza, dato che è ancora parte dell'incantatore. Se l'eidolon viene ucciso prima che la durata dell'incantesimo abbia termine, l'incantatore riguadagna immediatamente i livelli perduti. Normalmente, l'eidolon non dura tanto a lungo da minacciare l'incantatore con un permanente risucchio di livello.

Costo in PE: 2.500 PE.

Esplosione malevola

Invocazione [Freddo]
CD di Sapienza Magica: 50
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Area: Esplosione semisferica del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 450.000 mo; 9 giorni; 18.000 PE. Semi: *energia* (CD 19), *animare morti* (CD 23). Fattori: stabilire tipo di non morti come scheletro (-12 alla CD), tempo di lancio pari a 1 azione (+20 alla CD).

Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può avvolgere i suoi nemici in una *palla di freddo* che infligge 10d6 danni da freddo. Tuttavia, fino a 20 delle vittime dell'esplosione si animano immediatamente come scheletri di taglia Media. Questi scheletri servono l'incantatore a tempo indeterminato. L'incantatore non può superare il normale limite per il controllo dei non morti tramite questo incantesimo, ma altri mezzi che permettono all'incantatore di superare il normale limite dei non morti controllati funzionano normalmente con i non morti creati da *esplosione malevola*.

Evoca behemoth

Evocazione (Convocazione)
CD di Sapienza Magica: 72
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 22,5 m
Effetto: Creatura evocata
Durata: 20 round (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 648.000 mo; 13 giorni; 25.920 PE. Seme: *convocare* (CD 14). Fattori: evocare una creatura di GS 21 (+38 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD).

L'incantatore può evocare un behemoth (vedi Capitolo 5: "Mostri") per attaccare i suoi nemici, che appare in un luogo scelto dall'incantatore e agisce immediatamente quando è il turno dell'incantatore. Il behemoth attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare nemici particolari o di compiere altre azioni. Le creature evocate agiscono normalmente nell'ultimo round dell'incantesimo e scompaiono alla fine del loro turno.

Fulmine vivente

Invocazione [Elettricità]
CD di Sapienza Magica: 140
Componenti: Nessuna
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m o 45 m
Area: Un fulmine largo 1,5 m e lungo 90 m, oppure largo 3 m e lungo 45 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 1.260.000 mo; 26 giorni; 50.400 PE. Semi: *vita* (CD 27), *energia* (CD 19). Fattori: tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD), nessuna componente verbale o somatica (+4 alla CD), dar vita a un incantesimo (ad hoc x2 CD).

L'incantatore sviluppa un incantesimo che è in grado di lanciare; da quel momento in poi, l'incantesimo può a tutti gli effetti "lanciare se stesso". Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, una scarica di energia infligge 10d6 danni da elettricità a qualsiasi creatura entro l'area dell'incantesimo. *Fulmine vivente* segue tutte le regole standard per il lancio di incantesimi epici quando viene lanciato.

Fulmine vivente è senziente e generalmente amichevole verso l'incantatore. Ha gli stessi punteggi delle caratteristiche mentali dell'incantatore, ma non ha punteggi di caratteristiche fisiche. Percepisce il mondo attraverso i sensi dell'incantatore e comunica con lui tramite il pensiero. Essendo un incantesimo che si attiva da solo, non è a tutti gli effetti vivo, ma è un frammento della personalità dell'incantatore. Non si preoccupa molto del mondo attorno a sé, ma dietro esortazione dell'incantatore (e a volte a propria discrezione) si lancia sui nemici dell'incantatore. Gli incantatori che preparano gli incantesimi prima di lanciarli devono preparare *fulmine vivente* normalmente affinché si lanci da solo.

Quando l'incantesimo si lancia da solo, agisce secondo l'iniziativa dell'incantatore, ma non conta come azione dell'incantatore in quel round. Supponendo che l'incantatore abbia sufficienti slot di incantesimi epici per la giornata, potrebbe compiere simultaneamente un'altra azione, compreso il lancio di un altro incantesimo epico o non epico. Non si può lanciare simultaneamente *fulmine vivente* mentre lo stesso incantesimo sta lanciando il suo effetto, anche se è stato preparato più di una volta.

Fulmine vivente consuma uno degli slot di incantesimi epici per la giornata ogni volta che si lancia da solo. Quando l'incantatore ha consumato tutti i suoi slot di incantesimi

epici per la giornata (o quando ha lanciato tutti gli incantesimi di *fulmine vivente* preparati, se è un incantatore che deve preparare gli incantesimi) *fulmine vivente* diventa quiescente. Rimane così fino a quando l'incantatore si è riposato per recuperare i suoi slot di incantesimi epici per il giorno successivo.

Fuori di qua

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 43
Componenti: Nessuna
Tempo di lancio: 1 azione gratuita
Raggio di azione: Contatto (vedi testo)
Bersaglio: Una creatura o forza che sta lottando con l'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 387.000 mo; 8 giorni; 15.480 PE. Semi: *distruggere* (CD 29). Fattori: rapido (+28 alla CD), nessuna componente verbale o somatica (+4 alla CD). Fattori attenuanti: circostanza limitata (ad hoc -8 CD), contraccolpo di 10d6 (-10 alla CD).

L'incantatore irradia distruzione, infliggendo 20d6 danni a qualsiasi creatura che stia lottando con lui. Il danno inflitto non è un particolare tipo di energia: è puramente un impulso distruttivo. Se l'incantatore sta lottando con una forza magica, come la *mano stringente di Bigby* o la *mano stritolatrice di Bigby*, la forza viene automaticamente distrutta. Lottare è pericoloso per molti incantatori, quindi pochi si preoccupano dei 10d6 danni di contraccolpo.

Inchiodato al cielo

Trasmutazione [Teletrasporto]
CD di Sapienza Magica: 62
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Creatura od oggetto fino a 450 kg
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 558.000 mo; 12 giorni; 22.320 PE. Semi: *prevedere* (per conoscere in anticipo la destinazione del teletrasporto) (CD 17), *trasportare* (CD 27). Fattori: bersaglio non disposto (+4 alla CD), aumentare il raggio da contatto (+4 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+4 alla CD). Fattore attenuante: bruciare 1.000 PE (-10 alla CD).

L'incantesimo affigge il bersaglio al cielo. *Inchiodato al cielo* arriva a porre il bersaglio così lontano dalla superficie del mondo e in moto a una tale velocità che continua a mancare la superficie mentre ricade, in modo da entrare in un'orbita perenne. A meno che il bersaglio non sia in grado di volare magicamente o non possa disporre di qualche altra forma di propulsione non fisica, rimarrà bloccato fino a quando qualcuno non lo salverà. Perfino se il bersaglio è in grado di volare, la superficie dista da lui da due a quattro ore; supponendo che un incantesimo *volare*, permetta una velocità massima di 216 metri per round mentre si scende, il bersaglio potrebbe comunque non sopravvivere così a lungo.

In base al mondo in cui *inchiodato al cielo* viene lanciato, le condizioni così lontane dalla superficie potrebbero rivelarsi mortali. Gli effetti deleteri includono calore bruciante, freddo e vuoto. I bersagli soggetti a queste condizioni ricevono 2d6 danni ciascuno dal calore o dal freddo e 1d4 danni dal vuoto per ogni round. Il bersaglio comincia immediatamente a soffocare (vedi il riquadro "Soffocamento" nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*).

Costo in PE: 1.000 PE.

Inverno crudele

Invocazione [Freddo]
CD di Sapienza Magica: 319
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 300 m
Area: Emanazione del raggio di 300 m
Durata: 20 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 2.871.000 mo; 58 giorni; 114.840 PE. Semi: *energia* (emanare 2d6 danni da freddo nel raggio di 3 m) (CD 19). Fattore: incremento di 100 volte nell'area di base (+400 alla CD). Fattore attenuante: bruciare 10.000 PE (-100 alla CD).

L'incantatore evoca l'inverno. La creatura o l'oggetto che funge da bersaglio emana un freddo mortale fino a un raggio di 300 metri per 20 ore. Il freddo emanato infligge 2d6 danni per round contro le creature non protette (il bersaglio è suscettibile se non è protetto magicamente o in altro modo resistente all'energia). Il freddo intenso fa gelare l'acqua nell'aria, causando continua neve e vento. La neve e il vento producono un effetto di tormenta entro l'area (vedi la sezione "Rischi del tempo atmosferico" nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*).

Costo in PE: 10.000 PE.

Libertà eterna (rituale)

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 150
Componenti: V, S, Rituale, PE
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Creatura toccata od oggetto fino a 900 kg
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 1.350.000 mo; 27 giorni; 54.000 PE. Semi: *interdire* (CD 14). Fattori: protezioni specifiche *intralciare* (+0 alla CD), *blocca mostri* (+8 alla CD), *blocca persone* (+4 alla CD), *imprigionare* (+16 alla CD), paralisi (ad hoc +6 alla CD), pietrificazione (ad hoc +6 alla CD), *sonno* (+0 alla CD), *lentezza* (+4 alla CD), stordire (ad hoc +6 alla CD), *stasi temporale* (+16 alla CD) e *ragnatela* (+4 alla CD); permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: dieci ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 9° livello (-170 alla CD), bruciare 10.000 PE (-100 alla CD).

Il soggetto avanza coraggiosamente dove altri non osano mettere piede, diventando permanentemente immune ai seguenti incantesimi, effetti e capacità magiche specifiche: *intralciare*, *blocco*, *imprigionare*, paralisi, pietrificazione, *sonno*, *lentezza*, stordimento, *stasi temporale* e *ragnatela*.

Questo è un incantesimo rituale che richiede altri dieci incantatori, ciascuno dei quali deve contribuire al lancio

dell'incantesimo con uno slot inutilizzato di incantesimi di 9° livello.

Costo in PE: 10.000 PE.

Massa di rane

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 55
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Area: Semisfera del raggio di 12 m
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 495.000 mo; 10 giorni; 19.800 PE. Seme: *trasformare* (CD 21). Fattori: cambiare bersaglio in area di semisfera di 6 m (+10 alla CD), aumentare l'area del 100% (+4 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD).

Questo incantesimo epico, estratto dal repertorio del leggendario mago Miko, trasforma in rane tutte le creature di taglia Media o inferiore presenti nell'area. Le creature trasformate mantengono le loro facoltà mentali, inclusa la personalità, i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, livello e classe, punti ferita (nonostante qualsiasi cambiamento nel punteggio di Costituzione), allineamento, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, capacità straordinarie, incantesimi e capacità magiche, ma non le capacità soprannaturali. Esse assumono le caratteristiche fisiche delle rane, incluse le loro naturali dimensioni e i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione (usare le statistiche del rospo, reperibili nel *Manuale dei Mostri*). Tutto l'equipaggiamento delle creature cade al suolo al momento della trasformazione.

Momento mori

Necromanzia [Morte]
CD di Sapienza Magica: 85
Componenti: Nessuna
Tempo di lancio: 1 azione rapida
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 774.000 mo; 16 giorni; 30.960 PE. Semi: *uccidere* (CD 25). Fattori: aumento a 160 DV (+8 alla CD), rapido (+28 alla CD), nessuna componente verbale o somatica (+4 alla CD), +10 alla CD del tiro salvezza del soggetto (+20 alla CD).

Un fugace pensiero dell'incantatore segna la morte del bersaglio. Come azione gratuita che conta come un incantesimo rapido, l'incantatore impone con la volontà la morte al bersaglio senza una parola o un gesto. Il suo desiderio sanguinoso estingue la forza vitale di una creatura vivente di 160 DV o meno, uccidendola all'istante. Il soggetto ha la possibilità di un tiro salvezza sulla Tempra (CD 30 + il modificatore di caratteristica appropriato) per avere una possibilità di sopravvivere all'attacco. Se il tiro salvezza ha successo, il bersaglio riceve 3d6+20 danni.

Origine della specie: achaierai (rituale)

Evocazione (Creazione, Guarigione)
CD di Sapienza Magica: 38
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 100 giorni, 11 minuti
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un costrutto di taglia Media o minore (540 dm^3)
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 360.000 mo; 8 giorni; 144.000 PE. Semi: *evocare* (CD 21), *vita* (CD 27), *fortificare* (CD 17). Fattori: +4 DV (5 pf per DV) (+20 alla CD), +6 alla CA naturale (+12 alla CD), aggiungere altri tre attacchi naturali (ad hoc +6 alla CD), aggiungere capacità magica *nube nera* (+33 alla CD), aggiungere RI 19 (+15 alla CD), permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: 50d6 di contraccolpo (-50 alla CD), aumentare il tempo di lancio di 10 minuti (-20 alla CD), aumentare il tempo di lancio di 100 giorni (-200 alla CD), bruciare 10.000 PE (-100 alla CD), undici ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 9° livello (-187 alla CD), dieci ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 8° livello (-150 alla CD), dieci ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 1° livello (-10 alla CD).

Questo incantesimo, copiato dal repertorio di un demoniaco incantatore epico dell'Acheronte, crea a tutti gli effetti una nuova creatura: un achaierai, come descritto nel *Manuale dei Mostri*. Quando viene creata per la prima volta, l'achaierai è di taglia Media, ma cresce a taglia Grande in 1d4 giorni. Un achaierai così creato non possiede il patrimonio, la cultura o la conoscenza specifica di un normale achaierai. Se viene lasciato libero fra altri della sua razza, rapidamente sviluppa tratti e allineamento achaierai.

Palla infernale

Invocazione [Acido, Fuoco, Elettricità, Suono]
CD di Sapienza Magica: 90
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Area: Propagazione del raggio di 12 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 810.000 mo; 17 giorni; 32.400 PE. Semi: *energia* (infligge 10d6 ciascuno di acido, fuoco, elettricità, suono) (CD 76). Fattori: cambiare l'area da fulmine a palla (+2 alla CD), area a base doppia (+6 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD). Fattori attenuanti: 10d6 di contraccolpo (-10 alla CD), bruciare 400 PE (-4 alla CD).

Una *palla infernale* è un'enorme scarica di energia che detona con un ruggito rimbombante. Infligge 10d6 danni da acido, 10d6 danni da fuoco, 10d6 danni da elettricità e 10d6 danni sonori a tutte le creature all'interno dell'area. L'incantesimo viene controllato a malapena, e l'incantatore subisce 10d6 danni quando lo sprigiona (oltre a bruciare 400 PE).

L'incantatore punta il dito e indica il raggio di azione (distanza e altezza) a cui la *palla infernale* deve detonare. Un globo di energia intermittente luminoso come il sole, delle dimensioni di un pugno, schizza via e, a meno che non incontri un corpo materiale o una barriera solida prima di raggiungere la portata indicata, sboccia in un effetto de-



scritto dai rari sopravvissuti come "inferno in terra".

Costo in PE: 400 PE.

Peripezia

Abiurazione

CD di Sapienza Magica: 27
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 12 ore
Per sviluppare: 243.000 mo; 5 giorni; 9.720 PE. Seme: *riflettere* (CD 27).

Gli attacchi a distanza diretti contro l'incantatore rimbalzano sull'aggressore. In qualunque momento della durata dell'incantesimo, cinque attacchi vengono automaticamente riflessi sull'aggressore; l'incantatore decide quali attacchi prima di tirare per i danni. L'attacco riflesso rimbalza sull'aggressore usando lo stesso tiro di attacco. Una volta che cinque attacchi sono stati riflessi in tal modo, l'incantesimo ha termine.

Pestilenza (rituale)

Evocazione, Necromanzia

CD di Sapienza Magica: 104
Componenti: V, S, Rituale, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 m
Area: Semisfera del raggio di 300 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 936.000 mo; 19 giorni; 37.440 PE. Semi: *affliggere* (CD 19). Fattori: tipo addizionale di bersaglio (vegetale) (+10 alla CD), cambiare il bersaglio in area (+10 alla CD), trasformare il raggio di 6 m in raggio di 300 m (+200 alla CD), effetti di malattia (come nell'incantesimo *contagio*) (ad hoc +21 alla CD), ulteriore tipo di bersaglio (vegetali) (+10 alla CD). Fattori attenuanti: tempo di lancio aumentato di 9 minuti (-18 alla CD), due ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi epici (-38 alla CD), bruciare 10.000 PE (-100 alla CD).

Quando *pestilenza* viene lanciato con successo, un'ondata di malattia si propaga verso l'esterno dal sito del rituale, infettando istantaneamente qualsiasi essere vivente nell'area con la malattia debilitante nota come devastazione vischiosa. Entro 24 ore, ogni cosa nell'area comincia a dare segni di marciume e imputridimento; i vegetali ingialliscono e si liquefanno, cadendo sul terreno mentre cominciano a dissolversi. La malattia consuma dall'interno gli animali e le persone, che inizialmente sanguinano dalle gengive, occhi, naso e altri tessuti molli, e alla fine sviluppano orribili macchie violacee. La malattia culmina in ferite aperte e scabbiose che coprono completamente il corpo delle vittime. L'intera regione afflitta da questa orribile epidemia viene rapidamente avvolta da puzze fetide e sopraffatta da mosche e vermi, che aggiungono ulteriore disagio alle vittime.

Per ogni giorno in cui una vittima fallisce un tiro salvezza sulla Tempra, subisce 1d4 danni temporanei alla Costituzione. Se la vittima fallisce un secondo tiro salvezza, 1 di quei danni è un risucchio permanente. Se la vittima supera il primo tiro salvezza della giornata in due giorni consecutivi, guarisce dalla malattia. La forma magica della malattia non è contagiosa e non si diffonderà al di là di coloro che sono stati infettati inizialmente.

Questo potente e terribile rituale potrebbe essere inflitto a una piccola comunità agricola, diffondendosi in ogni direzione e affliggendo in maniera devastante i raccolti, i frutteti, gli animali da cortile e gli abitanti. Oppure potrebbe essere lanciato nel mezzo di una frenetica metropoli, infettando popolani e nobiltà. Frutta e vegetali contaminati dalla devastazione vischiosa non possono essere consumati, così come gli animali da cortile avvelenati.

Questo è un incantesimo rituale che richiede altri due incantatori, ciascuno dei quali deve spendere uno slot inutilizzato di incantesimo epico per lanciare l'incantesimo. L'incantatore primario deve anche bruciare 10.000 PE.

Costo in PE: 10.000 PE.

Pioggia di fuoco

Invocazione [Fuoco]

CD di Sapienza Magica: 50
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 0 m

Area: Emanazione del raggio di 3,2 km
Durata: 20 ore
Tiro salvezza: Riflessi nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 450.000 mo; 9 giorni; 18.000 PE. Semi: *energia (fuoco)* (CD 19), *energia (tempo atmosferico)* (CD 19). Fattore: cambiare la pioggia in lingue di fuoco (ad hoc +12 alla CD).

Questo incantesimo evoca una turbinosa tempesta da cui piove fuoco invece che gocce di pioggia sopra all'incantatore e a tutto ciò che si trova entro un raggio di 3,2 km da lui. Tutto ciò che rimane non protetto o all'aperto nel diluvio di fiamme riceve 1 danno da fuoco per ogni round. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo previene ogni danno, ma va ripetuto per ogni round. A meno che il terreno sia straordinariamente umido, tutta la vegetazione alla fine viene annerita e distrutta, lasciando una devastazione sterile simile alle conseguenze di un incendio nella prateria o nella foresta. La tempesta di fuoco è stazionaria e persiste anche se l'incantatore si allontana.

Polvere di mummia

Necromanzia [Male]
CD di Sapienza Magica: 35
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Due mummie da 18 DV
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 315.000 mo; 7 giorni; 12.600 PE. Seme: *animare morti* (CD 23). Fattori: non morti da 16 DV (+16 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD). Fattori attenuanti: bruciare 2.000 PE (-20 alla CD), componente materiale dispendiosa (ad hoc -4 alla CD).

Quando l'incantatore sparge la polvere di mummie polverizzate e lancia *polvere di mummia*, due mummie Grandi da 18 DV (vedi sotto) sorgono dalla polvere in un'area adiacente all'incantatore. Le mummie eseguono ogni suo comando in base alle loro capacità, finché non sono distrutte o finché l'incantatore ne perde il controllo cercando di controllare più DV di non morti dei suoi livelli da incantatore.

Componente materiale: Polvere di mummia preparata per l'occasione (10.000 mo).

Costo in PE: 2.000 PE.

Mummia, Avanzata: GS 6; non morto Grande; DV 18d12+3; pf 120; Iniz -2; Vel 9 m; CA 17, contatto 17, colta alla sprovvista 17; Att +17 in mischia (1d8+8, schianto); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS Disperazione, putrefazione della mummia; QS Tratti da non morto, resistente ai colpi, riduzione del danno 5/+1, vulnerabilità al fuoco; AL LM; TS Temp +8; Rifl +4, Vol +13; For 25, Des 6, Cos -, Int 6, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +15; Arma focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Disperazione (Sop): Alla sola vista di una mummia, una creatura deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 21), o essere paralizzata dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non potrà più essere colpita dalla capacità di disperazione di quella mummia per 1 giorno.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale: schianto, tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) periodo di incubazione 1 giorno; 1d6 danni temporanei alla Costituzione. A differenza delle malattie normali, la putrefazione della mummia continua finché la vittima non arriva a 0 di Costituzione 0 (e muore) o riceve un incantesimo *rimuovi malattie* o una magia simile (vedi "Malattia" al Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Se una creatura colpita muore, il suo corpo avvizzisce diventando un mucchio di sabbia e polvere che viene spazzato via dal primo colpo di vento, a meno che non vengano lanciati sui resti *rimuovi malattie* e *rianimare morti* entro 6 round.

Tratti da non morto: Immune egli effetti che influenzano la mente, al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alla malattia, alla morte, agli effetti necromantici, e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristiche o risucchio di energia. L'energia negativa la guarisce. Non è a rischio di morte per danni massicci, ma viene distrutta a 0 punti ferita o meno. Scurovisione 18 metri. Non può essere resuscitata; la resurrezione funziona solo se la creatura acconsente.

Resistente ai colpi (Str): Gli attacchi fisici infliggono solo la metà del danno alle mummie. Questo effetto va applicato prima della riduzione del danno.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Una mummia subisce il doppio dei danni provocati dal fuoco, a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzarli. Un tiro salvezza riuscito dimezza i danni e uno fallito li raddoppia.

Repulsione epica

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 52
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto o creatura toccata
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 468.000 mo; 10 giorni; 18.720 PE. Semi: *interdire* (CD 14). Fattore: permanente (x5 CD). Fattore attenuante: aumentare il tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD).

L'incantatore può creare un'interdizione permanente contro un tipo specifico di creatura (scegliere tra quelle elencate nel *Manuale dei Mostri*). Qualsiasi creatura del tipo specificato non può attaccare o toccare la creatura od oggetto difeso e ne viene respinta. La protezione ha termine se la creatura interdetta compie un attacco contro una creatura specifica o intenzionalmente si sposta entro 1,5 metri da essa. La resistenza agli incantesimi può permettere a una creatura di superare questa protezione e toccare la creatura interdetta.

Resistenza agli incantesimi superiore (rituale)

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 45
Componenti: V, S, Rituale
Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 20 ore
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)
Per sviluppare: 405.000 mo; 9 giorni; 16.200 PE. Semi: *fortificare* (CD 27). Fattore: +10 ulteriori alla RI (+40 alla CD). Fattore attenuante: due ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 6° livello (-22 alla CD).

L'incantatore concede al soggetto toccato una resistenza agli incantesimi pari a 35 per tutta la durata dell'incantesimo. La resistenza agli incantesimi concessa non si accumula, ma si sovrappone alla resistenza agli incantesimi già esistente. Questo è un incantesimo rituale, che richiede altri due incantatori, ciascuno dei quali deve contribuire al lancio dell'incantesimo con uno slot inutilizzato di incantesimi di 6° livello.

Resurrezione contingente
Evocazione (Guarigione)
CD di Sapienza Magica: 52
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore o la creatura toccata
Durata: Contingente fino a esaurimento, poi istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)
Per sviluppare: 468.000 mo; 10 giorni; 18.720 PE. Seme: *vita* (CD 27). Fattore: attivare l'incantesimo quando il soggetto viene ucciso (+25 alla CD)

Resurrezione contingente riporta il soggetto alla vita se viene ucciso. Una volta lanciato, l'incantesimo rimane quiescente e non si attiva fino a quando non si verificano le condizioni di attivazione (ma per ogni giorno in cui non viene attivato occupa 1 slot di incantesimi epici, anche se viene lanciato su un'altra creatura). Una volta attivato, l'incantesimo viene considerato speso.

Se il soggetto viene ucciso (l'atto di attivazione), viene riportato alla vita e alla completa salute 1 minuto dopo, purché ne rimanga anche solo un granello di polvere. Un raggio di luce dorata cala dal cielo, illuminando il soggetto e tutto ciò che si trova entro 6 metri, mentre la vita del bersaglio viene visibilmente ristabilita. La creatura viene riportata al massimo dei punti ferita, in pieno vigore e salute, senza alcuna perdita di incantesimi preparati. Tuttavia il soggetto perde un livello (o 1 punto di Costituzione se il soggetto era di 1° livello). *Resurrezione contingente* non funziona su una creatura morta di invecchiamento.

Riflettere incantesimo epico (rituale)
Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 68
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 41 giorni, 11 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto o creatura toccata
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 630.000 mo; 13 giorni; 25.200 PE. Semi: *riflettere* (CD 27). Fattori: riflettere incantesimi fino al 9° livello (+160 alla CD), modificare il raggio di azione a contatto (+2 CD), permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: aumentare il tempo di lancio di 10 minuti (-20 alla CD), aumentare il tempo di lancio di 41 giorni (-82 alla CD), 20d6 di contraccolpo (-20 alla CD), sei ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 8° livello (-90 alla CD), bruciare 9.500 PE per ogni incantatore epico (-665 alla CD).

L'incantatore può creare un'interdizione permanente contro tutti gli incantesimi dal 1° al 9° livello diretti al soggetto. Questi incantesimi vengono riflessi su chi li ha lanciati. Gli incantesimi che influenzano un'area non subiscono l'effetto di questo incantesimo.

Rovina
Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 27
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: 3.600 m
Bersaglio: Una creatura, o fino a un cubo con spigolo di 3 m di materia non vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 243.000 mo; 5 giorni; 9.720 PE. Seme: *distruggere* (CD 29). Fattore: ridurre il tempo di lancio di 9 round (+18 alla CD). Fattore attenuante: bruciare 2.000 PE (-20 alla CD).

L'incantatore infligge 20d6 danni a un singolo bersaglio entro il raggio di azione e in linea visuale. Se il bersaglio viene ridotto a -10 punti ferita o meno (o un costrutto, oggetto o non morto viene ridotto a 0 punti ferita), viene completamente distrutto come se fosse disintegrato. Rimane soltanto un velo di polvere finissima.
Costo in PE: 2.000 PE.

Rovina superiore
Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 59
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 3.600 m
Bersaglio: Una creatura, o fino a un cubo con spigolo di 3 m di materia non vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 531.000 mo; 11 giorni; 21.240 PE. Semi: *distruggere* (CD 29). Fattori: aumentare i danni fino a 35d6 (+30 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD). Fattore attenuante: bruciare 2.000 PE (-20 alla CD).

Questo incantesimo funziona come *rovina*, ma il bersaglio subisce 35d6 danni.
Costo in PE: 2.000 PE.

Schiavizzare (rituale)
Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
CD di Sapienza Magica: 80
Componenti: V, M, PE
Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 22,5 m
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 720.000 mo; 15 giorni; 28.800 PE. Semi: *costringere* (CD 19). Fattori: compulsione più rigida di qualsiasi creatura (ad hoc +11 CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD), permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: 2d6 di contraccolpo (-2 alla CD), quattro ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 9° livello (-68 alla CD), bruciare 2.000 PE per ogni incantatore epico (-100 alla CD).

L'incantatore trasforma qualsiasi creatura vivente in uno schiavo permanente. Stabilisce un collegamento telepatico con la mente del soggetto. Se la creatura ha un linguaggio, l'incantatore può generalmente costringere il soggetto a comportarsi secondo i suoi desideri, entro il limite delle sue abilità. Se la creatura non ha un linguaggio, l'incantatore può comunicare soltanto comandi fondamentali, come "Vieni qui", "Vai là", "Combatti" e "Stai fermo". L'incantatore sa quello che il soggetto sta provando, ma non ne riceve un diretto impulso sensoriale.

Un soggetto costretto a compiere un'azione contro la sua natura ha diritto a un tiro salvezza con una penalità di -10 per resistere al compimento di quella particolare azione, ma se ha successo rimane pur sempre lo schiavo dell'incantatore malgrado il suo piccolo ammutinamento. Quando un soggetto supera un tiro salvezza per resistere a un ordine specifico, può compiere senza penalità tutti i successivi tiri salvezza per resistere al compimento di quella specifica azione.

Protezione dal male o un incantesimo simile può impedire all'incantatore di esercitare il controllo o di usare il collegamento telepatico mentre il soggetto è in tal modo protetto, ma non impedisce che venga stabilito *schiavizzare* e non lo dissolve.

Costo in PE: 2.000 PE.

Scrutare l'anima

Divinazione
CD di Sapienza Magica: 55
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Un'altra creatura vivente
Durata: 20 minuti (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 495.000 mo; 10 giorni; 19.800 PE. Semi: *contattare* (CD 23), *rivelare* (CD 19), *occultare* (CD 17). Fattori: applicato a tutti i cinque sensi (+8 alla CD), occultare individuazione (ad hoc +6 alla CD). Fattore attenuante: aumentare il tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD).

Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore è temporaneamente in grado di attingere alla coscienza di un'altra creatura senziente con cui è familiare (per avere incontrato, osservato o scrutato con successo il soggetto), sperimentando tutto quello che la creatura sperimenta con tutti i cinque sensi. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà, e se ha successo impedisce all'incantatore di realizzare la connessione telepatica. Che il tiro salvezza abbia successo o meno, il bersaglio non è consapevole del tentativo di intrusione.

Una volta che il soggetto viene esplorato, l'incantatore è in grado di sentire, vedere, toccare, odorare e gustare tutto quello che il soggetto percepisce. Tuttavia non può controllare il soggetto. Può solo vedere quello che il soggetto sceglie di guardare, e può assaggiare qualcosa solo se il soggetto lo mangia o lo beve entro la durata dell'incantesimo.

Durante questo periodo, il corpo dell'incantatore rimane in uno stato simile alla trance. Se il soggetto riceve danni, l'incantatore percepisce le ferite, anche se il suo corpo non subisce alcun effetto negativo. Se il soggetto viene stordito o ucciso, l'incantesimo ha termine immediatamente.

Sguardo vendicativo divino

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 419
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 3.600 m
Effetto: Una creatura, o fino a un cubo con spigolo di 3 m di materia non vivente in linea visuale
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 150.840 mo. Seme: *distruggere* (CD 29). Fattore: aumentare i danni a 305d6 (+570 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD). Fattore attenuante: contraccolpo di 200d6 (-200 alla CD).

Il bersaglio di questo incantesimo è soggetto a una furia simile alla collera del cielo che infligge 305d6 danni (o la metà, se supera un tiro salvezza sulla Tempra). Se il bersaglio viene ridotto a -10 punti ferita o meno (o un costrutto, oggetto o non morto viene ridotto a 0 punti ferita), viene completamente distrutto come se venisse disintegrato, lasciando soltanto una traccia di polvere impalpabile. Incanalare simili terribili forze esige un alto prezzo, e anche l'incantatore subisce 200d6 danni, mentre i suoi occhi sanguinano e la sua pelle pulsa violentemente quando il potere viene sprigionato. Questo incantesimo può uccidere l'incantatore, ma spesso ne vale la pena.

Nota: La Tabella 3-4: "Media dei dadi di danno" può risultare utile se l'incantatore non vuole tirare centinaia di dadi a 6 facce.

Signore degli incubi

Evocazione (Convocazione)
CD di Sapienza Magica: 50
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 22,5 m
Effetto: Una creatura evocata
Durata: 20 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 450.000 mo; 9 giorni; 18.000 PE. Semi: *convocare* (CD 14). Fattori: evocare una creatura di GS 31 (+58 alla CD), permettere alla creatura di possedere un corpo e agire a propria discrezione (ad hoc -20 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD). Fattori attenuanti: contraccolpo di 12d6 (-12 alla CD), bruciare 1.000 PE (-10 alla CD).

L'incantatore viene posseduto da una creatura d'incubo: una larva onirica (vedi il Capitolo 5: "Mostri"). Per 20 round, il corpo della larva onirica sostituisce fisicamente quello dell'incantatore e si serve del suo equipaggiamento. La larva onirica è libera di utilizzare tutti i propri poteri e capacità e di usare l'equipaggiamento dell'incantatore. La consapevolezza e la forma fisica dell'incantatore sono soppresse per la durata della possessione. L'incantatore non ha modo di interrompere l'incantesimo, comunicare o altrimenti rimanere consapevole una volta che la possessione è cominciata.

La larva onirica, temporaneamente libera dal suo imprigionamento in qualche lontano incubo, cercherà di uccidere e rendere inabile qualsiasi creatura veda o trovi, che sia un amico o un nemico o l'incantatore stesso. Lanciare *signore degli incubi* implica un certo rischio per l'incantatore, dato che non si sa quali terribili guai possa combinare una larva onirica nel corso di 20 round. La larva eliminerà tutti i nemici che riesce a trovare, prima di passare alle proprie mire.

A volte una larva onirica cercherà di mettersi in una situazione pericolosa o precaria prima della fine dell'incantesimo, lasciando l'incantatore a sbrigarsela da solo.

Se la larva onirica viene uccisa durante l'incantesimo, la coscienza dell'incantatore ritorna immediatamente alla consapevolezza del proprio corpo. Le condizioni dell'incantatore rimangono quelle che erano quando ha completato il lancio di *signore degli incubi*, indipendentemente da quali danni abbia ricevuto la larva onirica. Tuttavia, le cariche di oggetti magici usate, le pozioni consumate e altre risorse fisiche usate dalla larva onirica sono perdute permanentemente.

Costo in PE: 1.000 PE.

Sollevare isola (rituale)

Evocazione (Creazione)
CD di Sapienza Magica: 38
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 65 giorni, 11 minuti
Raggio di azione: 0 m
Area: Isola semisferica del raggio di 30 m
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 360.000 mo; 8 giorni; 14.400 PE. Seme: *evocare* (CD 21). Fattori: cambiare l'area in un cilindro del raggio di 3 m, alto 9 m (+2 alla CD), cambiare il raggio in 30 m (+40 alla CD), cambiare l'altezza in 300 m (+133 alla CD), permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: aumentare il tempo di lancio di 10 minuti (-20 alla CD), aumentare il tempo di lancio di 65 giorni (-130 alla CD), diciannove ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi epici (-361 alla CD), un ulteriore incantatore che contribuisce con uno slot di incantesimi di 6° livello (-11 alla CD), bruciare 2.000 PE per ogni incantatore (-400 alla CD), l'incantesimo funziona solo sul liquido (ad hoc -20 alla CD).

L'incantatore può letteralmente sollevare una nuova isola dal mare, portando alla superficie una protuberanza sabbiosa o rocciosa, del tutto sterile, solida, stabile, e permanentemente fondata. L'isola è rozzamente circolare e di circa 60 metri di diametro. *Sollevare isola* funziona solo se l'oceano è profondo meno di 300 metri nel punto in cui viene lanciato l'incantesimo.

Si narrano voci di rituali estremamente potenti che coinvolgono incantatori epici e dozzine o addirittura centinaia di altri adepti, evocando grandi masse di terra dal centro dell'oceano o, in atti di terribile devastazione, facendo affondare piccoli continenti e le civiltà che vi abitavano. Si può sviluppare separatamente una variante inversa dell'incantesimo, facendo sprofondare piccole isole e banchi di sabbia (magari per aiutare a ripulire canali per il trasporto di merci).

Tarlo degli incantesimi

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
CD di Sapienza Magica: 45
Componenti: V, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 22,5 m
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 20 ore o fino a quando è completato
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 405.000 mo; 9 giorni; 16.200 PE. Seme: *costringere* (CD 19). Fattori: non importuno (ad hoc +6 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD).

L'incantatore infonde nel soggetto un impulso irresistibile che lo spinge a consumare gli incantesimi del giorno. Se il soggetto fallisce il tiro salvezza, deve spendere un'azione standard per ogni round abbandonando il suo incantesimo di livello più alto (o perdendo il suo slot di incantesimi inutilizzato di livello più alto). Per ogni round, il soggetto elimina un altro incantesimo o slot di incantesimi, passando agli incantesimi di livello più basso una volta che quelli di livello più alto sono andati perduti. Nel caso di incantesimi preparati, il soggetto decide quali abbandonare a ogni livello. Se il soggetto ha più di 1 azione standard disponibile nel round (grazie a un incantesimo *velocità* o ad altre magie), può perdere quelle azioni nell'ordine che desidera. Il soggetto non comprende che gli incantesimi o gli slot di incantesimi se ne sono andati fino a quando non cerca di lanciare un incantesimo e lo trova non disponibile. Abbandonare uno slot di incantesimi o perdere un incantesimo è un'azione standard, ma non provoca un attacco di opportunità. Si tratta di un esercizio puramente mentale non palese agli osservatori.

Tempo sicuro

Trasmutazione [Teletrasporto]
CD di Sapienza Magica: 64
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Effetto: L'incantatore o la creatura toccata
Durata: Contingente fino a quando non viene speso, poi 1 round di tempo sicuro
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 576.000 mo; 12 giorni; 23.040 PE. Seme: *trasportare* (CD 27). Fattori: trasporto nel flusso temporale (+8 alla CD), riduce tempo statico a un round (ad hoc +4 alla CD), si attiva quando in caso contrario l'incantatore subirebbe 50 o più danni (+25 alla CD).

Tempo sicuro può togliere dai guai l'incantatore (o il bersaglio) trasferendolo in un flusso temporale di stasi. Una volta lanciato, l'incantesimo rimane quiescente e non si attiva fino a quando non si verificano le condizioni di attivazione. Per ogni giorno in cui rimane non attivato, l'incantesimo consuma uno slot di incantesimi epici, anche se l'incantatore lo lancia su un'altra creatura. Una volta lanciato, l'incante-

simo viene speso normalmente.

Quando l'incantatore sarebbe soggetto a un qualsiasi effetto istantaneo che gli infliggerebbe 50 o più danni, viene invece trasportato in un flusso di tempo statico dove il tempo cessa di fluire per lui. La condizione dell'incantatore diventa fissa: nessuna forza o effetto può fargli del male fino a quando non è trascorso 1 round di tempo reale. In questo modo l'incantatore evita il danno che altrimenti riceverebbe, ma perde anche 1 round di attività. Per lui il tempo non passa assolutamente, ma per gli osservatori che fanno parte del tempo reale, l'incantatore rimane congelato e fisso nello spazio per un intero round.

Terre del sogno

Trasmutazione [Teletrasporto]
CD di Sapienza Magica: 29
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e altre creature disposte con cui è a contatto, fino a 450 kg
Durata: Istantanea (1)
Tiro salvezza: Sì (innocuo) (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)
Per sviluppare: 261.000 mo; 6 giorni; 10.400 PE. Semi: *trasportare* (CD 27). Fattore: trasporto fino alla regione dei sogni (-2 alla CD).

L'incantatore e tutte le creature da lui toccate vengono trascinate lungo un arco cristallino di materia sognante fino al confine del pensiero cosciente e nella regione dei sogni. L'incantatore può portare con sé più di una creatura (soggetta al limite di peso dell'incantatore), ma tutte devono essere in contatto l'una con l'altra. Fisicamente l'incantatore entra nella terra dei sogni, senza lasciarsi dietro niente.

Nella regione dei sogni, l'incantatore si muove attraverso uno zoo di pensieri, desideri e fantasmi creati dalle menti dei sognatori in ogni luogo. Per ogni minuto in cui si muove attraverso le terre dei sogni, l'incantatore può "svegliarsi" e trovarsi spostato di 8 km nel mondo della veglia. In tal modo un personaggio può usare questo potere per spostarsi in fretta entrando con il corpo fisico dove normalmente vagano soltanto i sogni, muovendosi per una certa quantità di tempo (a 8 km al minuto) e poi ritornare nel mondo della veglia.

L'incantatore non sa con precisione dove emergerà nel mondo della veglia, né le condizioni del mondo della veglia attraverso cui viaggerà. Sa approssimativamente dove finirà basandosi sul tempo trascorso viaggiando nei sogni.

Terre del sogno può anche essere usato per viaggiare in altri piani che contengono creature che sognano, ma ciò implica attraversare i sogni degli esterni, in cui l'incantatore è soggetto ai pericoli delle realtà di sogno aliene. Questa è una situazione potenzialmente pericolosa, a scelta del DM. Trasferirsi su un altro piano di esistenza richiede 1d4 ore di viaggio ininterrotto.

Qualsiasi creatura toccata dall'incantatore quando viene lanciato *terre del sogno* compie con lui la transizione ai confini del pensiero inconscio. Successivamente le creature possono scegliere di seguire l'incantatore, di vagare nei sogni degli altri o di tornare barcollando nel mondo della veglia (50% di possibilità per l'uno o l'altro degli ultimi due risultati se si perdono o vengono abbandonati dall'incantatore). Le creature non disposte ad accompagnare l'incantatore nella regione dei sogni hanno diritto un tiro salvezza sulla Volontà, che nega l'effetto se ha successo.

Tormenta malevola

Invocazione [Freddo]
CD di Sapienza Magica: 78
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 90 m
Area: Esplosione semisferica del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 702.000 mo; 15 giorni; 28.080 PE. Semi: *energia* (CD 19), *animare morti* (CD 23). Fattori: aumentare il danno a 30d6 (+40 alla CD), stabilire tipo di non morti come wight (-4 alla CD).

Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può avvolgere i suoi nemici in un'esplosione di freddo insolitamente potente che infligge 30d6 danni. Tuttavia, fino a 5 vittime dello scoppio si animano immediatamente come wight. Questi cinque wight servono l'incantatore indefinitamente. L'incantatore non può superare il normale limite per il controllo dei non morti tramite questo incantesimo, ma altri mezzi che permettono all'incantatore di superare il normale limite dei non morti controllati funzionano normalmente con i non morti creati da *tormenta malevola*.

Trapasso inosservato

Necromanzia (Morte, Male), Illusione (Finzione)
CD di Sapienza Magica: 82
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Una creatura fino a 80 DV
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 738.000 mo; 15 giorni; 29.520 PE. Semi: *uccidere* (CD 25), *animare morti* (CD 23), *ingannare* (CD 14). Fattori: trasformare il tipo di non morto in ghoul (-10 alla CD), applicare elementi di finzione a tutti i cinque sensi (+10 alla CD), tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD).

L'incantatore uccide istantaneamente un singolo bersaglio e allo stesso momento ne anima il corpo in modo che appaia come se nulla fosse successo alla creatura. I compagni del bersaglio (se ne ha) non comprendono immediatamente l'accaduto. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio rimane nella stessa esatta posizione senza apparenti effetti negativi.

Ma in realtà è diventato un ghoul sotto il controllo dell'incantatore. I compagni del bersaglio non notano nulla di strano nel suo stato fino a quando non interagiscono con esso, e in quel caso ciascun compagno ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per notare le discrepanze ("Per la barba di Moradin, oggi ti muovi lentamente!"). Il ghoul serve l'incantatore a tempo indefinito. L'incantatore non può superare il normale limite per il controllo dei non morti tramite questo incantesimo, ma altri mezzi che permettono all'incantatore di superare il normale limite dei non morti controllati funzionano normalmente con i non morti creati da *trapasso inosservato*.

Tsunami verdigris (rituale)
Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 170
Componenti: V, S, Rituale, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 450 m
Area: Semisfera del raggio di 300 m
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 1.530.000 mo; 31 giorni; 61.200 PE. Seme: *evocare* (CD 21). Fattori: cambiare l'area in una semisfera del raggio di 6 m (+2 alla CD), aumentare il raggio a 300 m (+196 alla CD), aumentare il raggio di azione a 450 m (+8 alla CD), infliggere 10d6 danni durante la crescita (ad hoc +19 alla CD), aumentare il danno a 40d6 (+60 alla CD), permanente (x5 CD). Fattore attenuante: aumentare il tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD), undici ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 6° livello (-121 alla CD), tre ulteriori incantatori che contribuiscono con slot di incantesimi di 4° livello (-21 alla CD), bruciare 10.000 per ogni contribuente con incantesimo di 6° livello, più l'incantatore (-1.200 alla CD).

Questo incantesimo funziona come *verdigris*, con la differenza che le creature nell'area subiscono 40d6 danni (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare), così come gli edifici, e la crescita dei vegetali è permanente.

Questo è un incantesimo rituale che richiede altri quattordici incantatori, ciascuno dei quali deve contribuire con uno slot inutilizzato di incantesimo di 6° livello per lanciare l'incantesimo.

Costo in PE: 10.000 PE.

Verdigris
Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 58
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 90 m
Area: Semisfera del raggio di 30 m
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 522.000 mo; 11 giorni; 20.880 PE. Seme: *evocare* (CD 21). Fattori: cambiare l'area in una semisfera del raggio di 6 m (+2 alla CD), aumentare il raggio a 30 m (+16 alla CD), infliggere 10d6 danni durante la crescita (ad hoc +19 alla CD).

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, crea un'ondata di erba, cespugli e alberi che invade la zona come un'onda di marea. La crescita di vegetali striscia e si avvolge sopra qualsiasi cosa nella zona, intrappolandola e soffocandola come se vi stesse crescendo da un secolo o più, come antiche rovine sommerse dalla giungla. Le creature nella zona devono superare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare la crescita che si allarga rapidamente, altrimenti subiranno 10d6 danni per la pressione stritolante. Le costruzioni vengono avvolte da viticci, rampicanti, radici spesse e rami, e anch'esse ricevono 10d6 danni. Quelle distrutte dal danno diventano fondamenta messe a nudo o mura sbriciolate. La crescita dei vegetali permane per ventiquattr'ore, poi svanisce.

SVILUPPARE I PROPRI INCANTESIMI EPICI

Un incantesimo epico viene sviluppato mettendo assieme elementi più piccoli chiamati "semi", ed elementi di connessione chiamati "fattori". Ciascunoincantesimo epico è dotato di una CD di Sapienza Magica di base e ogni fattore è accompagnato da una correzione da apportare alla CD di Sapienza Magica. Quando viene sviluppato l'incantesimo desiderato, l'incantatore spende risorse e tempo per mettere assieme i pezzi che lo costituiscono. Le CD di Sapienza Magica di base vengono aggiunte tutte insieme; poi vengono aggiunte al totale le correzioni alla CD dei fattori. La somma ottenuta è la CD di Sapienza Magica finale per l'incantesimo epico.

La CD di Sapienza Magica finale è la misura più significativa del potere dell'incantesimo epico. Un incantatore tenta di lanciare un incantesimo epico effettuando una prova di Sapienza Magica contro la CD di Sapienza Magica dell'incantesimo epico. In questo modo sa immediatamente, basandosi sul suo bonus di Sapienza Magica, quali incantesimi epici sono alla sua portata, quali possono rivelarsi rischiosi e quali si trovano al di là delle sue capacità. Gli incantatori epici non spendono tempo e denaro per sviluppare incantesimi epici fino a quando non sono abbastanza potenti da lanciarli.

Un incantesimo epico sviluppato da un incantatore arcano sarà un incantesimo arcano, mentre un incantesimo epico sviluppato da un incantatore divino sarà un incantesimo divino. Un personaggio in grado di lanciare incantesimi epici sia divini che arcani sceglie se il particolare incantesimo che sviluppa sarà arcano o divino. Se lo stesso incantatore usa i semi *guarire* o *vita* in un incantesimo epico, quell'incantesimo viene sempre considerato divino.

Tutti gli incantesimi epici descritti in precedenza in questo capitolo possono essere sviluppati indipendentemente da qualsiasi personaggio che vi investa il tempo, il denaro e i punti esperienza necessari. In alternativa, si possono usare quegli incantesimi come punto di partenza quando si creano versioni personalizzate degli incantesimi. Ad esempio, se si desidera una versione di *sguardo vendicativo divino* che infligga meno danni da contraccolpo, l'incantatore è libero di svilupparla.

Tabella 2 -1: Semi epici

Seme	CD base di Sapienza Magica base	Seme	CD base di Sapienza Magica base
Affliggere	14	*Fortificare*	17
Animare	25	*Guarire**	25
Animare morti	23	*Ingannare*	14
Armatura	14	*Interdire*	14
Contattare	23	*Occultare*	17
Convocare	14	*Prevedere*	17
Costringere	19	*Riflettere*	27
Dissolvere	19	*Rivelare*	19
Distruggere	29	*Trasformare*	21
Energia	19	*Trasportare*	27
Esiliare	27	*Uccidere*	25
Evocare	21	*Vita**	27

*Quegli incantatori che non dispongono di almeno 24 gradi in Conoscenze (religioni) o in Conoscenze (natura) non possono usare i semi di incantesimo *guarire* o *vita*.

Costo in risorse: Nulla è gratis, specialmente le risorse richieste per sviluppare un incantesimo che infrange gli ipotetici limiti dei poteri magici. Lo sviluppo di un incan-

tesimo epico consuma materie prime che costano un numero di monete d'oro pari a 9.000 x la CD di Sapienza Magica finale dell'incantesimo epico che viene sviluppato.

Tempo di sviluppo: Sviluppare un incantesimo epico richiede un giorno per ogni 50.000 mo in risorse richieste per sviluppare l'incantesimo, arrotondato a un numero di giorni completi.

Costo in PE: Per sviluppare un incantesimo epico bisogna spendere in punti esperienza 1/25 del suo costo in risorse.

Aggiungere CD dei semi: Quando due o più semi epici vengono combinati in un incantesimo epico, le loro CD di Sapienza Magica di base vengono sommate. Entrambe contribuiscono alla CD di Sapienza Magica finale dell'incantesimo.

Determinare la scuola: Quando si combinano due o più semi per sviluppare un incantesimo epico, la scuola dell'incantesimo completato viene decisa dall'incantatore, che la sceglie fra i semi che costituiscono l'incantesimo epico.

Combinare i descrittori: Quando due o più semi epici vengono combinati in un incantesimo epico, tutti i descrittori di ciascun seme si applicano all'incantesimo finito.

Combinare componenti e tempi di lancio: Quasi ogni incantesimo epico ha componenti verbali e somatiche e un tempo di lancio di 1 minuto, indifferentemente dal numero di semi epici combinati. Le sole eccezioni sono gli incantesimi epici contenenti i semi *guarire* e *vita*, che fanno uso di focus divini come componenti.

Combinare raggio di azione, bersagli, area ed effetto: Un seme può avere un raggio di azione di 3.600 metri, un altro seme può avere un raggio di azione di 120 metri, e un terzo può non avere alcun raggio di azione. Allo stesso modo, alcuni semi hanno un bersaglio, mentre altri hanno un effetto o un'area. Per determinare quale seme ha la precedenza nell'incantesimo epico finito, bisogna decidere quale seme è il seme di base. Il seme più importante allo scopo generale dell'incantesimo è il seme di base, ed è quello che determina il tempo di lancio, il raggio di azione, il bersaglio e così via. Gli altri semi applicano soltanto i loro effetti specifici all'incantesimo finito.

Ad esempio, si consideri un incantesimo epico che colpisce violentemente tutti i bersagli in un'area, per costringere tutti i sopravvissuti ad arrendersi. Il seme che fornisce l'esplosione è il seme di base, quindi nell'incantesimo finito vengono usati i suoi criteri di raggio di azione e bersaglio.

A volte può rivelarsi difficile scegliere quale sia il seme di base esaminando gli effetti dell'incantesimo. Se le opzioni si equivalgono, basta selezionare un seme allo scopo di compiere questa scelta dopo essersi consultati con il DM.

Combinare le durate: Quando si combinano due o più semi per sviluppare un incantesimo epico, il seme con la durata più breve determina la durata dell'incantesimo epico finito. Se qualsiasi seme di un incantesimo epico può essere interrotto dall'incantatore, l'incantesimo epico può essere interrotto.

Tiri salvezza: Anche se più di un seme ha un tiro salvezza associato, l'incantesimo finale avrà soltanto un singolo tiro salvezza. Se due o più semi hanno lo stesso tipo di tiro salvezza (Tempra, Riflessi o Volontà), allora l'incantatore ovviamente lo userà come tiro salvezza dell'incantesimo. Se i semi hanno diversi tipi di tiri salvezza, basta scegliere il tiro salvezza che sembra più appropriato all'incantesimo finale.

Resistenza agli incantesimi: Quando si combinano due o più semi per sviluppare un incantesimo epico, se anche solo un seme è soggetto alla resistenza agli incantesimi, anche l'incantesimo epico finito è soggetto a essa.

Fattori: I fattori non sono parte dei semi epici, bensì degli strumenti usati per modificare specifici parametri di qualsiasi seme. Applicare i fattori ai semi di un incantesimo epico può aumentare o diminuire la CD di Sapienza Magica finale, aumentarne la durata, cambiarne l'area e influenzare molti altri aspetti dell'incantesimo.

Esistono tre tipi di fattori:

1. Fattori che possono influenzare un certo numero di semi. Ad esempio, il fattore "tempo di lancio di un'azione" riduce il tempo di lancio di un incantesimo epico, indipendentemente da quali semi vengano usati per crearlo. Se si sceglie questo fattore, si aggiunge +20 alla CD di Sapienza Magica dell'incantesimo epico.

2. Fattori che possono essere usati soltanto con semi specifici. Il seme *convocare*, ad esempio, permette di evocare un esterno di GS pari o inferiore a 2. Ma per ogni +1 al GS dell'esterno evocato la CD di Sapienza Magica verrà aumentata di +2. Questo fattore si applica soltanto agli incantesimi epici contenenti il seme *convocare*.

3. Fattori che riducono la CD di Sapienza Magica piuttosto che aumentarla. Questi vengono denominati fattori attenuanti. Per calcolare correttamente la CD di Sapienza Magica finale di un incantesimo epico è importante determinare i fattori attenuanti per ultimi, dopo che tutti i fattori che aumentano la CD sono stati inclusi nel conto.

Lo sviluppo è un'arte: Bisogna essere creativi quando si combinano semi e fattori. Molte volte sviluppare un incantesimo epico completamente nuovo richiede una buona dose di inventiva e la disponibilità a piegare le regole. Come nella costruzione e nella scelta del prezzo degli oggetti magici, è necessario un certo equilibrio. Spesso sarà necessario forzare la descrizione di un seme per soddisfare le proprie esigenze. È possibile sviluppare incantesimi epici oscuri e insoliti, anche se l'incantatore non è sicuro di come mettere insieme i semi e i fattori. Se il suo miglior sforzo supera l'esame del DM, allora l'incantesimo epico funziona. Se necessario, viene calcolata una modifica alla CD di Sapienza Magica "ad hoc" per qualsiasi effetto che non può essere estrapolato dai semi e dai fattori presentati in questa sezione; gli incantesimi d'esempio in questo capitolo fanno frequente uso di fattori ad hoc. In tutti i casi, è il DM che determina l'effettiva CD di Sapienza Magica del nuovo incantesimo (vedi "Dietro le quinte: Stabilire le CD di Sapienza Magica dei semi epici").

Ad esempio, l'incantatore potrebbe voler sviluppare un incantesimo che sposta l'anima di un nemico in un oggetto inanimato. Nessun seme descrive in modo specifico questa capacità. È il momento di essere creativi. È sufficiente notare che il seme di *trasportare* potrebbe fornire l'effetto di base che si sta cercando; si sta spostando qualcosa, anche se non è un oggetto fisico. Sapendo che comunque in seguito sarà necessaria l'approvazione del DM, l'incantatore decide che il seme di *trasportare* può essere usato per trasportare un'anima piuttosto che un corpo, senza modificare la CD (il bersaglio ovviamente avrà diritto a un tiro salvezza sulla Volontà, anche se l'incantatore riesce a toccarlo). Normalmente non è possibile trasportare un oggetto fisico dentro un altro, ma dato che si sta trasportando un "oggetto" intangibile in un oggetto fisico, c'è da sperare che il DM sia clemente. Il DM potrebbe decidere di imporre un fattore ad hoc di +4 alla CD, che sarebbe una modifica onesta. L'incantatore comprende anche che al fine di intrappolare un'anima intangibile all'interno di un oggetto fisico bisognerà usare anche il

seme di *costringere*, costringendo l'anima a rimanere entro l'oggetto in cui è stata inviata.

Approvazione: Questo è il passo finale, ed è di importanza cruciale. L'incantatore deve mostrare al DM il lavoro e il ragionamento che ha svolto per sviluppare l'incantesimo epico e ottenere la sua approvazione. Se il DM non approva, l'incantesimo epico non può essere sviluppato. Tuttavia, il DM dovrebbe spiegare perché l'incantesimo epico non è stato approvato, e se possibile offrire suggerimenti su come creare un incantesimo epico che supererà l'esame. Se il DM è disposto ad affrontare un processo di approvazione più lungo, dovrebbe approvare ciascun incantesimo epico contenuto in questo volume prima di consentirne lo sviluppo ai propri personaggi.

Esempi di sviluppo e lancio di incantesimi

Canabulum, un incantatore epico, decide di sviluppare un incantesimo epico che gli permetta di lanciare una palla esplosiva che simultaneamente infligge 10d6 danni ciascuno da acido, da fuoco, sonori e da elettricità (la battezza *palla infernale*). La CD di base del seme *energia* è 19. Combinare tutti e quattro gli effetti di energia aumenta immediatamente la CD di Sapienza Magica a 76 (CD 19 x 4 = CD 76). Inoltre, il seme di base descrive un effetto di dardo; per cambiare l'effetto in una propagazione del raggio di 6 metri, Canabulum applica il fattore "cambia area" dalla Tabella 2-2: "Fattori di incantesimi epico", che aumenta la CD di Sapienza Magica di +2. Decidendo che preferirebbe avere una propagazione di raggio 12 metri, aumenta poi la CD di Sapienza Magica di un ulteriore +6, portando la CD di Sapienza Magica a 84. Canabulum non vuole trascorrere 1 minuto lanciando *palla infernale*, quindi applica il fattore "tempo di lancio di 1 azione" (+20 alla CD), che porta la CD di Sapienza Magica a 104.



Una CD di Sapienza Magica di 104 è piuttosto alta, e Canabulum decide che gli piacerebbe abbassarla applicando alcuni fattori attenuanti. Dato che Canabulum ha punti ferita in abbondanza, sceglie il fattore attenuante "contraccolpo"; in cambio di una riduzione di -10 alla CD Sapienza Magica, la sua *palla infernale* ora infliggerà a Canabulum 10d6 danni ogni volta che viene lanciata. L'incantatore modifica ulteriormente l'incantesimo in modo che consumi i suoi stessi punti esperienza ogni volta che viene lanciato. In cambio di una riduzione di -4, *palla infernale* brucerà 400 PE ogni volta che viene lanciata. La CD di Sapienza Magica ora ha raggiunto 90.

Se Canabulum volesse ridurre ulteriormente la CD Sapienza Magica, potrebbe eliminare il fattore che riduce il tempo di lancio a 1 azione. Questo abbasserebbe la CD di Sapienza Magica di 20 punti, ma l'incantatore decide di andare avanti e sviluppare l'incantesimo con il tempo di lancio più rapido.

Un incantesimo epico con una CD di Sapienza Magica di 90 consuma risorse per un costo totale di 810.000 mo, richiede a Canabulum 17 giorni di tempo per lo sviluppo, e gli risucchia 32.400 PE. Ma alla fine di tutto questo procedimento, *palla infernale* è pronta (ed è possibile trovare la descrizione dell'incantesimo nella sezione degli "Incantesimi epici" più sopra in questo capitolo).

Canabulum ha un modificatore di abilità Sapienza Magica di +82. Sceglie di prendere 10 per lanciare *palla infernale*, e lo fa nel suo primo turno in cui incontra per caso un atropal scatenato (un nuovo mostro descritto nel Capitolo 5).

La *palla infernale* viene lanciata con successo quando Canabulum ottiene 10 alla sua prova di Sapienza Magica, in modo che infligga 10d6 danni da acido, 10d6 da fuoco, 10d6 danni da elettricità e 10d6 danni sonori, se supera la resistenza agli incantesimi e il tiro salvezza dell'atropal. Gli atropal hanno una resistenza agli incantesimi pari a 42. Come mago di 64° livello, Canabulum può facilmente superare questa resistenza agli incantesimi con una prova di livello dell'incantatore. L'atropal effettua un tiro salvezza contro la CD del tiro salvezza sui Riflessi di *palla infernale*, che è pari a 35 (20 + 15 per l'Intelligenza di 40 di Canabulum). L'atropal ha un bonus ai tiri salvezza sui Riflessi pari a +26, e tira un 8 per un totale di 34. Fallisce così per un pelo il suo tiro salvezza contro la *palla infernale*.

Canabulum tira per i danni da fuoco separatamente dato che l'atropal ha resistenza al fuoco 20, ma tira il resto dei danni tutti insieme: 33 danni da fuoco (l'atropal ne riceve solo 13) e 101 punti di danni combinati da acido, elettricità e suono. Brucia anche 400 PE e subisce 10d6 danni mentre i suoi occhi sanguinano per le terribili energie incontrollate scatenate dalla *palla infernale*.

HA UN BELL'ASPETTO?

Gli incantesimi epici sono meravigliose opere d'arte di magia, e ciascun lancio dovrebbe riflettere questo fatto. Non bisogna esitare ad aggiungere qualche effetto speciale visivo alla descrizione dell'incantesimo. Questi effetti speciali visivi non dovrebbero avere alcun effetto specifico sul gioco, ma servono a rinforzare l'idea che l'incantatore stia lanciando un incantesimo veramente potente. Ad esempio, quando viene lanciato un incantesimo epico usando il seme *uccidere* si potrebbe aggiungere la seguente descrizione: "Gli occhi dell'incantatore si fanno cupi come la mezzanotte mentre un torrente di energia tale da annichilire l'anima si riversa sul bersaglio come un'ondata di marea, abbattendolo e lasciandolo senza vita."

Tabella 2 -2: Fattori di incantesimo epico

	Modificatore CD Sapienza Magica
Tempo di lancio	
Ridurre tempo di lancio di 1 round (minimo 1 round)	+2
Tempo di lancio di 1 azione	+20
Incantesimo rapido (limite una azione rapida per round)	+28
Contingente ad un'attivazione specifica [1]	+25
Componenti	
Nessuna componente verbale	+2
Nessuna componente somatica	+2
Durata [2]	
Aumentare la durata del 100%	+2
Durata permanente (applicare questo fattore per ultimo, ma prima dei fattori attenuanti)	x5
Interrompibile dall'incantatore (se non lo è già)	+2
Raggio di azione	
Aumentare il raggio di azione del 100%	+2
Bersaglio [3]	
Aggiungere un ulteriore bersaglio entro 90 m	+10
Cambiare da bersaglio ad area (scegliere un'opzione ad area, sotto)	+10
Cambiare da personale ad area (scegliere un'opzione ad area, sotto)	+15
Cambiare da bersaglio a contatto o raggio (raggio 90 m)	+4
Cambiare da attacco di contatto o a distanza a bersaglio	+4
Area [4]	
Cambiare area in fulmine (1,5 m per 90 m o 3 m per 45 m)	+2
Cambiare area in cilindro (raggio 3 m, altezza 9 m)	+2
Cambiare area in cono di 12 m	+2
Cambiare area in quattro cubi con spigolo di 3 m	+2
Cambiare area in raggio di 6 m	+2
Cambiare area in bersaglio	+4
Cambiare area in contatto o raggio (distanza ravvicinata)	+4
Aumentare area del 100%	+4
Tiro salvezza	
Aumentare CD tiro salvezza incantesimo di +1	+2
Resistenza agli incantesimi	
Aggiungere +1 alla prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio	+2
Aggiungere +1 alla prova di livello dell'incantatore per sconfiggere l'effetto *dissolvi magie* del nemico	+2
Altro	
Riportato su tavoletta di pietra [5]	x2
Aumentare il dado di danno di un tipo (fino al d20 come massimo)	+10

A meno che non sia stabilito diversamente, lo stesso fattore può essere applicato più di una volta.

[1] Ciascun incantesimo contingente in uso conta come uno slot utilizzato fra gli slot di incantesimi epici al giorno dell'incantatore.

[2] I semi che hanno già una durata istantanea o permanente non possono essere aumentati.

[3] Quando si cambia un seme di bersaglio o area in un attacco di contatto o di contatto a distanza, il seme non richiede più un tiro salvezza se infligge danni, ma richiede invece un tiro per colpire effettuato con successo. I semi con effetto non danneggiante, come *costringere* o *uccidere*, consentono comunque un tiro salvezza al bersaglio. Gli incantesimi ad area cambiati in attacchi di contatto o a distanza ora influenzano soltanto la creatura che viene attaccata con successo.

[4] Quando si cambia un seme di attacco di contatto o a distanza con un seme a bersaglio, il seme non richiede più un tiro di per colpire se infligge danni, ma richiede invece un tiro salvezza riuscito. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio subisce la metà dei danni. I semi ad area cambiati in semi a bersaglio ora influenzano soltanto il bersaglio. È il DM a determinare il genere più appropriato di tiro salvezza per l'incantesimo epico in questione.

[5] Gli incantesimi epici incisi su tavolette di pietra venivano abitualmente sviluppati da incantatori dimenticati nelle nebbie della storia, ma anche un nuovo incantesimo epico potrebbe essere sviluppato in questo modo, se il creatore è disposto a condividere la scoperta. Gli incantesimi epici possono essere incisi solo su tavolette di pietra o di altre sostanze di pari o maggiore durezza. Una volta che un incantesimo viene inciso in questo modo, un altro incantatore epico può impararlo senza affrontare il processo di sviluppo. Una volta che un incantesimo epico inciso viene imparato da un altro incantatore epico in questo modo, la tavoletta su cui è stato inciso va distrutta e non può essere recuperata.

Tabella 2 -3: Fattori attenuanti di incantesimi epici

	Modificatore CD Sapienza Magica
Contraccolpo di 1d6 danni (max d6 = DV incantatore x2) [1]	-1
Bruciare 100 PE durante il lancio dell'incantesimo (max 20.000 PE)	-1
Aumentare il tempo di lancio di 1 minuto (max 10 minuti) [2]	-2
Aumentare il tempo di lancio di 1 giorno (max 100 giorni) [2]	-2
Ulteriori partecipanti (rituale)	Vedi Tabella 2-4 più oltre
Diminuire il tipo di dado di danno di un tipo (fino a d4 come minimo)	-5
Cambiare da bersaglio, contatto o area a personale	-2

Nota: I fattori attenuanti vengono sempre applicati dopo che tutti i fattori dell'incantesimo epico sono stati applicati (vedi colonna sinistra) nello sviluppo di un incantesimo epico.

[1] L'incantatore non può in alcun modo evitare o rendersi immune ai danni da contraccolpo. Per gli incantesimi con durata più lunga di istantanea, il danno da contraccolpo è da intendersi per round. Se il danno da contraccolpo uccide un incantatore, non esiste alcun incantesimo o metodo che restituirà la vita al corpo dell'incantatore senza costargli un livello; neppure *desiderio*, *resurrezione pura*, *miracolo* o incantesimi epici in grado di riportare in vita i morti. Gli incantesimi che normalmente penalizzano colui che viene riportato in vita di un livello, come *rianimare morti*, penalizzano di due livelli un incantatore ucciso dal contraccolpo.

[2] Se si desidera aumentare il tempo di lancio di un incantesimo per ridurre la CD di Sapienza Magica, bisogna prima "usare" il massimo di 10 minuti (per un modificatore totale alla CD di -20). Dopo di che, si può continuare ad aggiungere giorni al tempo di lancio, con un ulteriore modificatore di -2 per giorno, fino a un massimo di 100 giorni.

Ulteriori partecipanti: Si possono sviluppare incantesimi epici che richiedono specificamente ulteriori partecipanti (a volte chiamati celebranti). Gli incantatori epici pos-

DIETRO LE QUINTE: STABILIRE LE CD DI SAPIENZA MAGICA DEI SEMI EPICI

Le CD di Sapienza Magica dei semi epici vengono generate da una CD base di 10. Perché 10? Molti effetti di base in D&D hanno una CD che parte da 10, così i semi epici hanno la stessa base usata dalle prove di abilità, dai tiri salvezza e da molti altri effetti.

La CD effettiva per ciascun seme si calcola guardando l'incantesimo di livello più basso che è risultata più rappresentativa per un certo seme fra gli incantesimi nel *Manuale del Giocatore*. Usando quell'incantesimo come base, i massimi gradi in Sapienza Magica che dovrebbe possedere un incantatore abbastanza potente da lanciare l'incantesimo determinano la CD base del seme. Questo numero viene aggiunto alla CD base di 10.

Ad esempio, l'incantesimo *animare morti* nel *Manuale del Giocatore* è il rappresentante di livello più basso del seme *animare morti*. Un incantatore dovrebbe essere di 10° livello per lanciarlo. Un incantatore di 10° livello ha un massimo di 13 gradi in Sapienza Magica. Quindi, 13 +10 = 23, e la CD di Sapienza Magica del seme *animare morti* è 23.

sono chiamare un simile incantesimo epico un incantesimo collaborativo, un mythal o un incantesimo cerimoniale. Queste regole lo definiscono semplicemente un rituale.

Un incantesimo epico sviluppato come rituale richiede un numero specifico di ulteriori partecipanti, ciascuno dei quali deve consumare uno slot di incantesimi di uno specifico livello per quella giornata. Durante lo sviluppo di un incantesimo epico, il creatore dell'incantesimo determina il numero di partecipanti ulteriori e il livello degli slot di incantesimi che vanno forniti. Se il numero esatto di incantatori non prende parte al lancio dell'incantesimo, o se ciascuno degli incantatori non contribuisce con il corretto slot di incantesimi, l'incantesimo epico fallisce automaticamente. Per partecipare, ciascun celebrante prepara un'azione per fornire la sua energia magica grezza nel momento in cui l'incantatore primario comincia l'incantesimo epico.

Gli ulteriori partecipanti in un incantesimo rituale riducono la CD di Sapienza Magica, come mostrato nella Tabella 2-4: "Ulteriori partecipanti ai rituali". Ciascun partecipante ulteriore può contribuire soltanto uno slot di incantesimi. Non importa se i partecipanti ulteriori sono incantatori arcani o divini; conta soltanto il livello dello slot di incantesimi fornito.

Uno slot di incantesimi fornito viene trattato come se fosse normalmente lanciato. Un mago può contribuire con uno slot di incantesimi preparato e non ancora lanciato, oppure con uno slot aperto e non preparato. Le modifiche alla CD di Sapienza Magica per ciascun partecipante ulteriore sono cumulative.

Tabella 2-4: Ulteriori partecipanti ai rituali

Livello di slot di incantesimi fornito	Riduzione CD Sapienza Magica	Livello di slot di incantesimi fornito	Riduzione CD Sapienza Magica
1°	-1	6°	-11
2°	-3	7°	-13
3°	-5	8°	-15
4°	-7	9°	-17
5°	-9	Slot epico	-19

Speciale: Un incantesimo epico rituale che impiega più di 1 azione per essere lanciato richiede che tutti gli ulteriori partecipanti rimangano in piedi come se stessero lanciando per la stessa quantità di tempo. Se un partecipante ulteriore viene attaccato mentre sta fornendo uno slot di incantesimi, egli dovrà superare una prova di Concentrazione come se stesse lanciando un incantesimo dello stesso livello dello slot fornito. Se l'attacco va a segno, l'incantesimo epico non è necessariamente rovinato. Tuttavia, la riduzione della CD di Sapienza Magica che sarebbe stata fornita da quel partecipante ulteriore non può essere applicata alla CD di Sapienza Magica finale dell'incantesimo epico. In tal modo l'incantesimo epico rituale sarà più difficile da lanciare per l'incantatore primario.

DESCRIZIONI DEI SEMI

Ciascuna delle seguenti descrizioni dei semi usa lo stesso formato degli incantesimi da 0 a 9° livello, come descritti nella sezione "Formato degli incantesimi" nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*. Una voce ulteriore, "CD di Sapienza Magica", indica la CD base della prova di Sapienza Magica richiesta per lanciare un incantesimo epico dotato di quel seme.

SEME: AFFLIGGERE

Ammaliamento (Compulsione) [Paura, Influenza mentale]
CD di Sapienza Magica: 14
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 20 minuti
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore affligge il bersaglio con una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza. Per ogni ulteriore penalità di -1 applicata ai tiri per colpire, alle prove o ai tiri salvezza del bersaglio, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

Con questo seme è possibile anche sviluppare un incantesimo che affligga il bersaglio con una penalità di -1 alle prove di livello dell'incantatore, una penalità di -1 a un punteggio di caratteristica, una penalità di -1 alla resistenza agli incantesimi, o una penalità di -1 a qualche altro aspetto del bersaglio concordato dall'incantatore e dal DM. Per ciascuna ulteriore penalità di -1 che si verifica in una delle categorie sopramenzionate, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4.

L'incantatore può influenzare i punteggi di caratteristica di un personaggio fino a portarli a zero, fatta eccezione per la Costituzione, dove 1 è il minimo. Se l'incantatore applica un fattore per aumentare la durata di questo seme, le penalità al punteggio di caratteristica diventano invece danni temporanei alla caratteristica. Se l'incantatore applica un fattore per rendere la durata permanente, qualsiasi penalità al punteggio di caratteristica diventa un risucchio di caratteristica permanente.

Infine, se l'incantatore aumenta la CD di Sapienza Magica di +2, può affliggere qualunque senso del bersaglio: vista, olfatto, udito, gusto, tatto, o qualsiasi senso speciale. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, il senso scelto dall'incantatore non funziona per la durata dell'incantesimo, con tutte le corrispondenti penalità che si applicano per aver perduto il senso specificato.

SEME: ANIMARE

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 25
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Un oggetto, oppure 540 dm³ di materia
Durata: 20 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può infondere negli oggetti inanimati una sorta di mobilità e una sembianza di vita (non la vita vera e propria, però). L'oggetto così animato attacca chiunque o qualunque cosa l'incantatore designi inizialmente. L'oggetto animato può essere fatto di qualsiasi materiale non magico: legno, metallo, pietra, stoffa, cuoio, ceramica, vetro e così via. L'incantatore può anche animare parte di un massa più grande di materia prima, come un volume d'acqua dell'oceano, parte di un muro di pietra, o la terra stessa, purché il volume di materiale non ecceda 540 dm³. Per ogni ulteriore 270 dm³ di materia animata, la CD di Sapienza Magi-

ca viene aumentata di +1, fino a 2.700 dm³. Per ogni ulteriori 270 dm³ di materia animata dopo i primi 2.700 dm³, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1.

Le statistiche relative agli oggetti animati sono contenute nel *Manuale dei Mostri*. Per ogni ulteriore Dado Vita concesso a un oggetto animato di determinate dimensioni, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. Per animare gli oggetti custoditi (oggetti trasportati o indossati da un'altra creatura), la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +10.

SEME: ANIMARE MORTI

Necromanzia [Male]
CD di Sapienza Magica: 23
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: 1 o più cadaveri toccati
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può trasformare le ossa o i corpi delle creature morte in non morti che eseguono i suoi comandi vocali. I non morti possono seguirlo o possono rimanere in un'area e attaccare qualsiasi creatura (o un tipo specifico di creatura) che entri nella zona. I non morti rimangono animati fino a quando non vengono distrutti (un non morto distrutto non può essere di nuovo animato). I non morti intelligenti possono eseguire ordini più complessi.

Il seme *animare morti* permette di creare 20 DV di non morti. Le statistiche per i non morti di qualsiasi tipo sono riportate nel *Manuale dei Mostri*. Per ogni ulteriore DV di non morti creati, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1.

I non morti creati dall'incantatore rimangono sotto il suo controllo a tempo indeterminato. L'incantatore può controllare naturalmente un numero di creature non morte create personalmente pari a 1 DV per livello dell'incantatore, indipendentemente dal metodo usato. Se eccede questo numero, le creature appena create cadono sotto il suo controllo e i non morti in eccesso ottenuti con incantesimi precedenti diventano privi di controllo (è l'incantatore a scegliere quali creature liberare). Se l'incantatore è un chierico, qualsiasi non morto che comanda attraverso la sua capacità di comandare o intimorire non morti non viene conteggiata in questo limite.

Per ogni ulteriori 2 DV di non morti da controllare, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1. Soltanto i non morti creati con questo seme che eccedono 20 DV possono essere controllati usando questa modifica alla CD. Se si vuole sia creare che controllare più di 20 DV di non morti, la CD di Sapienza Magica deve essere aumentata di +3 per ogni ulteriori 2 DV di non morti.

Tipo di non morto: Il seme *animare morti* permette di creare tutti i tipi di non morti, anche se creare non morti più potenti aumenta la CD di Sapienza Magica dell'incantesimo epico, in base alla tabella sottostante. Il DM deve stabilire la CD di Sapienza Magica per i non morti non inclusi nella tabella, usando non morti simili come base di paragone.

Non morto	Modificatore CD Sapienza Magica	Non morto	Modificatore CD Sapienza Magica
Scheletro	-12	Wraith	-2
Zombi	-12	Mummia	+0
Ghoul	-10	Spettro	+2
Ombra	-8	Morhg	+4
Ghast	-6	Vampiro	+6
Wight	-4	Fantasma	+8

SEME: ARMATURA

Evocazione (Creazione) [Forza]
CD di Sapienza Magica: 14
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 24 ore (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore concede una forma di armatura a una creatura, fornendo un bonus di +4 alla Classe Armatura. Il bonus può essere un bonus di armatura o un bonus di armatura naturale, a scelta dall'incantatore. A differenza delle normali armature, il seme *armatura* fornisce una protezione intangibile che non prevede penalità di armatura alla prova, possibilità di fallimento di incantesimi arcani o riduzione della velocità. Le creature incorporee non possono oltrepassare il seme *armatura* allo stesso modo in cui ignorano le normali armature. Per ogni ulteriore punto di bonus alla Classe Armatura, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. È possibile concedere a una creatura un bonus di +1 alla Classe Armatura anche usando un diverso tipo di bonus, come un bonus di deviazione, divino, o di intuizione. Per ogni ulteriore

punto di bonus alla Classe Armatura di uno di questi tipi, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +10.

SEME: CONTATTARE

Divinazione
CD di Sapienza Magica: 23
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Una creatura
Durata: 200 minuti
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore stabilisce un legame telepatico con una particolare creatura con cui è familiare (o una che può vedere in quel momento, direttamente o tramite mezzi magici) e può conversare con essa. Il soggetto riconosce l'incantatore, se lo conosce già. Può rispondere a tono immediatamente, ma non è costretto a farlo.

L'incantatore può stabilire un legame comune fra più di due creature. Per ogni ulteriore creatura contattata, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1. Il legame può essere stabilito soltanto fra soggetti disposti, che quindi non hanno diritto a un tiro salvezza o a una prova di resistenza agli incantesimi. Per la comunicazione telepatica attraverso il legame indipendentemente dalla lingua, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4. Nessuna influenza speciale viene stabilita come risultato del legame, solo il potere di comunicare a distanza.

SEME: CONVOCARE

Evocazione (Convocazione)
CD di Sapienza Magica: 14
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 22,5 m
Effetto: Una creatura evocata
Durata: 20 round (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore è in grado di evocare un esterno. L'esterno appare nel luogo scelto dall'incantatore e agisce immediatamente, nel turno dell'incantatore, se la sua resistenza agli incantesimi viene superata e se fallisce un tiro salvezza sulla Volontà. L'esterno attacca gli avversari dell'incantatore al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con l'esterno, può ordinargli di non attaccare, di attaccare dei nemici particolari o di compiere altre azioni.

Questo incantesimo evoca un esterno scelto dall'incantatore tra quelli descritti nel *Manuale dei Mostri* (o da un'altra fonte permessa dal DM) di un GS pari a 2 o meno. Per ogni +1 al GS dell'esterno evocato, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. Per ogni esterno aggiuntivo dello stesso Grado di Sfida evocato, la CD di Sapienza Magica viene moltiplicata x2. Quando con il seme *convocare* viene sviluppato un incantesimo che evoca una creatura dell'aria, caotica, della terra, malvagia, del fuoco, buona, legale, o dell'acqua, anche l'incantesimo completato sarà di quel tipo.

Se l'incantatore aumenta la CD di Sapienza Magica di +10, può evocare una creatura di GS pari o inferiore a 2, appartenente a un altro tipo o sottotipo di mostro, come giganti, umanoidi (goblinoidi) o non morti. La creatura evocata attacca gli avversari dell'incantatore al meglio delle sue capacità; oppure, se l'incantatore è in grado di comunicare con essa, compie altre azioni. Tuttavia, l'evocazione ha termine se alla creatura viene richiesto di compiere un'azione nemica alla sua natura, come ordinare a una creatura buona di attaccare un innocente, o ordinare a qualsiasi creatura di commettere suicidio. Per ogni +1 al GS della creatura evocata, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

Infine, se l'incantatore aumenta la CD di Sapienza Magica di +60, può evocare un individuo unico da lui specificato da qualsiasi punto del multiverso. L'incantatore deve conoscere il nome del bersaglio e alcuni eventi della sua vita, sconfiggere qualsiasi protezione magica contro la localizzazione o altre protezioni possedute del bersaglio, e il bersaglio deve fallire un tiro salvezza sulla Volontà. In questo caso, il bersaglio non è soggetto ad alcuna particolare costrizione a servire l'incantatore.

SEME: COSTRINGERE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
CD di Sapienza Magica: 19
Componenti: V, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 22,5 m
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 20 ore o fino a completamento
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore costringe un bersaglio a eseguire una serie di azioni.

Al livello base dell'effetto, un incantesimo che usa il seme *costringere* deve essere formulato in modo tale che faccia apparire ragionevoli le azioni da eseguire. Chiedere alla creatura di pugnalarsi, gettarsi su una lancia, immolarsi o compiere qualche altro atto evidentemente dannoso nega automaticamente l'effetto (a meno che l'incantatore non aumenti la CD di Sapienza Magica per evitare questa limitazione; vedi sotto). Esortare un drago rosso a cessare di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano unire le loro forze per conquistare un tesoro leggendario nascosto altrove sarebbe un uso ragionevole del potere di queste incantesimo.

Se l'incantatore desidera costringere una creatura a seguire un corso di azione palesemente irragionevole (come pugnalarsi, gettarsi su una lancia, immolarsi o compiere qualche altro atto evidentemente dannoso), la CD di Sa-

CONTATTARE: UN ALTRO USO

Alla CD base di Sapienza Magica di 20, è possibile usare il seme *contattare* per trasmettere a un oggetto (o a una creatura) un messaggio preparato dall'incantatore, che appare come testo scritto per la durata dell'incantesimo o viene pronunciato ad alta voce in una lingua conosciuta dall'incantatore. Il messaggio parlato può essere di qualsiasi lunghezza, ma la lunghezza del testo scritto è limitata a quello che può essere contenuto (come testo di dimensioni leggibili) sulla superficie del bersaglio. Il messaggio viene consegnato quando vengono soddisfatte le condizioni specifiche stabilite dall'incantatore al momento in cui l'incantesimo viene lanciato.

pienza Magica viene aumentata di +10.

L'attività eseguita sotto costrizione può continuare per l'intera durata dell'incantesimo, come nel caso del drago rosso sopra menzionato. Se l'attività eseguita sotto costrizione può essere completata in meno tempo, l'incantesimo ha termine quando il soggetto porta a termine quello che gli era stato chiesto di fare. L'incantatore può invece specificare eventuali condizioni che attivino un'azione particolare durante la durata dell'incantesimo. Ad esempio, l'incantatore potrebbe costringere un nobile cavaliere a regalare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione non si verifica prima che abbia termine l'incantesimo che usa questo seme, l'azione non viene compiuta.

SEME: DISSOLVERE

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 19
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Una creatura, oggetto o incantesimo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può porre fine ad eventuali incantesimi in corso lanciati su una creatura od oggetto, sopprimere temporaneamente le capacità magiche di un oggetto magico o porre fine a eventuali incantesimi in corso (o almeno ai loro effetti) entro una certa area. Un incantesimo dissolto ha termine come se la sua durata fosse terminata. Il seme *dissolvere* può sopraffare tutti gli incantesimi, anche quelli che normalmente non sono soggetti a *dissolvi magie*. Il seme *dissolvere* può dissolvere (ma non controbilanciare) anche gli effetti in corso delle capacità soprannaturali oltre agli effetti degli incantesimi, e influenza tali effetti magici allo stesso modo degli incantesimi.

Il bersaglio del seme *dissolvere* può essere una creatura, un oggetto o un incantesimo. L'incantatore effettua una prova di dissoluzione contro l'incantesimo, o contro ciascun incantesimo in effetto sull'oggetto o la creatura in questione. Una prova di dissoluzione equivale a 1d20+10 contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo bersaglio. Per ogni ulteriore +1 alla prova di dissoluzione, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1.

Se il bersaglio è un oggetto o una creatura frutto dell'effetto di un incantesimo in corso (come una creatura evocata da un incantesimo *evoca mostri*), l'incantatore dovrà effettuare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura.

Se il bersaglio è un oggetto magico, l'incantatore dovrà effettuare una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Se la prova viene superata, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono soppresse per 1d4 round, dopo di che l'oggetto le recupera da solo. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata dell'effetto. Un'eventuale interfaccia interdimensionale (come una *borsa conservante*) viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico non cambiano. Qualsiasi creatura, oggetto o incantesimo è potenzialmente soggetta al seme *dissolvere*, anche gli incantesimi degli dei e le capacità degli artefatti.

L'incantatore supera automaticamente la prova di dissoluzione contro qualsiasi incantesimo che egli stesso ha lanciato.

SEME: DISTRUGGERE

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 29
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 3.600 m
Bersaglio: Una creatura, o fino a un cubo con spigolo non superiore a 3 m di materia non vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infligge 20d6 danni al bersaglio. Il danno non è di alcun tipo di energia in particolare; è puramente un impulso distruttivo. Per ogni ulteriori 1d6 danni inflitti, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. Se il bersaglio scende a -10 punti ferita o meno (o se è un costrutto, oggetto o non morto si riduce a 0 punti ferita), viene completamente distrutto come se fosse stato disintegrato, lasciando solo una traccia di polvere impalpabile. L'effetto agisce su un cubo con spigolo non superiore a 3 metri di materia non vivente, quindi un incantesimo che usa il seme *distruggere* può distruggere solo una parte di un oggetto o struttura molto grande.

Il seme *distruggere* influenza anche la materia magica, i campi di energia e gli effetti di forza che normalmente sono influenzati soltanto dall'incantesimo *disintegrazione*, come *mano possente di Bigby*, *muro di forza*, *globo di invulnerabilità* e *campo anti-magia*. Tali effetti vengono automaticamente distrutti. Anche gli incantesimi epici che usano il seme *interdire* possono essere distrutti, sebbene per sconfiggere un incantesimo di *interdizione* l'incantatore debba superare una prova contrapposta di livello dell'incantatore contro l'incantatore avversario.

SEME: ENERGIA

Invocazione [Acido, Fuoco, Elettricità, Freddo o Suono]
CD di Sapienza Magica: 19
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 90 m, una creatura toccata o un oggetto fino a 900 kg
Area: Un fulmine largo 1,5 m e lungo 90 m; o un'emanazione del raggio di 1,5 m; o un muro di area quadrata con lato fino a 60 m; o una sfera o semisfera con un raggio fino a 6 m
Durata: Istantanea o 20 ore (vedi testo)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può manipolare uno qualsiasi dei cinque tipi di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o suono. Può scagliare via l'energia come un fulmine, infonderla in un oggetto, o creare una manifestazione autosufficiente dell'energia.

Se l'incantesimo sviluppato usando il seme *energia* scaglia un fulmine, il fulmine infligge istantaneamente 10d6 danni del corrispondente tipo di energia, e tutti coloro che si trovano nell'area del fulmine devono superare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. Per ogni 1d6 danni aggiuntivi inflitti, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. Il fulmine parte dalla punta delle dita dell'incantatore. Se si desidera infondere in un'altra creatura la capacità di usare un fulmine di energia come capacità magica a sua scelta o quando si verifica una particolare condizione, la CD

di Sapienza Magica viene aumentata di +25.

Si può anche costringere una creatura o un oggetto a emanare quello specifico tipo di energia fino a un raggio di 3 metri per 20 ore. L'energia emanata infligge 2d6 danni da energia per round contro le creature non protette (la creatura bersaglio è suscettibile se non viene interdetta separatamente o in altro modo resistente all'energia). Per ogni 1d6 danni aggiuntivi emanati, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

L'incantatore può anche creare un muro, un semicerchio, un cerchio, una cupola o una sfera composta del tipo di energia desiderata, che emanerà quel tipo di energia per una durata massima di 20 ore. Un lato del muro, scelto dall'incantatore, emette onde di energia, infliggendo 2d4 danni da energia alle creature entro 3 metri e 1d4 danni da energia a quelle oltre 3 metri ma entro 6 metri. Il muro infligge questi danni quando appare e in ogni round in cui una creatura entra o rimane nella zona. Inoltre, il muro infligge 2d6+20 danni da energia a qualsiasi creatura che lo attraversi. Il muro infligge danni raddoppiati alle creature non morte. Per ogni 1d4 danni aggiuntivi, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.



SEME: ESILIARE

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 27
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 22,5 m
Bersaglio: Una o più creature extraplanari, che non possono essere a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore costringe le creature extraplanari ad allontanarsi dal loro piano di origine. Può esiliare fino a 14 DV di creature extraplanari. Per ogni ulteriori 2 DV di creature extraplanari bandite, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1.

Per specificare un tipo o un sottotipo di creatura da esiliare diversa da esterna, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +20. Ad esempio, i giganti, gli umanoidi (rettiliformi) e i non morti possono essere tutti banditi in questo modo.

SEME: EVOCARE

Evocazione (Creazione)
CD di Sapienza Magica: 21
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Oggetti incustoditi non magici di materia non vivente fino a 540 dm³
Durata: 8 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un oggetto non magico incustodito di materia non vivente, di volume pari fino a 540 dm³. Deve superare una prova appropriata di abilità per creare un oggetto complesso, come ad esempio una prova di Artigianato (costruzione di archi) per creare aste di frecce diritte. L'incantatore può creare materia di qualsiasi durezza e rarità, dalla materia vegetale fino al mithral e perfino l'adamantio. Gli oggetti semplici, come gli abiti di lino, una corda di canapa, una scala di legno o la materia vegetale grezza hanno una durata naturale di 24 ore. Per ogni 27 dm³ aggiuntivi di materia creata, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

Cercare di usare qualsiasi oggetto creato come componente materiale o risorsa durante lo sviluppo di un incantesimo epico provoca il fallimento dell'incantesimo e la scomparsa dell'oggetto.

ENERGIA: UN ALTRO USO

È possibile usare il seme *energia* anche per creare un incantesimo che sprigioni e bilanci con precisione le emanazioni di freddo, elettricità e fuoco, creando effetti specifici di clima per un periodo di 20 ore. Questo uso del seme *energia* ha una CD di Sapienza Magica base di 25. L'area si estende a un raggio di 3,2 km centrato sull'incantatore.

Una volta che l'incantesimo viene lanciato, l'effetto climatico impiega dieci minuti a manifestarsi. Normalmente l'incantatore non può mirare direttamente a una creatura o un oggetto, sebbene siano possibili degli effetti indiretti. Può creare improvvisi abbassamenti di temperatura, ondate di caldo, temporali, nebbie, tormente; perfino un tornado che si muova casualmente nella zona colpita. Creare effetti dannosi mirati richiede un ulteriore uso del seme *energia*.

Per gli effetti delle varie condizioni climatiche specifiche, vedi la sezione "Rischi del tempo atmosferico" nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*.

FORTIFICARE: UN ALTRO USO

Un uso speciale del seme *fortificare* concede al bersaglio +1 anno permanente alla sua attuale categoria di età. Per ogni ulteriore +1 aggiunto all'attuale categoria di età della creatura, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. Le correzioni di incremento all'età massima di una creatura non si accumulano; si sovrappongono. Quando un incantesimo aumenta l'attuale categoria di età di una creatura, tutte le categorie di età più alte vengono modificate di conseguenza.

SEME: FORTIFICARE

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 17 (vedi testo)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 20 ore; permanente per correzione età (vedi riquadro)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Gli incantesimi che usano il seme *fortificare* concedono un bonus di potenziamento +1 a una delle seguenti voci, a scelta dell'incantatore:

- Qualsiasi punteggio di caratteristica.
- Qualsiasi tipo di tiro salvezza.
- Resistenza agli incantesimi.
- Armatura naturale.

Il seme *fortificare* può anche concedere resistenza all'energia 1 per un tipo di energia, o 1 punto ferita temporaneo. Per ogni ulteriore bonus di +1, per ogni punto di resistenza all'energia o punto ferita aggiuntivo, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

Il seme *fortificare* ha una CD di Sapienza Magica base di 23 se concede un bonus di +1 di un tipo diverso da potenziamento. Per ogni ulteriore bonus di +1, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +6. Se l'incantatore applica un fattore per rendere permanente la durata, il bonus deve essere un bonus intrinseco, e il massimo bonus intrinseco permesso è +5.

Il seme *fortificare* ha una CD di Sapienza Magica base di 27 se concede a una creatura un bonus di +1 a un punteggio di caratteristica o ad un'altra statistica che non possiede. Per ogni ulteriore bonus di +1, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4. Se un incantesimo con il seme *fortificare* concede a un oggetto inanimato un punteggio di caratteristica di cui normalmente non disporrebbe (come Intelligenza), l'incantesimo deve anche incorporare il seme *vita*.

Concedere la resistenza agli incantesimi a una creatura che non ne è dotata è un caso speciale; la CD di Sapienza Magica base di 27 concede resistenza agli incantesimi 25, e ciascun punto di resistenza agli incantesimi ulteriore aumenta la CD di Sapienza Magica di +4 (ciascun -1 alla resistenza agli incantesimi riduce la CD di Sapienza Magica di -2).

Il seme *fortificare* può anche concedere una riduzione del danno pari a 1/+1. Per ogni ulteriore punto di riduzione del danno, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1. Per ogni ulteriore punto di potenziamento di un'arma richiesto sopra il +1, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +3. Ad esempio, una riduzione dei danni di 5/+3 aumenterebbe la CD di Sapienza Magica di un totale di +10.

SEME: GUARIRE

Evocazione (Guarigione)
CD di Sapienza Magica: 25
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Sì (innocuo; vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Gli incantesimi sviluppati facendo uso del seme *guarire* incanalano l'energia positiva in una creatura per eliminare le malattie e le ferite presenti in essa. Un incantesimo simile cura completamente qualsiasi malattia, cecità, sordità, danni in punti ferita e danni temporanei alle caratteristiche. Per ristorare dei punteggi di caratteristiche risucchiati in modo permanente, la CD di Sapienza Magica va aumentata di +6. Il seme *guarire* neutralizza tutti i veleni in circolazione nel soggetto, in modo che non debba subire più alcun danno o effetto aggiuntivo. È in grado di curare anche le forme di regressione mentale, i disordini mentali provocati dagli incantesimi e possibili ferite al cervello. Dissolve tutti gli effetti magici che penalizzano le caratteristiche del personaggio, compresi gli effetti generati dagli incantesimi, anche dagli incantesimi epici sviluppati facendo uso del seme *affliggere*. È necessaria solo un'unica applicazione dell'incantesimo per ottenere simultaneamente tutti questi effetti. Questo seme non ristora i livelli o i punti di Costituzione perduti a causa della morte.

Per dissolvere tutti i livelli negativi che affliggono il bersaglio, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. Questo uso inverte i risucchi di livello effettuati da una forza o da una creatura. I livelli risucchiati vengono ristorati solo se la creatura ha perduto tali livelli entro le ultime 20 settimane. Per ogni settimana aggiuntiva oltre a questo limite di tempo in cui sono stati risucchiati i livelli, la CD di Sapienza Magica va aumentata di +2.

Contro i non morti, il flusso di energia positiva provoca la perdita di tutti i punti ferita meno 1d4, nel caso che il non morto fallisca un tiro salvezza sulla Tempra.

Un incantatore con 24 gradi in Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura) o Conoscenze (religioni) può lanciare un incantesimo sviluppato facendo uso di una versione speciale del seme *guarire*, che infonde energia negativa nel soggetto, guarendo completamente i non morti ma provocando la perdita di tutti i punti ferita tranne 1d4 in quelle creature viventi che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra. In alternativa, un bersaglio vivente che fallisca il suo tiro salvezza sulla Tempra può ottenere quattro livelli negativi per le 8 ore successive. Per ogni livello negativo aggiuntivo inferto, la CD di Sapienza Magica va aumentata di +2. Se il soggetto accumula un numero di livelli negativi pari al suo numero di

EVOCARE: ORIGINE DELLA SPECIE

L'incantatore può usare il seme *evocare* in congiunzione con i semi di *vita* e *fortificare* per un incantesimo epico che crea una creatura interamente nuova, se viene reso permanente.

Per infondere a una creatura delle capacità magiche è necessario applicare altri semi epici all'incantesimo epico che replica la capacità desiderata. Per concedere alla creatura una capacità soprannaturale o straordinaria piuttosto che una capacità magica, il costo del seme corrispondente va raddoppiato. Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, a un valore triplo, e così via.

Per concedere Dadi Vita a una creatura deve essere usato il seme *fortificare*. Ogni 5 punti ferita concessi a una creatura le danno un ulteriore DV.

Una volta creata con successo, la nuova creatura sarà in grado di riprodursi (supponendo che l'incantatore crei un compagno o un mezzo alternativo di riproduzione per la creatura appena creata).

Dadi Vita, muore. Se il soggetto sopravvive e i livelli negativi permangono per 24 ore o più, il soggetto dovrà effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti i livelli negativi si trasformeranno in perdite di livello effettive.

SEME: INGANNARE

Illusione (Finzione)
CD di Sapienza Magica: 14
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 3.600 m
Effetto: Finzione visiva che non può estendersi oltre venti cubi con spigolo di 9 m (F)
Durata: Concentrazione più 20 ore
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo sviluppato con il seme *ingannare* crea l'illusione visuale di un oggetto, creatura o forza, visualizzata come inteso dall'incantatore. Concentrandosi, l'incantatore può spostare l'immagine entro i limiti della dimensione dell'effetto (altrimenti l'immagine rimane stazionaria). L'immagine svanisce se viene colpita da un avversario, a meno che l'incantatore non faccia in modo che l'illusione reagisca in modo appropriato. Per un'illusione che includa aspetti uditivi, olfattivi, tattili, gustativi e termici, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2 per ogni ulteriore aspetto. Tuttavia, nemmeno le illusioni realistiche tattili e termiche possono infliggere danni.

Per ogni ulteriore immagine da creare, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1. Per un'illusione che segue un corso di azione determinato dall'incantatore, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +9. La finzione segue il corso di azione senza che l'incantatore ci si debba concentrare. L'illusione può includere parole comprensibili, se l'incantatore lo desidera.

Per un'illusione che fa apparire un'area come diversa da quello che è (ad esempio fare in modo che una palude appaia come una prateria o un villaggio) la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4. Le componenti ulteriori, come i suoni, possono essere aggiunte come spiegato sopra. Occultare eventuali creature richiede un ulteriore sviluppo dell'incantesimo, usando questo seme o altri.

SEME: INTERDIRE

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 14
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio o effetto: La creatura toccata o un oggetto fino a 900 kg; o un'emanazione sferica del raggio di 3 m, centrata sull'incantatore
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può concedere a una creatura una forma di protezione dai danni di un tipo specifico. Può proteggere una creatura dai danni standard o dai danni da energia. Può proteggere una creatura o un'area dalla magia. In alternativa, può tenere lontano un tipo di creatura da un'area specifica.

Un'interdizione contro i danni standard protegge una creatura da due dei tre tipi di danno, a scelta dell'incantatore: contundente, perforante e tagliente. Per una protezione contro tutti e tre i tipi, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4. Per ogni round, l'incantesimo creato con il seme *interdire* assorbe i primi 5 danni che la creatura altrimenti subirebbe, che la fonte del danno sia naturale o magica. Per ogni ulteriore punto di protezione, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

Un'interdizione contro l'energia concede a una creatura la protezione da uno dei cinque tipi di energia, a scelta dell'incantatore: acido, freddo, elettricità, fuoco o suono. Ad ogni round, l'incantesimo assorbe i primi 5 danni che la creatura altrimenti subirebbe dal tipo di energia specificato, non importa che la fonte del danno sia naturale o magica. L'incantesimo protegge anche l'equipaggiamento del soggetto. Per ogni ulteriore punto di protezione, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1.

Un'interdizione contro un tipo di creatura specifico impedisce il contatto fisico con uno qualsiasi dei vari tipi di mostri scelti dall'incantatore dal *Manuale dei Mostri* (giganti, umanoidi o esterni, ad esempio). Questo fa fallire gli attacchi con armi naturali di tali creature e le costringe a ritirarsi se tali attacchi richiedono di toccare la creatura interdetta. La protezione ha termine se la creatura interdetta compie un attacco o intenzionalmente si muove entro 1,5 metri dalla creatura bloccata. La resistenza agli incantesimi può permettere a una creatura di superare questa protezione e toccare la creatura interdetta.

Un'interdizione contro la magia crea una sfera magica immobile e debolmente luccicante (del raggio di 3 metri) che circonda l'incantatore ed esclude tutti gli effetti di incantesimo fino al 1° livello. In alternativa, l'incantatore può proteggere solo il bersaglio e non creare l'effetto di raggio. Per ogni ulteriore livello di incantesimi da escludere, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +20 (vedi sotto). L'area o l'effetto di simili incantesimi non include l'area dell'interdizione, e tali incantesimi non riescono a influenzare alcun bersaglio all'interno dell'interdizione. Questo include eventuali capacità magiche e incantesimi o effetti magici generati dagli oggetti magici. Tuttavia, qualsiasi tipo di incantesimo può essere lanciato attraverso o fuori dall'interdizione. L'incantatore può uscire e rientrare nell'area protetta senza penalità (a meno che l'incantesimo non sia diretto specificamente a una creatura e non generi un effetto a raggio).

L'interdizione potrebbe essere distrutta da un incantesimo di *dissolvi magie* mirato sull'interdizione stessa. Quegli incantesimi epici che fanno uso del seme *dissolvere* possono distruggere un'interdizione se l'incantatore nemico supera una prova di livello dell'incantatore. L'interdizione può anche essere distrutta facendo uso di un incantesimo

INTERDIRE: UN ALTRO USO

Invece di creare un incantesimo epico che faccia uso del seme *interdire* per annullare tutti gli incantesimi di un certo livello e inferiori, l'incantatore può creare una protezione che annulla un incantesimo specifico (o una serie specifica di incantesimi). Per ciascun incantesimo specifico così annullato, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2 per ogni livello di incantesimo superiore al 1°. Ad esempio, se l'incantatore desidera creare un incantesimo epico che lo protegga specificamente contro *charme* e *dominare persone*, la CD di Sapienza Magica aumenterebbe rispettivamente di +0 e +8.

epico mirato che usi il seme *distruggere*, se l'incantatore nemico supera una prova di livello dell'incantatore.

SEME: OCCULTARE

Illusione (Mascheramento)
CD di Sapienza Magica: 17
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: L'incantatore o una creatura od oggetto fino a 900 kg
Durata: 200 minuti o fino a esaurimento (I)
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà dimezza (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore può nascondere alla vista una creatura od oggetto toccato, perfino alla scurovisione. Se il soggetto è una creatura dotata di equipaggiamento, anche il suo equipaggiamento svanisce, rendendo la creatura invisibile. Un incantesimo che usa il seme *occultare* ha termine se il soggetto attacca una qualsiasi creatura. Le azioni dirette agli oggetti incustoditi non infrangono l'incantesimo, e causare danni indirettamente non viene considerato un attacco. Per creare un'invisibilità in grado di perdurare dalle azioni del soggetto, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4.

In alternativa, l'incantatore può occultare l'esatta posizione del soggetto, in modo che appaia circa a 60 cm dalla sua vera posizione; questo aumenta la CD di Sapienza Magica di +2. Il soggetto gode di una possibilità di essere mancato del 50% come se fosse in occultamento totale. Tuttavia, a differenza dal vero occultamento totale, questo effetto di distorsione non impedisce ai nemici di mirarlo normalmente.

Il seme *occultare* può anche essere usato per bloccare incantesimi di divinazione, effetti magici e incantesimi epici sviluppati usando il seme *rivelare*; questo aumenta la CD di Sapienza Magica di +6. In tutti i casi in cui viene usata magia di divinazione di qualsiasi livello, incluso il livello epico, contro il soggetto di un incantesimo che usa il seme *occultare* per questo scopo, è una prova contrapposta di livello di incantatore a determinare quale incantesimo funziona.

SEME: PREVEDERE

Divinazione
CD di Sapienza Magica: 17
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea o concentrazione (vedi testo)

L'incantatore può prevedere il futuro immediato oppure ottenere informazioni su domande specifiche.

L'incantatore ha il 90% di probabilità di ricevere una previsione significativa sul futuro dei successivi 30 minuti. Se ha successo, scopre se una particolare azione porterà buoni risultati, cattivi risultati o nessun risultato. Per ogni ulteriori 30 minuti nel futuro, la CD di Sapienza Magica viene moltiplicata x2.

Per ottenere risultati migliori, l'incantatore può porre fino a dieci domande specifiche (1 per round mentre si concentra), rivolte a vari poteri sconosciuti di altri piani, ma la CD di Sapienza Magica base per un simile tentativo è 23. Le domande dell'incantatore riverberano attraverso il vuoto che separa i vari piani, cercando una risposta presso qualsiasi entità disponibile. Le risposte ritornano in una lingua comprensibile all'incantatore, ma sono composte soltanto da singole parole: "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante", o altre parole simili. A differenza degli incantesimi di livello da 0 a 9° di tipo analogo, tutte le risposte hanno il 90% di probabilità di essere vere. Tuttavia, un incantesimo specifico che faccia uso del seme *prevedere* può essere lanciato soltanto ogni cinque settimane.

Il seme *prevedere* è anche utile per quegli incantesimi epici che richiedono informazioni specifiche prima di funzionare, come gli incantesimi che usano i semi *rivelare* e *trasportare*.

Si può usare il seme *prevedere* anche per ottenere un'informazione fondamentale riguardo a un bersaglio vivente: livello, classe, allineamento, o qualche sua capacità speciale (o una delle capacità magiche di un oggetto, se ne possiede). Per ogni ulteriore informazione rivelata, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

SEME: RIFLETTERE

Abiurazione
CD di Sapienza Magica: 27
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Fino a consumarsi o 12 ore

Gli attacchi diretti contro l'incantatore rimbalzano sull'aggressore. Ogni uso del seme *riflettere* in un incantesimo epico ha effetto solo contro un tipo di attacco: incantesimi (ed effetti magici), attacchi a distanza, o attacchi in mischia. Per riflettere un incantesimo ad area, dove l'incantatore non è il bersaglio ma si trova nelle vicinanze, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +20. Un singolo uso riuscito di *riflettere* consuma la sua protezione.

Gli incantesimi sviluppati con il seme *riflettere* contro gli incantesimi e gli effetti magici riflettono tutti gli effetti degli incantesimi di livello pari o inferiore al 1°. Per ogni ulteriore livello di incantesimo da riflettere, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +20. A questo scopo gli incantesimi epici vengono considerati incantesimi di 10° livello.

L'effetto desiderato viene riflesso automaticamente se l'incantesimo in questione è di 9° livello o inferiore. È invece necessaria una prova contrapposta di livello dell'incantatore quando si usa il seme *riflettere* contro un altro incantesimo epico. Se l'incantatore nemico riesce a far passare il suo incantesimo vincendo la prova di livello dell'incantatore, l'incantesimo epico che sta usando il seme *riflettere* non viene consumato, ma solo momentaneamente soppresso.

Se il seme *riflettere* viene usato contro un attacco in mischia o un attacco a distanza, cinque attacchi del tipo selezionato vengono automaticamente riflessi sull'aggressore. Per ogni ulteriore attacco riflesso, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4. L'attacco riflesso rimbalza sull'attaccante usando il suo stesso tiro per colpire. Una volta che sono stati riflessi gli attacchi assegnati, l'incantesimo che usa il seme *riflettere* viene consumato.

SEME: RIVELARE

Divinazione
CD di Sapienza Magica: 19 (vedi testo)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vedi testo
Effetto: Sensore magico
Durata: 20 minuti (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore riesce a vedere un luogo distante o sentire i suoni in qualche luogo distante come se si trovasse sul posto. Per riuscire sia a vedere che a sentire, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. La distanza non è un fattore, ma il luogo dev'essere conosciuto; un luogo familiare all'incantatore o un luogo ben preciso (come dietro una porta, dietro un angolo o in un boschetto di alberi). L'incantesimo crea un sensore invisibile, simile a quello creato da un incantesimo *scrutare*, che può essere dissolto. Un rivestimento di piombo o una protezione magica (come *campo anti-magia*, *vuoto mentale* o *anti-individuazione*) blocca l'incantesimo, e l'incantatore percepisce che l'incantesimo è stato bloccato in questo modo.

Se l'incantatore preferisce creare un sensore mobile (della velocità di 9 metri) sotto il suo controllo, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. Per usare il seme *rivelare* allo scopo di raggiungere un diverso piano di esistenza specifico, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +8. Per permettere ai propri sensi magicamente potenziati di funzionare attraverso un incantesimo costruito con il seme *rivelare*, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4.

Per lanciare qualsiasi incantesimo il cui raggio di azione sia a contatto o superiore attraverso il sensore, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +6; tuttavia, sarà necessario mantenere continuamente la linea di effetto con il sensore. Se la linea di effetto dell'incantatore viene ostruita, l'incantesimo ha termine. Per liberarsi delle restrizioni relative alla linea di effetto allo scopo di lanciare incantesimi attraverso il sensore, la CD di Sapienza Magica viene moltiplicata x10.

Il seme *rivelare* ha una CD di Sapienza Magica di 25 se viene usato per penetrare eventuali illusioni e vedere le cose come sono in realtà. L'incantatore può vedere attraverso l'oscurità normale e magica, notare porte segrete nascoste dalla magia, scoprire l'esatta posizione di creature od oggetti sotto effetti di *sfocatura* o *distorsione*, vedere normalmente creature od oggetti invisibili, vedere attraverso le illusioni, vedere sul Piano Etereo (ma non negli spazi extradimensionali), e vedere la vera forma di oggetti alterati, trasmutati o sotto metamorfosi. Il raggio di azione di questa vista è 36 metri.

RIVELARE: UN ALTRO USO

È possibile usare il seme *rivelare* anche per sviluppare incantesimi mirati a ottenere i seguenti risultati: duplicare l'incantesimo *lettura del magico*, comprendere la lingua scritta e orale di un altro, o parlare nella lingua scritta e orale di un altro. Per riuscire sia a comprendere che a parlare una lingua, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4.

SEME: TRASFORMARE

Trasmutazione
CD di Sapienza Magica: 21
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione:A 90 m
Bersaglio: Una creatura o un oggetto inanimato e non magico
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì



Gli incantesimi che usano il seme *trasformare* trasformano il soggetto in un'altra forma di creatura od oggetto. La nuova forma può variare da una taglia che vada da Minuta a una taglia più grande di una categoria rispetto alla normale forma del soggetto. Per ogni ulteriore incremento di taglia, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +6. Se l'incantatore desidera trasformare un oggetto non magico e inanimato in una creatura del suo stesso tipo, o trasformare una creatura in un oggetto non magico e inanimato, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +10. Se l'incantatore desidera trasformare una creatura di un tipo in un altro tipo (ad esempio da non morto a esterno), la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +5.

Le trasformazioni che coinvolgono sostanze non magiche inanimate dotate di durezza sono più difficili; per ogni 2 punti di durezza, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1.

Per trasformare una creatura in una forma incorporea o gassosa, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +10. Al contrario, se si vuole superare la naturale immunità di una creatura gassosa o incorporea alla trasformazione, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +10.

Il seme *trasformare* può anche trasformare il suo bersaglio in una persona specifica. Per dare a un oggetto o a una creatura l'aspetto specifico di un altro individuo (inclusi i ricordi e le capacità mentali), la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +25. Se la creatura trasformata non ha il livello o i Dadi Vita del suo nuovo aspetto, può usare le capacità che la creatura avrebbe al proprio livello o con i suoi Dadi Vita.

Se uccisa o distrutta, la creatura o l'oggetto trasformato ritorna alla sua forma originale. L'equipaggiamento del soggetto, se ne ha, non viene trasformato o si fonde nel

corpo della nuova forma, a scelta dell'incantatore.

La creatura o l'oggetto trasformato acquisisce le capacità fisiche e naturali della creatura o dell'oggetto in cui è stata trasformata, pur mantenendo i propri ricordi e i punteggi di caratteristica mentali. Le capacità mentali comprendono la personalità, i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, il livello e la classe, i punti ferita (malgrado qualsiasi cambiamento del punteggio di Costituzione), l'allineamento, i bonus di attacco base, i tiri salvezza base, le capacità straordinarie, gli incantesimi e le capacità magiche, ma non le capacità soprannaturali. Le capacità fisiche includono la taglia naturale della creatura e i suoi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione. Le capacità naturali includono l'armatura, le armi naturali e simili qualità fisiche fondamentali (presenza o assenza di ali, numero di estremità, e così via), e in alcuni casi la durezza. Le creature trasformate in oggetti inanimati non guadagnano i benefici delle loro capacità fisiche non trasformate, e potrebbero benissimo essere cieche, sorde, mute e insensibili. Gli oggetti trasformati in creature guadagnano i punteggi medi di caratteristica fisica della creatura, ma si presume che abbiano punteggi di caratteristica mentale pari a 0 (il seme *fortificare* può aggiungere punti a ciascuna caratteristica mentale, se desiderato).

Per ciascuna normale capacità straordinaria o capacità soprannaturale concessa alla creatura trasformata (ad esempio, permettere a un umano trasformato in un basilisco di usare lo sguardo pietrificante del basilisco), la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +10.

Il soggetto trasformato non può avere più Dadi Vita dell'incantatore o di quanti ne abbia il soggetto stesso (si sceglie il numero più alto). In ogni caso, per ciascun Dado Vita che la forma assunta possiede al di sopra di 15, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

SEME: TRASPORTARE

Trasmutazione [Teletrasporto]
CD di Sapienza Magica: 27
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e gli oggetti toccati o altre creature toccate disposte, di peso non superiore a 450 kg.
Durata: Istantanea, o 5 round per trasporto temporale
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (vedi testo)

Gli incantesimi che usano il seme *trasportare* portano istantaneamente l'incantatore a una destinazione designata, indipendente dalla distanza. Per i viaggi interplanari, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4. Per ogni 22,5 kg di peso aggiuntivi in oggetti o in creature senzienti, oltre i 450 kg di base, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2.

L'uso di base del seme *trasportare* fornisce uno spostamento istantaneo attraverso il Piano Astrale. Per utilizzare come mezzo di spostamento un metodo alternativo (come ad esempio il Piano delle Ombre), la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +2. L'incantatore non deve effettuare alcun tiro salvezza, e non deve neppure ricorrere alla sua resistenza agli incantesimi. Soltanto gli oggetti indossati o portati (custoditi) da un'altra persona hanno diritto ai loro tiri salvezza e alla resistenza agli incantesimi. Per un incantesimo inteso a trasportare creature che non siano consenzienti, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4.

L'incantatore deve disporre almeno di una descrizione affidabile del luogo in cui intende effettuare lo spostamento. Se tenta di usare il seme *trasportare* con insufficienti o ingannevoli informazioni, sparisce e semplicemente riappare nella posizione originale.

Come uso speciale del seme *trasportare*, l'incantatore può sviluppare un incantesimo che lo trasporti temporaneamente in un diverso flusso temporale (lasciandolo nella stessa posizione fisica); questo aumenta la CD di Sapienza Magica di +8. Se l'incantatore sposta se stesso o il soggetto in un flusso temporale più lento per 5 round, il tempo cessa di scorrere per il soggetto, e la sua condizione diventa fissa; nessuna forza o effetto può fargli del male fino alla fine dell'incantesimo. Se l'incantatore sposta se stesso in un flusso temporale più veloce, accelera così tanto che tutte le altre creature sembrano paralizzate, sebbene in effetti si stiano ancora muovendo alle loro normali velocità. L'incantatore è libero di agire per 5 round di tempo apparente. Il fuoco normale e magico, il freddo, il gas velenoso e gli altri effetti simili possono ancora danneggiarlo. Mentre l'incantatore si trova nel flusso temporale veloce, le altre creature sono invulnerabili ai suoi attacchi e incantesimi; tuttavia, l'incantatore può generare effetti magici e lasciarli in modo che abbiano effetto quando rientra nel tempo normale.

A causa della natura ramificata del tempo, gli incantesimi epici utilizzati per trasportare un soggetto in un flusso di tempo più veloce non possono essere resi permanenti, e non è possibile prolungare la loro durata di 5 round.

Più semplicemente, l'incantatore può applicare *velocità* o *lentezza* a un soggetto per 20 round trasportandolo nell'appropriato flusso temporale. Questo diminuisce la CD di Sapienza Magica di -4.

SEME: UCCIDERE

Necromanzia [Morte]
CD di Sapienza Magica: 25
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 90 m
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale o dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantesimo sviluppato usando il seme *uccidere* estingue la forza vitale di una creatura vivente, uccidendola all'istante. Il seme *uccidere* uccide una creatura dotata fino a un massimo di 80 DV. Il soggetto ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il tiro salvezza ha successo, il soggetto subisce 3d6+20 danni. Per ogni 80 DV aggiuntivi influenzati (o ogni ulteriore creatura influenzata) la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +8.

In alternativa, l'incantatore può usare il seme *uccidere* in un incantesimo epico per sopprimere la forza vitale del bersaglio infliggendogli 2d4 livelli negativi (o la metà di tali livelli negativi, nel caso di un tiro salvezza sulla Tempra riuscito). Per ogni ulteriori 1d4 livelli negativi inflitti, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +4. Se il soggetto raggiunge un numero di livelli negativi pari al numero di Dadi Vita che possiede, muore. Se il soggetto sopravvive e i livelli negativi persistono per 24 ore o più a lungo, il soggetto deve effettuare un altro tiro salvezza sul-

la Tempra, altrimenti i livelli negativi verranno convertiti in un'effettiva perdita di livello.

SEME: VITA

Evocazione (Guarigione)
CD di Sapienza Magica: 27
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura morta toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Un incantesimo sviluppato con il seme *vita* riporterà in vita e al completo vigore qualsiasi creatura defunta. La condizione dei resti non è un fattore. Finché esiste una piccola porzione del corpo della creatura, essa può essere riportata in vita, ma la porzione che riceve l'incantesimo deve essere stata parte del corpo della creatura al momento della morte (i resti di una creatura colpita da un incantesimo *disintegrare* contano come una piccola porzione del suo corpo). La creatura deve essere morta da meno di duecento anni. Per ogni dieci anni aggiuntivi oltre questo limite, la CD di Sapienza Magica viene aumentata di +1.

La creatura viene immediatamente riportata al massimo dei punti ferita, in pieno vigore e salute, e senza la perdita di nessun incantesimo preparato. Tuttavia, il soggetto perde un livello (o un punto di Costituzione, se il soggetto era di 1° livello). Non si può riportare in vita un soggetto morto di vecchiaia.

Un incantatore con 24 gradi in Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura) o Conoscenze (religioni) può lanciare un incantesimo sviluppato facendo uso di una versione speciale del seme *vita*, per dare vita effettiva a oggetti normalmente inanimati. L'incantatore può concedere a vegetali e animali inanimati un'anima, una personalità e una consapevolezza umana. Per riuscire, l'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i Dadi Vita del bersaglio, o i Dadi Vita che un vegetale avrebbe una volta presa vita).

L'oggetto, l'animale intelligente o il vegetale senziente ora vivente è amichevole verso l'incantatore. Un oggetto o vegetale ha le caratteristiche di un oggetto animato (vedi il *Manuale dei Mostri*), fatta eccezione per i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, tutti determinati da 3d6. Gli oggetti, gli animali e i vegetali parlano una lingua nota all'incantatore, più un'ulteriore lingua nota all'incantatore per ogni punto bonus di Intelligenza (se ne hanno).

POTERI PSIONICI EPICI

Se il DM utilizza il *Manuale delle Arti Psioniche* e permette ai suoi personaggi psionici di progredire oltre il 20° livello, può creare dei poteri psionici epici.

Variante: Semi psionici epici

I personaggi psionici possono acquisire "incantesimi" epici, anche se nel loro gergo li chiamano poteri epici. I personaggi psionici possiedono il talento Manifestazione Epica, che funziona esattamente come il talento di Sapienza Magica Epica. I prerequisiti per questo talento sono 24 gradi di Sapienza Psionica, 24 gradi di Conoscenze (arti psioniche), e la capacità di manifestare poteri psionici di 9° livello.

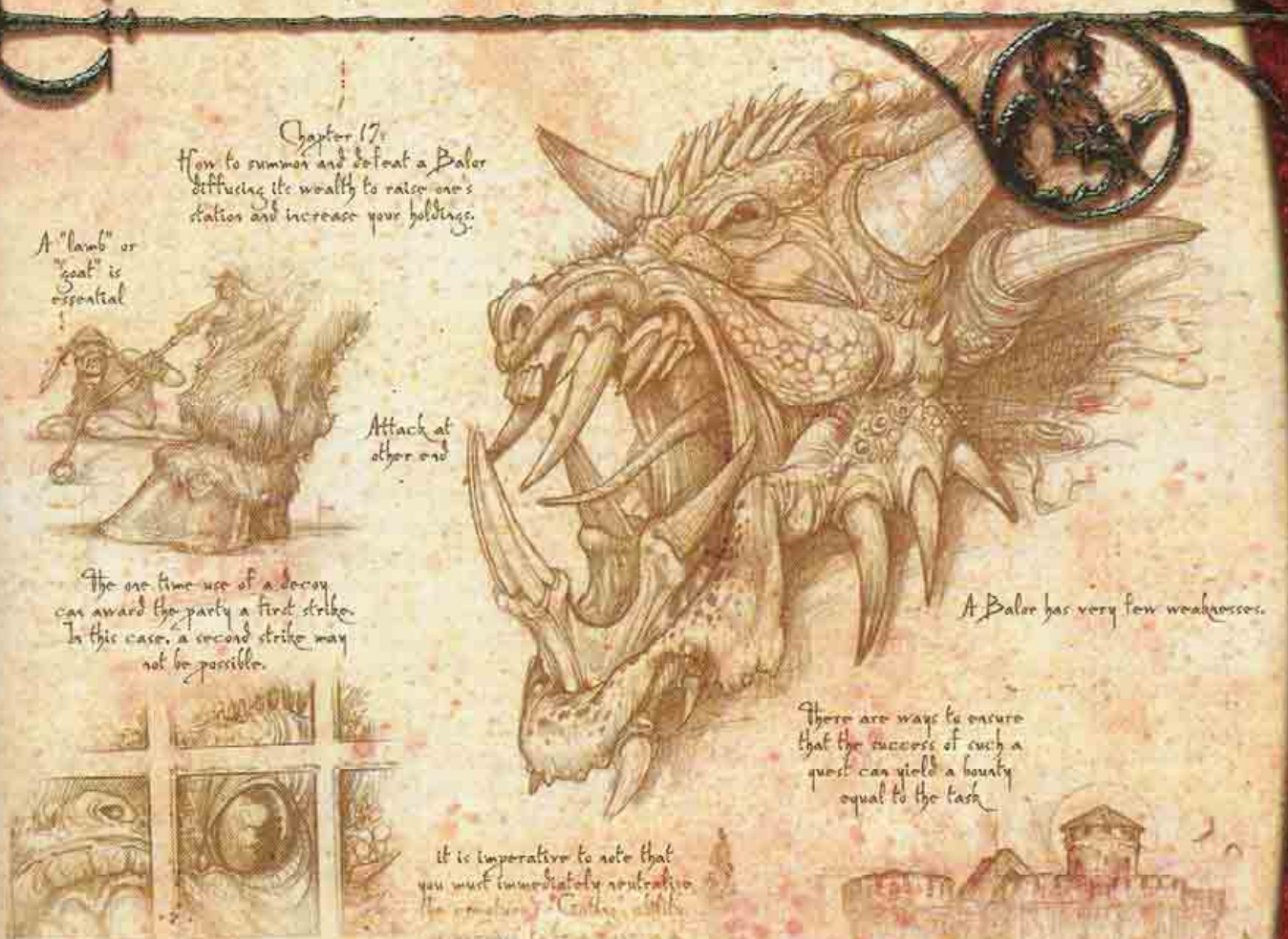
Così come gli incantatori non consumano slot di incantesimi per lanciare incantesimi epici, i personaggi psionici non consumano punti di potere per manifestare i loro poteri epici. Manifestano invece liberamente i poteri epici da loro conosciuti per un numero di volte al giorno pari alla loro abilità di Conoscenze (arti psioniche) diviso per 10 (arrotondato per difetto). In generale, tutte le altre regole per gli incantesimi epici funzionano anche per i poteri epici, fatta eccezione per le seguenti indicazioni relative alla dimostrazione.



Tabella 2-4: Semi e fattori psionici

	CD di Sapienza Psionica base
Psicometabolismo	
Fortificare	17
Uccidere	25
Trasformare	21
Guarire	50
Psicotrasporto	
Esiliare	27
Convocare	14
Trasportare	27
Chiaroscienza	
Affliggere	14
Prevedere	17
Rivelare	19
Occultare	17
Telepatia	
Costringere	19
Contattare	23
Ingannare	14
Psicocinesi	
Dissolvere	19
Energia	19
Riflettere	27
Distruggere	29
Interdire	14
Metacreatività	
Armatura	14
Evocare	21
Animare morti	23
Animare	25
Vita	55

	Modificatore CD Sapienza Psionica
Disciplina	
Seme di una disciplina primaria	-5
Manifestazione	
Nascondi manifestazione visiva (i semi psionici epici sostituiscono una dimostrazione Vi con le componenti V e S)	+4



Il DM scoprirà che condurre una campagna epica di D&D richiede più preparazione rispetto a una campagna di basso livello. Tuttavia i risultati valgono il costo di un maggiore sforzo.

ASPETTATIVE EPICHE

Quando un personaggio raggiunge il 21° livello, è pronto per sfide più grandi e impegnative rispetto a quelle affrontate in precedenza. L'impegno di governare una gilda, una provincia o addirittura una nazione potrebbe essere stato affrontato e addirittura superato. Se i personaggi si trovano a loro agio tra i complotti politici e le questioni di governo di un regno, non hanno alcun bisogno di passare ai livelli epici. Il multiverso è pieno di personaggi giocanti e non giocanti di ogni livello che siedono sul trono di una nazione.

I personaggi passano ai livelli epici per un solo motivo: non sono ancora stanchi di andare all'avventura. Ottenere un nuovo livello, assaporare l'acquisizione di nuove capacità è ancora un'emozione ineguagliata, esattamente come il brivido delle nuove sfide che il DM prepara per loro.

In pratica, i personaggi epici vogliono di più. Per usare le parole del personaggio epico Azu D'morr:

"Voglio scoprire i segreti dell'universo. Voglio prendere parte alle battaglie eterne e continue delle forze primigenie del bene, del male, della legge e del caos. Voglio scoprire che il mondo in cui sono nato e cresciuto è costantemente sotto l'assedio dalle potenze provenienti dagli altri piani, e che solo coloro che sono molto potenti, che hanno una mente ferrea e una tempra d'acciaio per reggere queste rivelazioni vengono scelti come difensori... O, nel caso dei malvagi, che soltanto i più potenti possono aiutare gli invasori a raggiungere il trionfo in cambio di potere sufficiente a sconvolgere lo stesso ordine planare."

"Voglio scoprire che i mind flayer che appaiono terrificanti su questi mondo sono solo le carne da macello di una forza aliena che minaccia da sempre di devastare il Piano Materiale. Voglio sputare il mio disprezzo in faccia agli abomini partoriti dagli inferi e urlare davanti alla loro avanzata 'Mai finché ci sarò io!' Voglio scoprire che i nemici che reputavo letali quando avevo meno esperienza si rivelino solo ombre di orrori peggiori e reconditi."

"Voglio scoprire che orde di barbari cosmici si affollano alle porte. Voglio scoprire che le sfide che ho affrontato erano solo l'inizio."

AVANZARE AL 21° LIVELLO

Finché il DM non ha iniziato a leggere questo volume, probabilmente non ha mai preso in considerazione la possibilità che i PNG, e soprattutto i PG, potessero avanzare oltre il 20° livello. Ora il DM si trova di fronte a una discontinuità: se esistono personaggi di 21° livello, perché i personaggi non ne hanno mai sentito parlare, e perché non li hanno mai incontrati prima?

RISTRUTTURAZIONE DIETRO LE QUINTE

Il metodo preferito per introdurre il *Manuale dei Livelli Epici* nel gioco è agire da revisionisti. Il DM si limita semplicemente a

decidere che i personaggi, i mostri, gli oggetti e le imprese epiche hanno fatto parte del suo mondo da sempre. Prima di passare a vette analoghe di traguardi e di crescite, i PG non si erano semplicemente mai resi conto di che posto oscuro e pericoloso fosse in realtà il multiverso.

I PNG, le leggende che narravano di grandi imprese e i mostri più terribili di cui i personaggi hanno sentito parlare nel corso del gioco in realtà potevano essere elementi di livello epico, anche se i PG non se ne erano resi conto. Ad esempio, il lord necromante che i giocatori hanno abbattuto alcuni livelli or sono era in segreto una tra le molte pedine di un abominio non morto chiamato un atropal. Il necromante e gli altri cercavano di liberare l'atropal dalla sua prigionia di secoli e di riportarlo alla sua piena gloria di non morto. E ora il terrificante signore della guerra di cui i personaggi hanno tanto sentito parlare non è più di 14° livello, ma di 24°.

Va ricordato che non è necessario che tutti i sovrani siano necessariamente dei personaggi epici. Anzi, la maggior parte di essi, probabilmente, non lo è. Perché? In tutta semplicità, la gestione burocratica di un regno è noiosa e non è un posto adatto per guadagnare altri punti esperienza.

Se i PG hanno già affrontato le minacce più terrificanti del loro mondo, esiste sempre un padrone di Sauron, una madre di Grendel o un qualsiasi altro padrone segreto e sconosciuto che vada bene per la campagna. Naturalmente, anche lasciarsi il mondo stesso alle spalle, di tanto in tanto (vedi sotto) è una buona scelta.

I PRIMI PERSONAGGI EPICI

Forse i personaggi non hanno mai sentito parlare di altri PNG epici perché sono tra i primissimi ad essere passati al 21° livello. Esistono vari motivi che potrebbero giustificare questa opzione, tra cui:

- Il mondo del DM è giovane. Qualcuno doveva farlo per primo, e i personaggi del DM sono quel qualcuno.
- Passare al 21° livello è difficile, e richiede ben più che limitarsi ad accumulare punti esperienza a sufficienza per passare a un ordine superiore. Forse è necessario il patrocinio di una divinità specifica, il completamento di una grande cerca, o l'uccisione del guardiano della Fiamma del Destino, che in precedenza impediva a chiunque di avanzare oltre il 20° livello.
- Un grande cambiamento, un cataclisma o un evento di portata epocale ha alterato il mondo in cui è ambientata la campagna e le regole stesse che governano l'universo sono mutate. Tale cambiamento potrebbe essere provocato dai personaggi stessi (nel caso, ad esempio, in cui abbiano ucciso il guardiano della Fiamma del Destino) oppure potrebbe essere un evento totalmente indipendente, che sui personaggi ha il solo effetto di consentire il passaggio oltre il 20° livello.

Una conseguenza di essere i primi personaggi epici è il fatto che i personaggi non troveranno molti oggetti magici epici. I PG dovranno creare da soli i propri oggetti magici epici, oppure raggiungere un piano in cui tali oggetti esistono.

LASCIARSI ALLE SPALLE IL VECCHIO MONDO

Può verificarsi il caso che il DM preferisca non alterare le regole universali del mondo in cui è ambientata la campagna, o che non voglia applicare alcun revisionismo. In questo caso si presume che il mondo in cui è ambientata la campagna sia governato da regole ferree riguardo l'avanzamento oltre il 20° livello. Ma le cose sono assai diverse nelle dimensioni più remote della realtà. Forse in altri mondi oltre il Piano Materiale tali limitazioni cessano di esistere. Altre cose sono possibili sui Piani Esterni e sui Piani Interni, e sugli altri piani in contatto con essi.

Se il DM è affascinato dall'idea di una campagna che si estenda per tutto l'universo, è sufficiente che i personaggi lascino il loro piano nativo in cerca di avventure più grandi in luoghi più strani. In qualche metropoli planare di stampo esotico potranno trovare una popolazione e un'economia in grado di acquistare e di vendere oggetti magici. Personaggi, creature, demoni, diavoli, angeli, semidei e abomini epici si raduneranno in un luogo simile. I personaggi potranno sempre fare ritorno alla loro dimensione nativa, ma scopriranno che i loro livelli di potere vengono ridotti a quelli che possedevano al 20° livello. Gli oggetti magici acquisiti su altri piani non funzioneranno come si deve, oppure non verranno minimamente alterati.

Il Manuale dei Piani contiene tutti i dettagli relativi agli altri piani di esistenza. Il Capitolo 6: "Un'ambientazione epica" offre un'ambientazione di questo tipo come esempio: la città-piano di Union.

AVVENTURE EPICHE

Quelli che seguono sono alcuni metodi, suggerimenti e varianti per mantenere le proprie avventure epiche ai massimi livelli.

SPORCHI TRUCCHI PER IL DM: IL TELETRASPORTATORE SOLITARIO

Molti gruppi imparano in fretta che il metodo più efficiente di viaggiare è quello di far sì che una persona trasporti il resto del gruppo, magari riducendolo attraverso l'incantesimo *ridurre*, trasportandoli in un *buco portatile* o facilitandosi il trasporto attraverso metodi analoghi. Poi quel singolo personaggio vola, utilizza un *teletrasporto*, attraversa in forma eterea un ostacolo, oppure lo aggira.

Un DM astuto può approfittare di queste opportunità per esigere un prezzo per l'efficienza del gruppo. Quando, alla volta successiva, il mago apre il suo buco portatile e ordina "Tutti a bordo!" prima di teletrasportarsi per superare l'ostacolo che il DM ha meticolosamente pianificato, è sufficiente tenersi pronto con una trappola o un avversario ancora più pericoloso in attesa dall'altra parte. Un solo personaggio è facile da sconfiggere, specialmente se non ha esplorato in precedenza la destinazione.

Il DM deve assicurarsi di ricavare più tensione possibile da questa situazione. Quei giocatori che si trovano all'interno del buco vengono inviati in un'altra stanza mentre viene giocato l'incontro col solo personaggio rimasto. Dopo che il drago in attesa dall'altro lato ha sistemato rapidamente il giocatore solitario, il drago può prendersi tutto il tempo che vuole per trasportare il *buco portatile* fino a qualche altro posto ancora più pericoloso, prima di aprirlo (come ad esempio il fondo di un fiume o di una fossa di lava). Poi è sufficiente far rientrare nella stanza i giocatori, che si chiederanno dove li farà uscire il loro amico. Le loro espressioni nel momento in cui il *buco portatile* si riapre investendoli d'acqua (o peggio) varranno il prezzo delle proteste che sicuramente esterneranno per gli anni a venire.

IL DUNGEON EPICO

È assai probabile che i personaggi della campagna abbiano esplorato dei dungeon per buona parte delle loro carriere di avventurieri. Anche se i dungeon hanno occupato solo una parte della campagna, non c'è motivo di abbandonarli ora che i personaggi sono passati al livello epico. Che il "dungeon" sia costituito da una fortezza in rovina, un tempio malvagio, una tomba perduta o un complesso di caverne naturali, esistono molti modi di modificarlo affinché offra una sfida all'altezza dei personaggi epici.

Se la campagna ha già oltrepassato il 20° livello, il DM avrà già avuto modo di rendere i suoi dungeon più impegnativi. Da una camera piena di trappole nascoste con astuzia alle catacombe multidimensionali, esistono molti concetti che consentiranno di rendere un dungeon una sfida adatta ai personaggi di stampo epico. Anche gli elementi più tipici di un dungeon possono essere aggiornati a una campagna di livello epico.

Pareti

Oltre alle pareti descritte nella *Guida del* DUNGEON MASTER, le pareti dei dungeon possono essere fatte in mithral, adamantio o addirittura di pura forza.

TABELLA 3-1: PARETI

Tipo di parete	Spessore tipico	CD per sfondarla	Durezza	Punti ferita*	CD per scalarla
Carta	Spessore carta	1	-	1 pf	30
Legno	15 cm	20	5	60 pf	21
Mattoni	30 cm	35	8	90 pf	15
Mattoni, superiore	30 cm	35	8	90 pf	20
Mattoni, rinforzata	30 cm	45	8	180 pf	15
Pietra scolpita	90 cm	50	8	540 pf	22
Pietra grezza	150 cm	65	8	900 pf	20
Ferro	7,5 cm	30	10	90 pf	25
Mithral	7,5 cm	46	15	90 pf	70
Adamantio	7,5 cm	66	20	120 pf	70
Trattata magicamente**	-	+20	x2	x2†	-
Muro di forza	2,5 cm	n/a	n/a	n/a	70
Muro di ghiaccio	2,5 cm/liv.	15 + 1/2,5 cm	0	3 pf/2,5 cm	25
Muro di ferro	2,5 cm/4 liv.	25 + 2/2,5 cm	10	30 pf/2,5 cm	25
Muro di pietra	2,5 cm/4 liv.	20 + 2/2,5 cm	8	15 pf/2,5 cm	22

*Per sezione di 3 metri per 3 metri.
**Questi modificatori possono essere applicati a qualsiasi altra categoria o tipo.
†Oppure 50, quale sia il maggiore.

Porte

Anche se le porte descritte nella *Guida del* DUNGEON MASTER potrebbero rivelarsi di ben poca sfida (o interesse) per un tipico avventuriero epico, esistono effetti magici e materiali alternativi in grado di trasformare una porta noiosa in una sfida interessante. Ad esempio, un portale di mithral o di adamantio è in grado di rallentare anche il più robusto sfondatore di porte, mentre una porta composta di pura forza (magari realizzata attraverso una variante dell'incantesimo *muro di forza*) è completamente immune ai danni.

Serrature e cardini

Una serratura o una serie di cardini ha una durezza pari alla durezza della sostanza della porta più 5 e possiede la metà dei punti ferita di una porta di quello stesso tipo.

La CD di una prova di Scassinare Serrature necessaria per aprirne una varia in base alla sua qualità ed è pari alla CD di Artigianato (fabbricare serrature) usata per crearla. Le serrature molto semplici hanno una CD di 20, quelle medie una di 25, quelle buone una di 30 e quelle sorprendenti una di 40 o superiore. Il DM non deve esitare a usare serrature con una CD di Scassinare Serrature pari a 50 o superiore, se lo desidera.

TABELLA 3-2: PORTE

Tipo di porta	Spessore tipico	Durezza	Punti ferita	CD per sfondarla: Bloccata	CD per sfondarla: Chiusa a chiave
Legno semplice	2,5 cm	5	10 pf	13	15
Legno buona	3,75 cm	5	15 pf	16	18
Legno robusta	5 cm	5	20 pf	23	25
Pietra	10 cm	8	60 pf	28	28
Ferro	5 cm	10	60 pf	28	28
Mithral	5 cm	15	60 pf	40	40
Adamantio	5 cm	20	80 pf	60	60
Forza	2,5 cm	n/a	n/a	n/a	n/a
Saracinesca, di legno	7,5 cm	5	30 pf	25*	25*
Saracinesca, di ferro	5 cm	10	60 pf	25*	25*
Saracinesca, di mithral	5 cm	15	60 pf	30*	30*
Saracinesca, di adamantio	5 cm	20	80 pf	40*	40*
Saracinesca, di forza	2,5 cm	10	n/a	n/a	50*

*CD per sollevarla. Utilizzare un tipo appropriato di porta per lo sfondamento.

Va ricordato che l'incantesimo *scassinare* è in grado di aprire anche la serratura più difficoltosa. Se il DM desidera usare delle serrature particolarmente difficoltose, può creare un incantesimo mirato a proteggere una porta dagli incantesimi *scassinare* (forse infondendo nella serratura una resistenza agli incantesimi effettiva contro l'incantesimo *scassinare* e altre magie simili, anche se tali incantesimi normalmente non vengono influenzati dalla resistenza alla magia). È possibile anche neutralizzare l'incantesimo *scassinare* attraverso altri metodi più pratici, ad esempio includendo cancelli a sbarre o saracinesche (che l'incantesimo *scassinare* non è in grado di aprire) al posto di una porta, o semplicemente includendo una porta enorme (dal momento che l'incantesimo *scassinare*, un incantesimo ad area, è limitato dal livello dell'incantatore). Ad esempio, una porta di pietra chiusa a chiave alta 24 metri e larga 12 necessiterebbe di un incantatore di 32° livello per essere aperta attraverso un incantesimo *scassinare*.

Ostacoli, pericoli e trappole

Dal momento che le trappole normalmente raggiungono il loro "tetto massimo" una volta arrivate a un Grado di Sfida (GS) 10, è raro che si rivelino di qualche difficoltà per gli avventurieri epici o di alto livello, ed è altrettanto raro che forniscano eventuali ricompense in punti esperienza. Tuttavia, una combinazione adeguata di uno o più ostacoli, pericoli o trappole con qualche creatura pronta a trarne vantaggio può aumentare la ricompensa in punti esperienza relativa al mostro, come descritto nel Capitolo 7: "Ricompense" nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Ad esempio, un muro semovente che spinge i PG verso una fossa profonda 60 metri non è una sfida particolarmente significativa per gli avventurieri epici (che possono volare o teletrasportarsi facilmente oltre il baratro o attraversare il varco o la parete in forma eterea). Tuttavia, il beholder Enorme che vive nella fossa può usare il suo cono antimagia per far precipitare i personaggi in volo. Oppure è possibile erigere dei *muri di forza* davanti alla parete di pietra, lungo il passaggio e dalla parte opposta della fossa per impedire il passaggio in forma eterea. Forse il passaggio oltre la fossa è un'illusione



che nasconde una pozza d'acido e un drago nero pronto ad attaccare chiunque si teletrasporti oltre la fossa. Il DM può facilmente stabilire che questa disposizione rende i mostri decisamente più difficili da sconfiggere, aggiungendo un 50% alla loro ricompensa in punti esperienza (e un modificatore di +1 al Livello di Incontro).

La Tabella 3-3: "Ostacoli e pericoli epici" offre delle idee che il DM può usare al momento di creare i propri incontri epici. Molti di questi ostacoli non riusciranno a fermare i personaggi epici, ma potrebbero costringerli a fermarsi e a riflettere sul miglior corso d'azione per procedere. Anche esaminare la sezione delle "Abilità" nel Capitolo 1: "Personaggi, abilità e talenti" in cerca di imprese che richiedano una CD particolarmente alta è una buona idea.

Tabella 3-3: Ostacoli e pericoli epici

Ostacolo/Pericolo	Effetto
Camere non collegate tra varie aree	È necessario il teletrasporto per spostarsi.
Campo anti-magia	Nega tutti gli incantesimi e gli effetti magici.
Dungeon a tre dimensioni	È necessario il volo o la levitazione per spostarsi da un'area all'altra.
Fossa di lava	2d6 danni per round, oppure 20d6 danni per round di immersione totale; più danno continuato.
Gravità variabile	Funziona come *inversione della gravità*, ma la direzione cambia casualmente a ogni round.
Muro di forza permanente	Blocca molti incantesimi e lo spostamento etereo, e non può essere *dissolto*.
Nebbia solida permanente	Ci si muove a un decimo della velocità normale, penalità di -2 ai tiri per colpire e ai danni (ottima se abbinata a dei mostri incorporei).
Sfera prismatica permanente	Sono necessari sette incantesimi diversi per passare.
Trappola dell'*ancora dimensionale*	Blocca ogni spostamento extradimensionale corporeo.
Vasca d'acido	1d6 danni per round, oppure 10d6 danni per round di immersione totale; più vapori velenosi.
Venti di uragano	Gli attacchi a distanza sono impossibili, volare è praticamente impossibile.

È consigliato anche richiedere l'uso di incantesimi o capacità specifiche per oltrepassare un ostacolo. Anche se i personaggi non hanno un comodo incantesimo *disintegrazione* a portata di mano, è probabile che siano in grado di procurarselo abbastanza facilmente (o che riescano a pensare a un piano alternativo per oltrepassare l'ostacolo). Naturalmente, esiste sempre il rischio di strafare nella creazione di un dungeon. Va ricordato che qualcuno deve comunque averlo costruito, il dungeon, che qualcuno forse vi abita ancora e che quindi deve avere la possibilità di passare oltre gli ostacoli.

Naturalmente anche gli ostacoli e i pericoli più semplici possono consumare le risorse più preziose dei personaggi. Se i PG devono usare un paio di *teletrasporto* o *transizione eterea* per attraversare un'area particolarmente pericolosa, non avranno più a disposizione tali incantesimi in seguito. Il DM non deve esitare a logorare i personaggi costringendoli a ricorrere più volte all'uso dei loro mezzi. Considerate le vaste risorse che i personaggi hanno ancora a disposizione, il DM avrà bisogno di tutti i trucchi del mestiere.

Fanghiglie, muffe e funghi nei dungeon

Nelle profondità più buie e umide di un dungeon, le muffe e i funghi crescono prosperosi. In quei dungeon dove la magia di livello epico pervade le colture e si avventurano i personaggi epici, esistono fanghiglie di proporzioni epiche. Sebbene alcuni funghi e alcuni vegetali siano dei mostri e altre fanghiglie, muffe e funghi non siano sufficientemente pericolose da costituire una seria minaccia per un gruppo di personaggi epici, ce n'è almeno una varietà che costituisce un incontro nel dungeon pericoloso a sufficienza. Per quello che concerne incantesimi e altri effetti speciali, le fanghiglie, le muffe e i funghi sono considerate dei vegetali. Come le trappole, le fanghiglie e le muffe sono dotate di un Grado di Sfida, e i personaggi acquisiscono punti esperienza quando li incontrano.

Fanghiglia di flusso (GS 21): La fanghiglia di flusso ha

l'aspetto di un liquido viscoso che trasuda da un punto di origine invisibile. Tale punto di origine è extradimensionale, quindi è possibile che la fanghiglia appaia anche a mezz'aria.

Man mano che la fanghiglia fluisce dal punto di origine, sedimenta e dilaga nell'area attorno al punto di origine. Questo fa sì che ogni incontro con la fanghiglia di flusso sia un incontro diverso. In un'occasione, la fanghiglia di flusso può scaturire dal sottosuolo, come una sorgente sotterranea che genera gradualmente una pozza di fanghiglia e, lentamente, riempie un seminterrato o il pavimento di un dungeon. In un altro caso, la fanghiglia di flusso può apparire come una lenta e viscosa cascata che sembri sgorgare dall'aria. Le fanghiglie di flusso possono apparire nelle zone più selvagge e remote o in mezzo alla frenesia e al traffico cittadino. Potrebbe perfino scaturire dalle profondità subacquee dell'oceano.

La fanghiglia di flusso sembra una sostanza inerte, priva di intelligenza. Non è né caustica né tossica, ma emana un *campo anti-magia* (come se lanciato da un incantatore di 21° livello) del raggio di 3 metri. Una qualsiasi porzione di fanghiglia che venga rimossa dal corpo principale della materia ingiallisce e si indurisce nel giro di pochi minuti, trasformandosi in un materiale rigido che non aderisce più a nulla.

Il realtà la fanghiglia di flusso è una coltura che ha un appetito vorace per ogni tipo di forza magica. È un fenomeno di risucchio naturale: l'energia magica viene risucchiata attraverso il punto di origine in cambio dei residui che si trovano al lato opposto. Il *campo anti-magia* generato da una fanghiglia di flusso è in realtà il risultato del consumo di energia magica.

Oltre agli effetti del *campo anti-magia*, quegli oggetti magici che entrano in contatto con la fanghiglia di flusso perdono in modo permanente le loro capacità magiche; quelle creature dotate di capacità magiche o soprannaturali che entrano in contatto subiscono 2d6 danni temporanei alla Costituzione ad ogni round, man mano che la fanghiglia divora la loro carne; le creature prive di tali capacità sono immuni a questo effetto.

Nel primo round di contatto la fanghiglia può essere strappata via dalla creatura su cui si è avviluppata, ma nei round successivi dovrà essere ghiacciata, bruciata o recisa (infliggendo danni anche alla vittima). Le forme estreme di caldo, freddo o luce solare possono distruggere una massa di fanghiglia di flusso.

Quando una massa di fanghiglia di flusso viene distrutta, il prodotto della sua digestione magica viene sprigionato sotto forma di una pericolosa esplosione che si propaga nel raggio di 15 metri. Tutte le creature investite da questa esplosione vengono sottoposte a una trasmutazione casuale e permanente, come indicato dalla tabella sottostante. Ogni esplosione genera uno degli effetti riportati. Le creature possono resistere a questo effetto superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD 29).

Dopo l'esplosione, il punto di origine extradimensionale si richiude immediatamente.

d%	Risultato
01-10	Cecità (come nell'incantesimo *cecità/sordità*)
11-16	Maledizione (come nell'incantesimo *scagliare maledizione*; penalità di potenziamento di -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità).
17-26	Sordità (come nell'incantesimo *cecità/sordità*)
27-32	Disintegrazione (il soggetto viene distrutto da un incantesimo *disintegrazione*)
33-40	Forma eterea (come nell'incantesimo *forma eterea*)
41-48	Forma gassosa (come nell'incantesimo *forma gassosa*)
49-54	Corpo di ferro (come nell'incantesimo *corpo di ferro*)
55-60	Pietrificazione (come nell'incantesimo *carne in pietra*)
61-68	Spostamento planare (il soggetto viene istantaneamente trasportato su un piano casuale)
69-74	Metamorfosi (come nell'incantesimo *metamorfosi su altri*; scelta determinata in modo casuale)
75-80	Inversione della gravità (la fanghiglia di flusso diventa il centro di un incantesimo *inversione della gravità*).
81-88	Teletrasporto (ogni soggetto viene teletrasportato verso una direzione casuale diversa).
89-94	Stasi temporale (come nell'incantesimo *stasi temporale*)
95-100	Invecchiamento invertito (il soggetto si fa più giovane a ogni anno, fino a scomparire al momento della "nascita")

TERRE SELVAGGE EPICHE

Man mano che i personaggi arrivano ai livelli più alti, la frequenza degli incontri nelle terre selvagge all'interno della campagna svanisce gradualmente. È raro che i personaggi si spostino a piedi o a cavallo per viaggiare fino alla loro destinazione. Ora sono in grado di teletrasportarsi, camminare nel vento o viaggiare in modo altrettanto rapido e sicuro. L'idea di "arrivare fin laggiù è metà del divertimento" non ha più molto significato quando "laggiù" si trova soltanto a un incantesimo di distanza. Non c'è nulla di male in questo: del resto, tutti noi preferiremmo teletrasportarci al lavoro invece di guidare, camminare o andare in bicicletta.

Ma anche in questo caso è possibile utilizzare nel gioco gli incontri nelle terre selvagge. È necessario soltanto ideare un modo per rendere il viaggio nelle terre selvagge una parte dell'avventura. Forse il gruppo deve catturare un fuggiasco, protetto contro lo scrutare, all'interno della Palude di Fuoco e quindi non può limitarsi a teletrasportarsi fino a lui. Forse i personaggi hanno bisogno di visitare ogni fattoria nel raggio di centinaia di chilometri, il che rende gli incantesimi di trasporto rapido assai meno utili. La soluzione sta nell'inventare motivi credibili per cui il gruppo debba rallentare e interagire con l'ambiente circostante.

Un altro problema relativo agli incontri nelle terre selvagge è costituito dal fatto che raramente costituiscono una sfida all'altezza dei PG. La maggior parte dei mostri epici non vaga per le campagne nella speranza di incontrare un gruppo di avventurieri (se fosse così, esisterebbe un numero di gran lunga minore di città e villaggi diffusi nelle campagne). Tuttavia, è possibile continuare a utilizzare gli incontri nelle terre selvagge per favorire l'interpretazione, per conferire un sapore esotico alla storia e un cambiamento di ritmo all'interno della storia.

Se il gioco viene rallentato eccessivamente a causa dei troppi inutili incontri nelle terre selvagge, forse giunge il momento di "accelerare" il viaggio attraverso le terre selvagge per mantenere il gioco a un livello coinvolgente. Non c'è motivo di sciupare il tempo dei giocatori mettendo in scena ogni incontro con una banda di goblin o un branco di lupi, a meno che tali incontri non abbiano uno scopo superiore nell'avventura (ad esempio, i goblin potrebbero sapere dove si trova la tana del grande dragone rosso nelle vicinanze).

VIAGGI PLANARI

Anche se i viaggi planari non devono necessariamente essere parte delle avventure di D&D, nel momento in cui i personaggi sono giunti a un livello epico, probabilmente hanno già iniziato a esplorare gli altri piani. Quasi sicuramente sono stati sul Piano Etereo e sul Piano Astrale (grazie ai relativi

incantesimi) e probabilmente hanno visitato anche alcuni dei Piani Interni o dei Piani Esterni. Il *Manuale dei Piani* contiene ulteriori informazioni su come usare i viaggi planari nel corso delle avventure.

Al contrario, i personaggi epici potrebbero passare la maggior parte del loro tempo spostandosi da un piano all'altro. I piani si rivelano delle ambientazioni eccellenti per i personaggi epici, per varie ragioni:

- **I Piani dispongono di infinite varietà:** Quale che sia l'ambientazione migliore richiesta per un'avventura, probabilmente esiste un piano adatto ad essa. In questo modo è possibile creare dei dungeon che sfidano le leggi naturali del Piano Materiale.
- **I Piani sono alieni:** L'ambiente, le creature indigene e perfino la stessa natura della realtà dei piani può rivelarsi profondamente diversa da quella a cui i personaggi sono abituati. In questo modo si evita che le avventure diventino troppo prevedibili, uno dei pericoli delle campagne epiche o di alto livello.
- **I Piani sono pericolosi:** Dalle fiamme mortali del Piano Elementale del Fuoco ai cubi dilaniati dalla guerra dell'Acheronte, i piani sono pieni di incontri impegnativi che sembrano fatti apposta per i personaggi epici. Molti dei mostri del *Manuale dei Mostri* sono immondi o esterni di altro tipo. Viaggiare per i piani significa scontrarsi con i mostri più potenti nel loro habitat naturale.

DANNI MEDI

Come ogni altra cosa in una campagna di livello epico, gli incantesimi e le armi infliggono più danni e richiedono un numero di dadi da tirare superiore a qualsiasi altro mai visto. E a molti questo sta benissimo. In tal caso, è sufficiente saltare la parte che segue.

Se invece tirare 20d6 ad ogni round risulta troppo lento, è possibile far sì che le creature nel gioco infliggano danni medi. Ma è bene non usare sempre i danni medi, perché di tanto in tanto tirare una doppia manciata di dadi produce un buon effetto drammatico. A volte un bel tiro da parte di un mostro può incutere una sana dose di paura anche nel più baldanzoso dei PG. Analogamente, un tiro scarso da parte di un mostro potrebbe rivelarsi ciò che salva un personaggio dalla morte certa.

COME TRATTARE *FERMARE IL TEMPO*

L'incantesimo *fermare il tempo* è estremamente potente ancor prima che i personaggi raggiungano i livelli epici. Gli altri incantesimi epici che manipolano il tempo in modo analogo sono ancora più potenti, e possono arrivare a dominare tutto il gioco. Tuttavia è possibile arginare la potenziale follia che può scaturire da *fermare il tempo* e da altri effetti analoghi interpretando alla lettera la regola che afferma che "le altre creature sono invulnerabili ai suoi attacchi e ai suoi incantesimi; tuttavia egli può creare effetti di incantesimi e lasciare che entrino in azione quando l'incantesimo *fermare il tempo* ha termine."

Interpretando in senso stretto questa regola se ne deriva che nessun incantesimo trasmesso attraverso un attacco di contatto o a distanza può influenzare il bersaglio finché l'aggressore fa uso dell'incantesimo *fermare il tempo*. Un'interpretazione ancora più stretta che faccia uso della stessa logica vieta l'uso di tutti quegli incantesimi che agiscano su un bersaglio specifico. In base a questa interpretazione, quindi, un incantatore non potrebbe lanciare *danza irresistibile di Otto* su un bersaglio, mentre potrebbe invece lanciare quattro *palle di fuoco* che esploderebbero quando l'incantesimo *fermare il tempo* ha termine.

Vedi anche la variante alla "Resistenza agli incantesimi per *fermare il tempo*", più oltre in questo capitolo, per affrontare questo problema con un metodo alternativo.

TABELLA 3-4: MEDIA DEI DADI DI DANNO

Numero di dadi	d4 medio	d6 medio	d8 medio	d10 medio
1	2	3	4	5
2	5	7	9	11
3	7	10	13	16
4	10	14	18	22
5	12	17	22	27
6	15	21	27	33
7	17	24	31	38
8	20	28	36	44
9	22	31	40	49
10	25	35	45	55
11	27	38	49	60
12	30	42	54	66
13	32	45	58	71
14	35	49	63	77
15	37	53	67	82
16	40	56	72	88
17	42	59	76	93
18	45	63	81	99
19	47	66	85	104
20	50	70	90	110

Per un numero di dadi superiore a 20 vengono usati i valori di due righe della tabella, che devono essere sommati. Va sempre usato per primo il valore nella riga relativa ai 20 dadi (moltiplicandolo, in caso di un numero molto alto di dadi di danno), a cui poi si somma il valore di un'altra riga inferiore a 20 per ottenere il totale.

Ad esempio, per determinare il danno medio di un tiro di 36d6 si somma il danno medio di 20d6 (70) al danno medio di 16d6 (56), che dà un totale di 126. Per determinare il danno medio di un tiro di 84d6, si usa il danno medio di 20d6 x 4 (280) e si somma il risultato al danno medio di 4d6 (14), per un totale di 294.

RESTRINGERE I GRADI DI SFIDA

Man mano che i personaggi giocanti continuano ad acquisire nuovi livelli epici, le normali regole relative ai Gradi di Sfida effettivi funzionano soltanto in un numero minore di situazioni. Una tattica standard negli scontri a livello più basso consiste nell'usare più creature con un Grado di Sfida basso da mandare contro i personaggi fino a raggiungere un Livello di Incontro pari al livello medio del gruppo. Purtroppo, i poteri dei PG di livello epico consentono ai PG di surclassare rapidamente i mostri dal Grado di Sfida più basso.

Ai livelli più bassi è possibile usare varie creature con un Grado di Sfida inferiore da 6 a 8 rispetto al livello medio dei personaggi. Ai livelli epici più alti, tuttavia, risulterà evidente che vanno usate creature con un Grado di Sfida inferiore tutt'al più di 4 o 5 punti soltanto rispetto al livello medio dei PG.

Tuttavia esistono numerose eccezioni. Vedi la sezione "Avversari intelligenti", di seguito, per un'eccezione a questa regola, e vedi la variante al "Gradi di Sfida dei PNG", più avanti, per ulteriori indicazioni su come trattare i PNG.

AVVERSARI INTELLIGENTI

Non è necessario che ogni sfida sia un combattimento diretto. È possibile rendere gli scontri impegnativi per i personaggi senza che sia necessario fare di ogni creatura e di ogni PNG una macchina di morte. Ciò che il DM decide di fare con gli

avversari è importante almeno quanto il loro stesso Grado di Sfida. In un mondo popolato da avventurieri di livello epico, le creature hanno imparato a sopravvivere facendo qualcosa in più che non sia un semplice assalto diretto.

Minimizzare le debolezze: Le creature di qualsiasi Grado di Sfida, ma specialmente quelle con un Grado di Sfida più basso del livello medio dei personaggi, cercheranno di affrontare una minaccia epica preparandosi al meglio delle possibilità. Ridurranno al minimo le loro debolezze e sfrutteranno al massimo le eventuali debolezze che scoprono nei loro avversari. Un drago bianco vulnerabile al fuoco di sicuro lancerà *protezione dagli elementi (fuoco)* su se stesso prima di scendere in combattimento. Le altre creature sensibili al fuoco che non sono in grado di lanciare incantesimi inghiottiranno una *pozione di protezione dagli elementi (fuoco)*. Altre creature dotate di proprie limitazioni cercheranno di porvi rimedio. Ad esempio, i vampiri, in un'ambientazione epica, dovrebbero sempre avere un incantesimo *oscurità profonda* a portata di mano.

Fortificarsi con gli incantesimi: Molte creature (come ad esempio i draghi) possono fare uso di incantesimi, o perché dotati di alcuni livelli in qualche classe di incantatore o perché dotati di qualche capacità magica. Prima di un combattimento, il DM dovrebbe informarsi su tutte le opzioni disponibili per un mostro e assicurarsi di fargli lanciare per tempo gli incantesimi difensivi disponibili (se il mostro ha una vaga idea del fatto di dover affrontare un combattimento). Incantesimi come *aura sacrilega*, *distorsione* e *invisibilità* andrebbero sempre lanciati preventivamente. Analogamente, se una creatura ha accesso a incantesimi di *dissolvere* o *dissolvere superiore*, potrebbe indirizzarli sui personaggi, che si saranno preparati allo scontro facendo uso di vari incantesimi.

Gli oggetti magici in grado di conferire incantesimi svolgono una funzione analoga per quei mostri che non sono in grado di lanciare i loro incantesimi personalmente. Alcuni oggetti particolarmente utili sono quelli che conferiscono effetti come *pelle di pietra*, *velocità*, *vedere invisibilità*, *sfocatura* e *colpo accurato*.

Trappole: Come le creature di tutti i livelli, coloro che devono affrontare un gruppo di avventurieri epici vanno a colpo sicuro quando ricorrono all'uso di trappole per fortificare le loro tane. Una trappola ben curata, quando la creatura agisce all'unisono con i suoi effetti, potrebbe essere l'elemento determinante di cui una creatura ha bisogno per sconfiggere i personaggi. Ad esempio, una trappola che colpisce gli intrusi con una scarica sonora e che richieda un tiro salvezza per dimezzare i danni potrebbe essere sorvegliata da un costrutto programmato per farsi avanti dal suo nascondiglio e attaccare chiunque abbia appena subito gli effetti della trappola. I personaggi che cadono nella trappola vengono indeboliti dai suoi effetti, e in tal modo il costrutto parte avvantaggiato. Il suono della trappola potrebbe essere un segnale destinato a far giungere rinforzi, coinvolgendo i PG in una lunga battaglia in cui nuovi nemici continuano ad arrivare ad ogni round per una dozzina di round e oltre.

Mordi e fuggi: Infine, le creature più deboli potrebbero adottare una tattica mordi e fuggi contro i personaggi epici, se possiedono una buona mobilità. Ma anche quegli avversari che possono ricorrere a *velocità* o al teletrasporto verranno presi da quei personaggi che si sono preparati in modo analogo, se non si procurano tempo a sufficienza tra un attacco e l'altro. Anche se ogni pausa offre ai personaggi la possibilità di curarsi e di lanciare incantesimi protettivi, per farlo dovranno usare incantesimi preparati, cariche, pergamene e altre risorse per farlo. Lo scopo delle tattiche mordi e fuggi utilizzate dagli avversari più deboli è proprio questo. Una volta che i personaggi iniziano a sentire gli effetti della riduzione delle loro risorse, cercheranno un posto per riposare e per recuperare le forze. È allora che i mostri lanceranno un attacco in piena regola, guidato dagli avversari più potenti che hanno trattenuto le loro capacità migliori fino ad allora.

Capitolazione: Quegli avversari che riconoscono la potenza dei personaggi epici potrebbero arrendersi per avere salva la vita, se le cose vanno male. Quegli avversari che si arrendono vengono considerati comunque sconfitti allo scopo di aver superato la sfida. Tuttavia quegli avversari che si sono arresi possono sopravvivere e tornare a tormentare la vita dei personaggi in seguito. Inoltre, mentre i personaggi cercano di estorcere loro delle informazioni, è probabile che lo scambio di informazioni avvenga in entrambi i sensi. I prigionieri più intelligenti possono memorizzare i punti di forza del gruppo, i rapporti tra i vari membri e altri informazioni specifiche che potrebbero usare per tradire i personaggi in seguito.

Ad esempio, un mostro interrogato dai personaggi può apprendere che aspetto hanno, come parlano e come agiscono. In seguito la creatura potrebbe usare qualche incantesimo di illusione o la sua abilità di Camuffare per farsi passare per uno dei personaggi e ingannare gli altri o seminare confusione.

Inganno: Gli avversari più intelligenti possono ottenere informazioni sui personaggi da lontano ricorrendo alla divinazione, allo scrutamento e alle spie. E anche in questo caso, tenteranno di mandare sottoposti e potenti creature al loro servizio ad affrontare i personaggi, se possibile (tali servitori possono far uso di qualsiasi tattica tra quelle sopra descritte).

Anche se un avversario intelligente interviene attivamente in un combattimento con un gruppo di personaggi particolarmente aggressivi, le possibilità di sopravvivenza migliorano se i personaggi non hanno mai visto prima l'avversario. L'incantesimo *immagine proiettata* è un ottimo modo di applicare questa strategia. Un altro trucco prevede l'uso di *giara magica*. Un incantatore nemico potrebbe impossessarsi del corpo di una creatura particolarmente robusta, ma dotare un servitore nascosto nelle vicinanze di una gemma (il focus dell'incantesimo *giara magica*). Se le cose vanno male, l'incantatore si rifugia nel cristallo, e il servitore che custodisce il cristallo capisce che quello è il segnale per teletrasportarsi via. La strategia della *giara magica* può rivelarsi particolarmente efficace se i personaggi accettano la resa di un avversario che in apparenza sembra un sicario di poca importanza. In realtà il sicario è la mente suprema, e sta ascoltando ogni singola parola che i personaggi dicono.

Diversivi: Il vecchio e collaudato metodo di dividere e indebolire quei personaggi dal cuore tenero consiste nel creare un diversivo per far sì che alcuni personaggi debbano abbandonare un combattimento o non possano prendervi parte direttamente. Ad esempio, un gruppo di avversari malvagi potrebbe sguinzagliare un mostro inferocito in un'area pubblica piena di innocenti prima di condurre un'incursione per rubare i gioielli della corona.

Prendere di mira gli oggetti: Nel gioco di D&D la maggior parte dei personaggi è molto più debole se non può fare ricorso al suo equipaggiamento. Gli avversari più intelligenti lo sanno bene, e possono tentare di distruggere una spada, un bastone o un altro oggetto particolarmente potente. Il modo più ovvio per farlo è semplicemente attaccare l'oggetto, forse utilizzando il talento Spaccare l'Arma Potenziato. Una volta che il PG nano ha perso la sua ascia, dovrà fare ricorso alla sua

arma di ripiego. Gli avversari più intelligenti cercheranno anche di usare Spaccare l'Arma Potenziato sulla fascia di un mago, nota per la sua capacità di amplificare i poteri mentali. Un mago la cui Intelligenza scenda precipitosamente perderà l'accesso ad alcuni dei suoi incantesimi migliori.

Un'altra tattica riguarda l'uso del talento Disarmare Migliorato. Se un personaggio perde la presa su un oggetto, utilizzare su tale oggetto l'incantesimo *frantumare* diventerà molto più facile.

RISCHIO IMPROVVISO

Una situazione ricorrente degli scontri epici e di alto livello è la situazione "tiro salvezza o morte". Man mano che questi effetti si fanno più frequenti, diventa sempre più improbabile che un gruppo di personaggi epici possa affrontare uno scontro o due senza che almeno un PG non muoia. Sebbene questo sia vero anche per i mostri, va tenuto a mente che un giocatore possiede solo un personaggio, mentre il DM ha sempre un altro mostro pronto dietro l'angolo, con un incantesimo *implosione* pronto a crepitare sulla punta delle sue dita.

Non è necessario che un avversario prenda di mira un personaggio che ha problemi con un tipo particolare di tiro salvezza (tiro salvezza sulla Tempra per i maghi, sulla Volontà per i guerrieri e così via). Quando i personaggi giungono al 21° livello, molti di loro avranno un grosso divario tra il loro tiro salvezza più alto e il più basso. Contro una CD particolare, Mialee, la maga epica, supererà quasi sempre un tiro salvezza sulla Volontà, ma Lidda, la ladra epica, lo fallirà quasi sempre. Sarebbe adeguato, tuttavia, che una creatura o un PNG prendessero di mira un personaggio specifico solo in quei casi in cui l'avversario è in grado di distinguere (ad esempio) un mago da un ladro e sappia, in base alla sua esperienza, che il ladro è assai più vulnerabile ai suoi attacchi o alle sue capacità speciali.

Vedi anche la variante "Fortuna epica" e "Tre vite e sei fuori" per affrontare la questione del rischio improvviso in altri modi.

VARIANTI

Nella maggior parte dei casi, una partita epica di D&D funziona esattamente come una qualsiasi altra partita di D&D. Le regole base sono le stesse, anche se alcune regole secondarie cambiano, come illustrato in questo volume. Oltre alle regole qui descritte e a quelle nei manuali di D&D, è possibile prendere in considerazione alcune varianti. Ad esempio, la variante del "Tiro difensivo", descritta nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER può rendere un duello tra un PG e il suo arcirivale epico estremamente interessante. Di seguito vengono presentate alcune ulteriori varianti.

VARIANTE: TIRI APERTI

Quando un personaggio raggiunge un livello epico, la regola che vuole che gli 1 naturali siano sempre un fallimento e che i 20 naturali siano sempre un successo può generare dei risultati frustranti. La *Guida del* DUNGEON MASTER offre un'opzione che può aiutare a correggere queste situazioni: usare la variante "Colpire e mancare automaticamente" descritta nel Capitolo 3, secondo la quale un 1 naturale viene considerato un tiro pari a -10 e un 20 naturale equivale a un 30. Ma questo non fa che ritardare il problema. Prima o poi, anche un -10 colpirà qualsiasi cosa, oppure un 30 non basterà a mettere a segno un colpo.

La variante dei tiri aperti offre un'altra opzione. Se un personaggio ottiene un 1 naturale su un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica, allora deve tirare di nuovo e sottrarre 20 al nuovo risultato. Quindi, se un guerriero epico mena un fendente con la sua spada contro un gigante del gelo e ottiene un 1 naturale, dovrà tirare una seconda volta e sottrarre 20 al risultato del secondo tiro per determinare il risultato finale. Se ottiene un 1 naturale al secondo tiro, dovrà tirare ancora e sottrarre 40, e così via, sottraendo 20 per ogni volta consecutiva in cui ha ottenuto un 1 naturale.

Nel caso opposto, ogni volta che ottiene un 20 naturale, tira di nuovo e aggiunge 20 al nuovo risultato. Quindi, se lo stesso gigante del gelo dovesse subire gli effetti di uno *sciame di meteore* scatenato da un mago epico e ottenesse un 20 naturale al suo tiro salvezza sui Riflessi, dovrebbe tirare di nuovo e aggiungere 20 al nuovo risultato. Come nel caso dell'1 naturale, se si ottiene un 20 naturale al secondo tiro, si tira una terza volta e si aggiunge 40 al risultato, e così via.

Un 20 naturale su un tiro per colpire minaccia sempre un critico, come da normale regolamento, e il tiro di conferma viene effettuato separatamente dagli eventuali tiri aggiuntivi effettuati per determinare il risultato dell'attacco iniziale.

Dal momento che questa variante riduce le probabilità che una creatura ottenga un successo o un fallimento automatico, normalmente favorisce i PG (come tutti gli elementi che riducono le casualità nel gioco).

VARIANTE: MORTE PER DANNO MASSICCIO

In una partita di D&D a livello epico, molti PG e molti mostri riescono a infliggere con un singolo attacco danni sufficienti da imporre un tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla morte da danno massiccio. Questo richiede una lunga serie di tiri di dado, che provoca un rallentamento del combattimento. Inoltre, il tiro salvezza a CD 15 sulla Tempra è talmente facile per la maggior parte dei personaggi epici che esiste solo una possibilità del 5% di morire: il personaggio supererà sempre il suo tiro salvezza, anche con un risultato di 2, a meno che non ottenga un 1 naturale, e quindi un fallimento automatico. Una battaglia può diventare un logorante gioco alla roulette russa in cui ogni avversario spera di non essere il primo ad ottenere un 1.

Per tale motivo, è vivamente consigliato di ignorare la regola della morte da danno massiccio per ogni PG o PNG di livello pari o superiore al 21°, come anche per qualsiasi mostro di GS pari o superiore a 21. Tuttavia, se si decide di conservare questa regola, il DM dovrebbe almeno prendere in considerazione l'eventualità di innalzare la soglia oltre la quale questo tiro è richiesto, da 50 danni a un numero superiore.

Un metodo possibile è semplicemente quello di aumentare la soglia di 10 punti ferita per ogni livello o Dado Vita sopra il 20°. Questo permette ai personaggi e ai mostri più potenti di resistere alla minaccia di morte istantanea.

Un altro metodo prevede l'eventualità di lasciare la soglia così com'è, ma di permettere ai personaggi e ai mostri di scegliere il talento Resistere alla Morte (descritto di seguito).

Usare la variante dei "Tiri aperti" sopra descritta solitamente riduce le probabilità che un combattente muoia per danno massiccio. Tuttavia, non avrà assolutamente alcun effetto sulla frequenza di tali prove, quindi è comunque consigliabile l'applicazione di una delle opzioni sopra descritte.

Resistere alla Morte

Il personaggio è in grado di sostenere un incredibile ammontare di danni senza rischiare una morte istantanea.

Prerequisiti: Livello del personaggio o DV 21+.

Beneficio: L'ammontare di danni inferti da un singolo attacco che richiede un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) per non morire raddoppia (da 50 a 100 danni).

Speciale: Se si fa uso della variante della "Morte per danno massiccio basato sulla taglia" descritta nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*, questo talento raddoppia i numeri riportati nella Tabella 3-8: "Danno massiccio basato sulla taglia". Quindi la soglia di una creatura di taglia Piccola passerebbe da 40 a 80 danni, mentre la soglia di una creatura Enorme passerebbe da 70 a 140 danni.

È possibile acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Va ricordato che due raddoppi equivalgono a una triplicazione e così via.

VARIANTE: "SOGLIA DELLA MORTE" PROLUNGATA

Quando un personaggio raggiunge un livello epico, l'arco di punti ferita entro il quale viene considerato morente (da -1 a -9) diventa un intervallo piuttosto ristretto. Dal momento che ogni attacco infligge così tanti danni (per non parlare di quelli che è possibile infliggere in un intero round) è facile che un personaggio passi direttamente dalla salute (0 o più punti ferita) alla morte (-10 o meno) grazie a un singolo colpo.

Se questo è un problema, si può prendere in considerazione la possibilità di prolungare l'arco entro il quale un personaggio epico viene considerato morente fino a farlo diventare ampio quanto il suo livello del personaggio sottratto a 0 (usando, in altre parole, il suo livello come numero negativo). Quindi un personaggio di 21° livello non morirebbe finché i suoi punti ferita non arrivassero a -21, mentre un personaggio di 30° livello sarebbe ancora in vita a -29 e morirebbe una volta giunto a -30.

Questa variante riduce la mortalità dei personaggi in due modi. Prima di tutto, impedisce che un personaggio passi dalla salute alla morte nel giro di un colpo solo. Secondo, prolunga ampiamente il periodo di tempo che un personaggio morente impiega per morire. Un personaggio di 40° livello può rimanere moribondo per diversi minuti prima di spirare definitivamente. Quindi questa variante va usata solo se si desiderano migliorare le possibilità di sopravvivenza dei giocatori.

VARIANTE: RESISTENZA AGLI INCANTESIMI PER *FERMARE IL TEMPO*

Questa variante non piace a tutti, ma è possibile provarla alcune volte per vedere se è di proprio gusto o meno. È possibile modificare le caratteristiche di *fermare il tempo* e degli altri incantesimi dagli effetti analoghi cambiando la dicitura alla voce "Resistenza agli incantesimi" in un "Sì (vedi testo)". Così facendo, si intende che ogni volta che una creatura che fa uso di *fermare il tempo* interagisce con una creatura rimasta nel tempo normale (lasciando un incantesimo su di una creatura, affinché abbia effetto una volta tornata in tempo normale), la creatura che fa uso di *fermare il tempo* deve superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio, se questo ne è dotato. Se la resistenza agli incantesimi riesce a bloccare l'effetto, la creatura che fa uso di *fermare il tempo* viene riportata nel flusso temporale normale immediatamente e l'incantesimo ha termine. Se si fa uso di questa variante, si dovranno ignorare le interpretazioni più strette descritte nella sezione "Come trattare *fermare il tempo*", più sopra.

VARIANTE: GRADI DI SFIDA DEI PNG

I PNG di livello superiore al 20° non possono reggere il confronto in potenza con i PG dello stesso livello, per due motivi: un PNG non è dotato delle risorse necessarie per ottenere oggetti magici dello stesso calibro disponibili ai PG. Inoltre, gli incantatori PNG non possono permettersi di sviluppare incantesimi epici, come invece possono fare i PG. Naturalmente, il DM può sempre assegnare ai suoi PNG l'equipaggiamento che desidera che abbiano, ma in genere sarebbe appropriato fornire ai PNG un equipaggiamento calibrato sul loro livello.

Questa variante cambia le regole standard secondo le quali si assegna un Grado di Sfida a un PNG. Invece di assegnare a un PNG un GS pari al suo livello del personaggio, la variante definisce il Grado di Sfida dei PNG dal 21° al 30° livello come pari al loro livello del personaggio meno 2. Quindi un PNG stregone di 25° livello ha un GS pari a 23 e due PNG stregoni di 25° livello hanno un Livello di Incontro (LI) pari a 25. Per ogni dieci livelli oltre il 21° di cui dispone un PNG, si sottrae un ulteriore 2 dal livello di PNG del personaggio per ottenere il Grado di Sfida del PNG.

Questo sistema deve essere applicato scrupolosamente, altrimenti potrebbero verificarsi delle discrepanze. Ad esempio, le avventure con una frequenza costante di PNG finirebbero per fornire ai PG più tesori di quanto preventivato. Quindi bisognerebbe equilibrare gli incontri con i PNG con incontri di mostri e altre minacce che dispongano di quantità di tesoro normali o addirittura inferiori alla media.

VARIANTE: FORTUNA EPICA

I personaggi epici sono, in tutta semplicità, estremamente fortunati. Con la variante "Fortuna epica", tutte le creature con 21 o più DV possono effettuare un tiro fortunato una volta al giorno, effettuando una seconda volta un tiro appena effettuato. La creatura deve accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del tiro precedente. Quelle creature o quei personaggi che sono già dotati di una capacità simile (come i chierici che dispongono del potere concesso del dominio della Fortuna) ne acquisiscono un uso aggiuntivo al giorno.

VARIANTE: TRE VITE E SEI FUORI

Per usare questa variante è necessario tenere un conto preciso dei punti ferita dei personaggi. Poi, quando un personaggio dovrebbe morire a causa del fallimento di un tiro salvezza, del danno alla sua Costituzione, dei livelli negativi o a causa dei normali danni, il risultato viene modificato sul momento in modo che il personaggio non muoia. Il personaggio subisce invece soltanto un'ulteriore ferita, o riesce a evitare del tutto gli effetti del danno. Il DM aggiunge un segno accanto al nome del personaggio sui suoi appunti. Quando arriva il momento di aggiungere un terzo segno, non si aggiungono semplicemente altri danni. Il personaggio subisce l'impatto pieno dell'attacco o dell'incantesimo e muore.

LA CAMPAGNA EPICA

Dal momento che i personaggi giocanti sono diventati così potenti, il DM potrebbe avere qualche difficoltà a utilizzare le solite vecchie trame per coinvolgerli. D'altro canto, quelle "solite vecchie trame" sono quelle che li hanno attirati e agganciati al tavolo di gioco per molti anni. Quindi ampliare lo scopo del gioco per renderlo epico non significa necessariamente buttare via tutto ciò che si è usato finora. C'è soltanto

bisogno di tenere a mente alcune conseguenze logiche riguardo a cosa i personaggi sono in grado di fare ora. Ecco alcuni suggerimenti per tenere sempre le proprie avventure epiche ad un livello alto.

PROGETTARE AVVENTURE LOCALIZZATE

Le avventure legate a un luogo specifico (un dungeon, una fortezza in rovina, una vallata perduta) possono rivelarsi emozionanti per qualsiasi gruppo di personaggi, epici o meno che siano. Tuttavia, così come i personaggi di alto livello sono in grado di superare facilmente ogni ostacolo contenuto in una tipica locazione da avventura, anche i personaggi epici sono probabilmente dotati di capacità che rendono i pericoli di un normale dungeon insignificanti.

Un trucco per scrivere un'avventura epica basata su un luogo specifico è quello di pensare in grande. Un tempo un dungeon di cinque livelli composto da cinquanta o sessanta stanze sarebbe potuto sembrare enorme, ma ora un gruppo di avventurieri epici probabilmente può esplorare l'intero complesso nel giro di pochi minuti, identificando rapidamente i punti strategici principali, trasformando un'avventura complessa in un semplice paio di incontri. È consigliabile quindi espandere il luogo fino a coprire un'area più vasta. Forse le stanze non sono collegate tra loro attraverso dei corridoi, il che richiede l'uso di molti incantesimi di *teletrasporto* per passare da un luogo all'altro. Forse il dungeon esiste simultaneamente su più piani, richiedendo l'uso di *spostamento planare*, *forma eterea* o *proiezione astrale* per spostarsi da una zona all'altra.

PROGETTARE AVVENTURE AD EVENTI

In molte campagne epiche, le avventure basate sugli eventi tendono a prendere il sopravvento sulle avventure localizzate. Dal momento che è più raro che i personaggi riescano ad identificare con facilità le sfide poste da un'avventura basata su eventi, le loro capacità più potenti entrano in gioco con meno frequenza.

Naturalmente, nemmeno un'avventura ad eventi è totalmente immune ai poteri di un personaggio epico. Vanno tenuti in considerazione molti incantesimi di *comunione* e miranti a contattare altri piani. Ormai un bardo è in grado di ricordare un poema o una storia quasi del tutto dimenticata praticamente su qualsiasi argomento, grazie alle sue conoscenze bardiche. *Scopri il percorso* e *rivela locazioni* riusciranno a condurre i personaggi verso il loro obiettivo senza possibilità di errore. E, naturalmente, *desiderio* e *miracolo* possono mandare all'aria un'avventura ben congegnata nel giro di pochi istanti.

Tuttavia, non è necessario penalizzare i giocatori per il semplice fatto che stanno usando i loro poteri. Anzi, il DM deve essere preparato a queste eventualità. È bene presupporre che i personaggi sapranno tutto quello che c'è da sapere su chiunque o su qualsiasi cosa che sia necessario conoscere riguardo all'avventura, e che faranno ottimo uso di quelle conoscenze fino a giungere al successo. Ma questa non deve essere la soluzione a tutti i problemi. Soltanto per il fatto che i personaggi sanno chi è l'assassino del re, questo non significa che il mistero sia risolto. Potrebbe esserci bisogno di attraversare due piani, di stringere un patto con un arcidiavolo e di intrufolarsi nel palazzo di una divinità per ricondurre il criminale alla giustizia.

Se la campagna finora è stata composta da avventure localizzate, probabilmente i personaggi saranno specializzati nel risolvere quel genere di avventure. Se ora vengono coinvolti in una serie di avventure ad eventi, i giocatori potrebbero pensare di non essere pronti per questo cambio di stile. Inoltre, se i giocatori hanno seguito una campagna localizzata per venti livelli, è probabile che questo sia il genere di avventure che amano giocare.

Indipendentemente dallo stile di campagna preferito, tuttavia, è sempre bene cercare di conferire una certa varietà al proprio stile di avventure. Non c'è nulla di male nell'alternare le avventure localizzate a quelle basate sugli eventi, e le campagne più affascinanti tendono ad usare entrambi gli elementi per ottenere un effetto ottimale.

MOTIVAZIONI DEI PERSONAGGI

Una volta giunti ai livelli epici, il DM dovrebbe conoscere i suoi personaggi (e i suoi giocatori) abbastanza bene da capire quali sono le loro motivazioni. Alcuni gruppi sono disposti a fare di tutto per una borsa (o un carico) d'oro, mentre altri si sforzeranno di fare ciò che è giusto indipendentemente dalla ricompensa in gioco. Alcuni avventurieri bramano la magia e il potere, mentre altri si accontentano di scoprire cosa si nasconde dietro la collina successiva. Se un particolare tipo di ricompensa ha motivato i personaggi fino a questo punto, probabilmente tale tipo di ricompensa funzionerà anche nella campagna epica, e in questo non c'è nulla di male. Se i personaggi epici vanno all'avventura per lo stesso motivo che li ha spinti a farlo dal 1° livello al 20°, tutto va bene.

Ma una vera avventura epica (di quelle che verranno narrate dai bardi per secoli a venire) spesso nascono da motivazioni superiori a quelle strettamente personali. (Questo non è necessariamente vero in tutti i casi: esistono molte storie epiche che narrano le gesta di un eroe in cerca di ricchezza, potere o conoscenza). In termini generici, l'avventura epica ricade in due categorie analoghe: la cerca epica e l'impresa divina.

Cerca epica

La cerca epica è un'avventura intrapresa da un eroe per motivi di vasta portata, o con un obiettivo di proporzioni titaniche in mente. La ricerca di un artefatto leggendario può costituire l'obiettivo di una grande avventura, ma se tale artefatto si rivela necessario per scacciare un esercito di demoni che stanno per devastare un continente, la cerca diventa una cerca epica. La ricerca di un libro di segreti draconici andato perduto è l'obiettivo per un'ottima avventura, mentre invece la ricerca del luogo di nascita del primo drago in assoluto è l'obiettivo di un'avventura epica.

Ogni cerca epica è unica e irripetibile, ma tutte condividono in sostanza alcune caratteristiche che trascendono le normali avventure.

- **Un lungo arco temporale:** Una cerca epica richiede un lungo periodo di tempo per essere portata a termine. Saranno necessari mesi o anni, come minimo, e alcune potrebbero anche richiedere un'intera vita.
- **Estrema difficoltà:** Una cerca epica è estremamente ardua, richiede lunghe ricerche, viaggi estenuanti e battaglie titaniche, e altro ancora.
- **Ostacoli memorabili:** Anche se sono elementi strettamente connessi alla difficoltà, gli ostacoli memorabili sono di gran lunga superiori a una semplice serie di prove di abilità o a un gruppo di mostri potenti. I personaggi dovranno scalare le montagne più alte, o decifrare i volumi più antichi dell'intero continente. Piuttosto che combattere contro un mostro epico, dovranno combattere contro il più grande drago del mondo, sconfiggere l'esercito di orchi più vasto che la memoria umana ricordi o ingaggiare una lotta faccia a faccia col principe dei demoni

Graz'zt nella sua sala del trono personale.

- **Obiettivi spettacolari:** Anche se molte cerche epiche sono motivate da obiettivi nobili ed elevati come salvare il mondo dalle orde degli inferi o impedire a una defunta divinità del male di ritornare in vita, anche una motivazione meno elevata come accumulare ricchezze può diventare epica. La ricerca dovrà riguardare qualcosa di veramente notevole, tuttavia: il Diamante di Tutte le Anime, la Spada del Grande Re, o qualcosa di analogamente maestoso.

Impresa divina

Una variante rispetto al tema della cerca epica è l'impresa divina: un incarico o una missione assegnata a un personaggio dalla sua divinità. L'impresa divina funziona meglio se viene assegnata a un personaggio con un forte legame alla sua divinità, come un chierico, o a coloro che dispongono di elementi strettamente divini nei loro poteri (tra cui i druidi, i paladini, i ranger e perfino le guardie nere). Tuttavia, qualsiasi personaggio può ricevere l'incarico di eseguire un'impresa divina. Alcuni potrebbero essere scelti per la loro devozione, mentre altri potrebbero ricevere l'incarico come forma di penitenza o di espiazione.

L'impresa divina annovera molti degli elementi tipici della cerca epica, anche se in molti casi l'obiettivo potrebbe essere semplicemente soddisfare (o compiacere) la divinità in questione. *Dei e Semidei* contiene ulteriori informazioni su come interagire con le divinità.

Alzare la posta

Questo tipo di trama si adatta ottimamente a uno stile di gioco epico, in quanto è incentrata sul concetto di incremento simultaneo dei rischi e delle ricompense man mano che i personaggi accumulano ulteriore potere. Questo principio è lo stesso che sta alla base di tutto il gioco di DUNGEONS&DRAGONS. Giunge sempre il momento in cui tutto diventa troppo facile per i personaggi: riescono a superare tutte le trappole, a sconfiggere tutti i mostri e a conoscere tutti gli incantesimi. Troppo noioso. È questo il motivo per cui è stato pubblicato questo volume.

Il DM può creare un'avventura incentrata proprio su questo aspetto della campagna. Supponiamo che i personaggi vengano inseriti in una situazione in cui tutto diventa di nuovo interessante. Le nuove scoperte e le acquisizioni delle nuove capacità descritte in questo volume vengono incorporate nelle trame della campagna. Naturalmente ciò va fatto utilizzando per la campagna il materiale descritto in questo volume: è questo il motivo per cui è stato pubblicato e acquistato. Ma se la scoperta e l'acquisizione di questi nuovi poteri viene integrata all'interno di una campagna già esistente, i personaggi otterranno nuove sfide da affrontare e una sensazione tangibile di attesa ancor prima che la campagna inizi a muoversi su questo sentiero.

Ad esempio, forse è possibile far sì che alcuni talenti richiedano degli "elementi narrativi" come prerequisiti: forse non è possibile usare Incantatore Epico finché sul personaggio non viene lanciato un incantesimo epico. Forse l'efficacia di una certa abilità ha un tetto massimo ad un certo livello che non può essere incrementato ulteriormente finché un personaggio non arriva ad affrontare nuove situazioni di stampo epico in cui possa farne uso. Certo, ampliare i propri personaggi portandoli a un livello di gioco epico è un'esperienza emozionante per i giocatori, ma il DM può renderla ancora più memorabile se prepara delle avventure incentrate su questi cambiamenti in corso.

È necessario soltanto un avvertimento: attenzione a non strafare. I giocatori potrebbero sentirsi soddisfatti le prime volte che ottengono una tale ricompensa, ma l'effetto può rivelarsi stancante nel giro di poco tempo. È impossibile far sì che ogni elemento di questo volume sia abbinato a un evento narrativo: la campagna si trasformerebbe presto in una lunga serie di cerche per nuove capacità particolarmente accattivanti.

È inoltre necessario assicurarsi che tutti traggano beneficio dalla ricerca di questa nuova capacità. Ogni personaggio dispone di punti forti e punti deboli assai diversi, anche se tutti sono diventati più bravi e più potenti nel fare ciò che sanno fare. Se il DM si concentra su un certo tipo di migliorie e alcune classi di personaggi non traggono beneficio da ciò, sorgeranno due problemi: innanzitutto, i personaggi di quelle classi che non ricevono nessuna capacità come premio per la risoluzione della trama non si dimostreranno troppo interessati a prendere parte alla storia; inoltre, inizieranno a distanziarsi dalle classi che hanno tratto vantaggio da questi benefici, acquistando le loro capacità speciali molto più velocemente. Quindi, se il DM prepara dei requisiti narrativi per l'acquisizione degli incantesimi epici, farà bene ad assicurarsi che sia gli incantatori arcani che quelli divini ne traggano beneficio, e che anche i ladri e i guerrieri del gruppo ottengano un vantaggio di qualche tipo (come ad esempio acquisire nuove protezioni o nuove capacità che verranno lanciate su di essi una volta che un certo incantesimo verrà sviluppato).

DEMOGRAFIA

Se il DM decide di cambiare la propria campagna in modo che i personaggi epici siano "sempre" esistiti (vedi "Ristrutturazione dietro le quinte", più sopra), dovrà anche modificare le regole per generare le città riportate al Capitolo 4 della *Guida del* DUNGEON MASTER. In base alle regole ivi riportate, il limite di monete d'oro di una metropoli è 100.000 mo. In una partita che fa uso di regole epiche, il limite in monete d'oro deve essere aumentato, al fine di soddisfare le necessità dei personaggi epici. Viene utilizzata la tabella nella pagina successiva variante per determinare il limite in monete d'oro nelle campagne di livello epico.

Analogamente, gli abitanti locali di più alto livello dotati classi di PG in una qualsiasi comunità dovranno essere di livello più alto se si presume che le regole epiche siano "sempre" state applicate. Viene utilizzata la seguente tabella dei "Modificatori di comunità epica", invece dell'analoga Tabella 4-45 riportata nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

TABELLA 3-6: MODIFICATORI DI COMUNITÀ EPICA

Dimensioni comunità	Modificatore di comunità
Piccolo insediamento	-3 [1]
Borgo	-2 [1]
Villaggio	-1
Piccolo paese	0
Grande paese	+4
Piccola città	+8 (tirare due volte) [2]
Grande città	+12 (tirare tre volte) [2]
Metropoli	+16 (tirare quattro volte) [2]
Metropoli planare	+20 (tirare sei volte) [2]

[1] Un piccolo insediamento o un borgo hanno una probabilità del 5% (risultato 96-100 in un tiro d%) di sommare un +10 al modificatore di livello di un ranger o di un druido.

[2] Le città di dimensioni così grandi possono avere più di un PNG di alto livello per classe, ciascuno dei quali genera personaggi di più basso livello della stessa classe, come descritto nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Tabella 3-5: Generazione casuale di città epiche

d%	Dimensioni città	Popolazione*	Limite MO
01-10	Piccolo insediamento	20-80	160 mo
11-30	Borgo	81-400	400 mo
31-50	Villaggio	401-900	800 mo
51-70	Piccolo paese	901-2.000	3.000 mo
71-85	Grande paese	2.001-5.000	15.000 mo
86-95	Piccola città	5.001-12.000	100.000 mo
96-99	Grande città	12.001-25.000	150.000 mo
100	Metropoli	25.001+	300.000 mo
Speciale	Metropoli planare	100.000+	600.000 mo

*Popolazione adulta. A seconda della razza dominante della comunità, il numero degli individui non adulti varierà tra il 10% e il 40% di questo valore.

GESTIONE DELLE RICCHEZZE

Alcuni dei giocatori diranno: "Se cambio tutte le mie ricchezze in oro, ne verrebbe fuori un cumulo di metallo grosso quanto una piccola luna." Naturalmente si tratta di un'esagerazione, ma non grande quanto potrebbe sembrare. È possibile che molte delle proprietà di un personaggio epico siano formate da risorse non valutabili, come ad esempio un esercito fedele soltanto a lui, un semipiano privato e una fortezza personale progettata secondo le sue esigenze. Ma questo vale solo per una parte di tutte le sue ricchezze.

All'atto pratico, la ricchezza che un personaggio epico è in grado di accumulare raggiunge dei livelli osceni. È possibile che esista così tanto oro in tutto il mondo? Probabilmente no. Ma a volte i personaggi hanno bisogno di trasferire ingenti quantità di ricchezze senza dover spostare varie tonnellate di metallo. E qui entrano in gioco i favori.

Economia epica: Un intraprendente tempio devoto a una divinità della ricchezza dispone di un'organizzazione collaterale che col tempo è diventata un elemento fondamentale per l'economia di molte comunità epiche. In pratica, il Tempio dei Favori emette delle pergamene scritte speciali chiamate favori su cui è riportata la promessa del lancio di un incantesimo: ogni banconota garantisce la riscossione in forma di un incantesimo (arcano o divino che sia). Tuttavia, sono ben pochi quei favori che vengono riscossi; la maggior parte dei favori diventa l'unità di base di una valuta di livello epico. Se si decide di usare questa opzione, qualsiasi comunità dotata di un Tempio di Favori nelle immediate vicinanze onorerà i favori come valuta perfettamente legale.

Favori come valuta: Esistono tre tagli di favori: *f1* (a volte chiamato un salmo), *f10* (a volte chiamato una preghiera) e *f100* (a volte chiamato una benedizione). Ogni *f1* equivale a 1.000 mo. Di conseguenza un *f10* equivale a 10.000 mo e un *f100* equivale a 100.000 mo. I templi non cambiano mai i favori in oro (sebbene siano disposti a cambiare l'oro in favori), ma alcuni mercanti sono disposti a cambiare i favori in oro, al costo di una certa percentuale.

USI NUOVI PER VECCHI OGGETTI MAGICI

Anche in una campagna epica, gli oggetti magici descritti nella *Guida del Dungeon Master*, o alcune versioni speciali di essi, si rivelano sempre utili. Ciò che a tutti gli effetti limita l'efficacia di molti di questi oggetti è la CD di cui essi sono dotati (per motivi di costo, l'oggetto solitamente viene descritto al livello più basso di incantatore). Tuttavia, gli oggetti creati a un livello di incantatore più alto e facendo un uso accorto del talento di metamagia Incantesimi Intensificati funzionano ottimamente in un'avventura epica. Naturalmente, ciò rende l'oggetto più costoso, ma i personaggi epici dispongono di risorse in grado di sostenere il prezzo più alto.

Ad esempio, un *bastone di blocca persone* creato da un mago normalmente dispone di una CD pari a 14: 10 (quella base) +3 (un incantesimo di 3° livello) +1 (il punteggio di caratteristica chiave dell'incantatore deve essere almeno pari a 13). Il costo di creazione di un tale bastone sarebbe pari a 375 x 3 (livello di incantesimo) x 5 (livello dell'incantatore), e cioè 5.375 mo.

Tuttavia, un *bastone di blocca persone* con un livello dell'incantatore e un livello di incantesimo portati al massimo disporrebbe di una CD pari a 23: 10 (quella base) + 9 (incantesimo intensificato di 9° livello) + 4 (il punteggio di caratteristica chiave dell'incantatore deve essere pari almeno a 19). Tuttavia, il costo di creazione di un bastone simile sarebbe pari a 375 x 9 (per quegli incantesimi intensificati al 9° livello) x 17 (il livello più basso che l'incantatore deve possedere per lanciare un incantesimo di 9° livello) = 57.375 mo.

Si può tenere in considerazione anche il talento non epico Potenziare Oggetto, descritto di seguito, come ulteriore metodo di aumentare la CD di un oggetto magico.

Potenziare Oggetto [Creazione oggetto]

Il personaggio può aumentare la CD minima dei tiri salvezza relativi agli oggetti da lui creati.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di creazione oggetto.

Beneficio: Il personaggio seleziona un qualsiasi talento di creazione oggetto che gli è già noto. Quando crea un oggetto utilizzando quel talento, può modificare la CD dei tiri salvezza relativi a quell'oggetto magico, se ve ne sono, applicando il modificatore della sua caratteristica chiave.

Normale: Quando un personaggio crea un oggetto magico, utilizza il punteggio di caratteristica minimo necessario per infondere nell'oggetto un incantesimo di un determinato livello, e il modificatore ad esso associato per determinare la CD dei tiri salvezza, indipendentemente dal suo effettivo punteggio di caratteristica chiave, che potrebbe anche essere superiore.

Speciale: Il personaggio può acquistare questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, i suoi effetti vengono assegnati a un diverso talento di creazione oggetto conosciuto.

RIUTILIZZARE I PNG IMPORTANTI

È probabile che nel corso della campagna i personaggi abbiano incontrato e parlato con molte creature importanti e con vari PNG che erano palesemente più potenti rispetto a loro. Ad esempio, potrebbero aver fatto affari con un potente mago patrono a cui hanno consegnato un potente artefatto, o forse hanno dovuto trattare con qualche potenza infernale di tanto in tanto in quanto non potevano ottenere le infor-

PNG EPICI RARI

Un'alternativa all'uso delle tabella di "Generazione casuale di città epiche" può essere la semplice decisione di non collocare i PNG epici in modo casuale. Normalmente non sono un elemento ricorrente della campagna, quindi è possibile collocare i PNG epici esattamente nel punto del mondo in cui c'è bisogno di loro.

Non è necessario che ciascuna metropoli sia necessariamente dotata di un mago epico, e non è detto che tutti i personaggi epici preferiscano vivere nelle zone abitate (o addirittura sul Piano Materiale vero e proprio). Il DM può scegliere liberamente.

mazioni di cui avevano bisogno in altri modi.

Ora che i PG sono giunti al 21° livello e oltre, possono tornare ad affrontare quegli stessi PNG, ma forse stavolta come alleati, oppure (cosa ancora migliore) come rivali diretti. Quel potente mago potrebbe essere stato corrotto dall'artefatto che i personaggi gli avevano consegnato quando erano personaggi di 15° livello, e così ora devono combattere un mago impazzito di 30° livello. Analogamente, potrebbero scoprire che quel potente vrock è anche uno stregone di 23° livello, e che stava soltanto aspettando il momento giusto per riscuotere la sua ricompensa in cambio di quando aiutò i personaggi, molto tempo fa.

CONDURRE UNA CAMPAGNA A LIVELLI MISTI

A causa della morte improvvisa di un personaggio o dell'arrivo di nuovi giocatori, il DM potrebbe ritrovarsi ad avere un gruppo composto da alcuni personaggi di 27° livello e da altri di livello inferiore, ad esempio di 21° livello. Generalmente la soluzione migliore sta nel far partire i nuovi personaggi a non meno di due livelli dal personaggio di livello più alto all'interno del gruppo. Ma quando anche le migliori intenzioni non bastano, può capitare comunque che venga a formarsi un gruppo di personaggi misti.

Niente panico: è comunque possibile progettare delle avventure interessanti e anche delle intere campagne per un gruppo a livelli misti. Naturalmente, mettere in scena una trama complicata che coinvolga le varie personalità più interessanti dei personaggi è qualcosa che va al di fuori del livello. Se il Duca di Shantara rimane impressionato dall'arguta eloquenza di un personaggio, poco importa se questo è di 15° o 25° livello.

Ma quando si giunge al combattimento, un personaggio di quattro o cinque livelli inferiori al PG di più alto livello sarà comunque surclassato e in continuo pericolo di vita, a meno che i livelli misti non siano tenuti in considerazione anticipatamente. È bene assicurarsi che ogni combattimento importante contenga degli antagonisti adeguati a una lotta con i personaggi di livello più alto, e che contenga anche degli antagonisti di livello più basso che possano scontrarsi con i personaggi inferiori e che forniscano una sfida alla loro altezza.

Ad esempio, supponiamo che i personaggi facciano irruzione nel rifugio segreto del Corvo, uno stregone di 27° livello. Dal momento che questo è uno degli incontri culminanti, il Corvo è di due livelli superiore rispetto al PG di livello più alto, un chierico di 25° livello. Inoltre, due degli altri PG sono soltanto di 21° livello. Ma il Corvo dispone di vari servitori che fungono ottimamente da incontri di GS 21, se presi individualmente. Il DM non può costringere i personaggi di 21° livello a combattere per forza contro i servitori di GS 21, ma ha ottime possibilità di far sì che il Corvo miri a scontrarsi con i personaggi di livello più alto e di ordinare ai suoi servitori di occuparsi dei personaggi di livello inferiore. Cosa farà poi ogni personaggio è impossibile da prevedere, ma la maggior parte di essi si preoccuperà di rimuovere la minaccia più immediata prima di tuffarsi in un altro conflitto più impegnativo.

DIVINAZIONI E MANTENERE I SEGRETI

Una delle difficoltà più ostiche da gestire nelle avventure di alto livello e di livello epico è la capacità dei personaggi di ricorrere agli incantesimi di divinazione. Se questo fattore non viene tenuto d'occhio in anticipo, le divinazioni rischiano di estinguere ogni forma di divertimento da ogni avventura. Allo stesso tempo, è importante evitare di privare i personaggi dei loro "giocattoli". I personaggi di alto livello hanno faticato molto per raggiungere un alto livello di potere, e la loro esperienza di gioco verrà gravemente sminuita se viene loro detto che "qui le divinazioni non funzionano, mi dispiace".

In un buon scenario, questo fenomeno viene visto in senso inverso: in uno scenario epico, i PG sono tenuti a usare i loro poteri di alto livello, altrimenti moriranno. Nel caso delle divinazioni e di altre magie analoghe, dovranno fare ricorso a queste risorse per scoprire l'obiettivo dell'avventura, l'identità del loro avversario e il luogo in cui dovranno recarsi per risolvere l'avventura. Se non fanno tutto questo, l'avventura è finita ancor prima di cominciare, a causa di quanto rimane oscuro ai loro occhi. Il DM deve imparare bene quali sono le risorse di divinazione accessibili ai personaggi, imparare come funzionano, quando potranno rivelarsi utili e quando invece non serviranno a nulla.

Domande e risposte: Questa categoria include *presagio* (Chr 2), *divinazione* (Chr 4), *comunione* (Chr 5) e *contattare altri piani* (Brd 5, Mag/Str 5). Tutti questi incantesimi sono basati sulla richiesta di conoscenze ad alcune divinità o creature extraplanari. Le entità malvagie più potenti che devono tenere nascosti i loro obiettivi agli occhi dei loro pari si preoccupano di celare le loro attività. Di conseguenza, quando viene formulata una richiesta di informazioni al riguardo, l'entità malvagia tenterà molto probabilmente di intercettare la domanda in questione. Quando la domanda viene intercettata da un'entità coinvolta personalmente, la risposta fornita viene formulata in modo da agevolare colui che fornisce la risposta, e non chi ha posto la domanda. Se esiste più di un'entità che conosce la risposta a una determinata domanda (come nella maggior parte dei casi, dal momento che gli dei riescono a sapere molte cose col minimo sforzo), le creature più potenti fanno uso di *desiderio* per ottenere una possibilità del 50% di intercettare ogni divinazione che li riguardi personalmente.

Quando le divinazioni riescono ad ottenere una risposta senza venire intercettate dalle entità coinvolte, le risposte vengono sempre fornite attraverso dei semplici sì o no. Se non si pongono le domande adeguate, i personaggi potrebbero avere difficoltà a scoprire ciò che hanno bisogno di sapere da delle entità così taciturne. Se ottengono qualche informazione al riguardo attraverso altri incantesimi, spiando o attraverso normali mezzi di conoscenza o d'esperienza, potranno in tal modo sapere quanto basta per usare al meglio un incantesimo di semplice domanda e risposta.

Informazioni generiche: Quegli incantesimi come *comunione con la natura* (Drd 5), *conoscenza delle leggende* (Brd 4, Conoscenze 7, Mag/Str 6) e *visione* (Mag/Str 7) rientrano nella categoria di incantesimi che forniscono informazioni all'incantatore, ma non attraverso la risposta a una domanda specifica. Questi incantesimi sono ottimi per fornire ai personaggi degli indizi su cui lavorare. Sebbene le risposte spesso possano giungere a loro sottoforma di metafore e/o versi, questi incantesimi, potenzialmente, possono rivelare dei veri nomi, che poi possono essere utilizzati per spiare, in altri incantesimi di divinazione o in altre prove di conoscenze. Il DM dovrà preparare innanzitempo alcune tra le risposte più probabili, al fine di rispondere alle domande dei PG sulle svolte che potrà prendere una determinata avventura.

Spiare: Gli incantesimi *scrutare* (Brd 3, Chr 5, Drd 4, Mag/Str 4) e *scrutare superiore* (Brd 6, Chr 7, Drd 7, Mag/Str 7) possono rovinare un'avventura ottimamente pianificata nel giro di pochi secondi. Anche se i PG non conoscono nulla riguardo all'antagonista, la CD di Scrutare può arrivare solo a

un massimo di 25. Per neutralizzare simili forme di spionaggio, le creature più potenti fanno ricorso a vari tipi di tattiche. Una delle più utilizzate è quella di non attivare alcuna protezione conto i tentativi di scrutare effettuati sul proprio rifugio, ma di preparare una nutrita serie di trappole magiche in modo che qualsiasi creatura che tenti di teletrasportarsi o di viaggiare in forma eterea sul punto scrutato venga intercettato e ricompaia invece in una camera apposita, carica di trappole letali. Altri, per cui la protezione della propria riservatezza è più importante, possono erigere barriere di *campi anti-magia*, di affidarsi a quegli oggetti magici che generano visioni fittizie o addirittura creare incantesimi epici personali che infliggano danni (o peggio) a coloro che tentano di scrutare.



Trovare la strada: Questa categoria comprende tutto ciò che va dal semplice *localizza oggetto* (Brd 2, Chr 3, Mag/Str 2, Viaggio 2) all'incantesimo simile e più potente *localizza creatura* (Brd 4, Mag/Str 4) fino a *scopri il percorso*, straordinariamente potente (Chr 6, Conoscenze 6) e *rivela locazioni* (Chr 8, Conoscenze 8, Mag/Str 8). La durata, il raggio di azione e i requisiti di conoscenze limitati dei primi due incantesimi rende il loro uso di poca utilità nella maggior parte delle situazioni epiche. *Scopri il percorso* si dimostra più utile, in quanto ai livelli epici può durare varie ore, consentendo ai personaggi di volare o di teletrasportarsi per coprire con facilità decine o centinaia di chilometri. Infine, nonostante *rivela locazioni* sia in grado di localizzare una qualsiasi creatura od oggetto indipendentemente dalle sue locazioni, i requisiti di conoscenze (l'incantatore deve aver visto la creatura, essere in possesso di un oggetto che gli apparteneva, o aver toccato l'oggetto) lo rendono di poco valore in certe circostanze. Ma una volta che i personaggi hanno incontrato il loro avversario o si sono impadroniti di un oggetto del nemico, ne saranno molto felici (a meno che il nemico non li stia segretamente conducendo in una trappola).

Conoscenze bardiche: Anche se non si tratta di un incantesimo, conoscenze bardiche (e il privilegio di classe di sapienza di un maestro del sapere) può fare la differenza sulla quantità di informazioni che i personaggi sono in grado di accumulare. Tali informazioni potrebbero fornire il collegamento necessario per tentare un incantesimo di divinazione.

Abilità di Conoscenze: Alcuni personaggi dispongono di bonus alle abilità di Conoscenze sufficientemente alti da identificare gli indizi forniti. In tal caso, le prove di Conoscenze funzionano esattamente come conoscenze bardiche.

COME GESTIRE *DESIDERIO*

I personaggi epici hanno maggiori opportunità di utilizzare l'incantesimo *desiderio* rispetto ai PG di livello inferiore. Anche se il *Manuale del Giocatore* fornisce informazioni dettagliate riguardo agli effetti specifici che è possibile ottenere grazie all'uso di *desiderio*, non esistono indicazioni altrettanto dettagliate per altri effetti dall'esito incerto. Sicuramente, molti personaggi desiderano incrementare i loro punteggi di caratteristica, fino al limite massimo di un bonus intrinseco (+5). Quando i personaggi tentano di ottenere qualcosa che non è contenuto nella descrizione dell'incantesimo, si fa riferimento a questa sezione.

Un *desiderio* in pratica consente a chi ne fa uso di alterare la realtà. Spesso si verificano delle conseguenze impreviste, specialmente se attraverso il *desiderio* si cerca di ottenere troppo. Un *desiderio* focalizzato sugli effetti personali o limitati del personaggio ha meno possibilità di andare fuori controllo. Un *desiderio* che cerchi di cambiare il sistema di credenze di un'intera nazione probabilmente darà dei risultati indesiderati o, molto più semplicemente, fallirà. Il compito del DM è quello di descrivere dei risultati che trasmettano la grande potenza di *desiderio*, ma di non renderlo talmente risolutivo da far sì che i giocatori possano ricorrervi per risolvere ogni problema.

Ad esempio, se i giocatori chiedono che tutte le creature di Furyondy credano che un personaggio specifico sia il loro re, il *desiderio* distorcerà questa richiesta facendo in modo che tutte le creature sappiano invece che è stato effettuato un tentativo di alterare le loro menti, senza successo.

Un *desiderio* può cambiare quegli eventi che risultano sgraditi a chi ne fa uso.

Un *desiderio* che offra ai personaggi una seconda possibilità di raggiungere il loro obiettivo dopo un fallimento dovuto alla sfortuna dovrebbe essere sempre concesso, purché i termini della richiesta non pretendano il successo automatico.

Spetta al DM stabilire se attraverso un *desiderio* un personaggio stia chiedendo troppo. Se la richiesta si estende oltre i personaggi stessi e poche altre creature, dovrebbe accendersi un segnale di allarme nella testa del DM. In genere, l'assegnazione delle conseguenze di un *desiderio* formulato male o troppo pretenzioso dovrebbe seguire la strategia della resistenza minima. In altre parole, il risultato dovrebbe concretizzarsi nel tentativo (fallito) più semplice e meno complesso di alterare la realtà esattamente nel modo inteso da chi ha formulato il *desiderio*. Ad esempio, se un personaggio desidera diventare per sempre immune ad ogni forma di danno, tale *desiderio* è facilmente realizzato se il personaggio viene strappato via dal multiverso, garantendo in questo modo che nessuno possa mai più ferirlo, né ora né mai.

LA CELEBRITÀ ALIMENTA LE OPPORTUNITÀ

I personaggi epici sono persone importanti, e i PNG fanno molta attenzione a ciò che i personaggi epici dicono e fanno. Ciò offre varie possibilità di conferire ai giocatori nuove for-

me di potere. Se al mondo è noto che i personaggi sono epici, in quel mondo saranno delle vere e proprie celebrità. I PNG di livello inferiore li adoreranno e cercheranno di imitarli.

I personaggi, nel corso del gioco, potrebbero acquisire tutti i vantaggi che la celebrità comporta. Tra le varie possibilità, ad esempio, i personaggi potrebbero avere il potere di indire una grande festa nazionale nella nazione in cui hanno compiuto una grande impresa, far sì che una città o una via porti il loro nome, o dare il via a una moda nel vestire o in altri aspetti sociali, basandosi sullo stile nel vestire o sul comportamento del personaggio. Spettacoli e rappresentazioni popolari potrebbero riprodurre le gesta e le parole dei personaggi stessi. Questa smaccata adulazione è possibile solo se i personaggi rimangono nei pressi della regione dove hanno svolto molte delle loro avventure. Tuttavia, anche nelle città più lontane o su altri piani, la reputazione dei personaggi epici sarà giunta comunque. Quindi, nelle zone abitate esiste sempre una possibilità (pari all'1% x livello del personaggio) che un personaggio epico venga riconosciuto, anche se è appena arrivato in quella zona o su quel piano.

SIGNORI DI UN PIANO PERSONALE

I personaggi di potenza epica potrebbero decidere di reclamare un semipiano come loro dominio. Possono benissimo averlo. Anzi, è possibile concedere loro il potere di ideare e creare un semipiano direttamente da zero. In pratica, un semipiano è uno spazio limitato separato dal piano di origine dei personaggi. È sufficiente consentire ai personaggi di scoprire un incantesimo *genesi* (vedi sotto) o un oggetto che riproduca gli effetti di *genesi*. Che i personaggi si divertano con la loro nuova tenuta extraplanare. Possono farne la loro nuova base operativa, se lo desiderano, oppure farne un avamposto dove alloggiare i loro seguaci, ad esempio.

Genesi

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 9, Creazione 9
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 settimana (8 ore al giorno)
Raggio di azione: 54 metri (vedi testo)
Effetto: Un semipiano adiacente al Piano Etereo, centrato sulla posizione dell'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un piano finito dotato di un accesso limitato: un semipiano. I semipiani creati da questo potere sono piani minori, estremamente piccoli.

È possibile lanciare questo incantesimo solo quando l'incantatore si trova sul Piano Etereo. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, una fluttuazione di densità provoca la creazione del semipiano in questione. All'inizio, il piano appena formatosi cresce al ritmo di 30 cm di raggio al giorno fino a un raggio massimo di 54 metri, man mano che continua ad attingere sostanza dai vapori eterei e dalla protomateria.

È l'incantatore a determinare l'ambiente all'interno del semipiano al momento di lanciare *genesi*, infondendo nell'aspetto del semipiano praticamente qualsiasi cosa che sia in grado di visualizzare. È sempre l'incantatore a determinare fattori quali l'atmosfera, l'acqua, la temperatura e la forma generica del terreno. L'incantesimo non è in grado di generare vita (compresa la vegetazione), né di creare costruzioni (come edifici, strade, pozzi, dungeon e così via). L'incantatore deve aggiungere tutto ciò ricorrendo ad altri mezzi, se desidera farlo. Una volta che il semipiano ha raggiunto le sue dimensioni massime è possibile continuare a lanciare questo incantesimo per ingrandire ulteriormente il semipiano, aggiungendo altri 54 metri al raggio ogni volta.

Componente materiale: Una sfera cristallina.
Costo in PE: 5.000 PE.

ASCENSIONE DIVINA

I personaggi epici sono in grado di scuotere le colonne portanti del paradiso e di sondare le profondità degli inferi. Eppure, in qualche modo, questo non è ancora abbastanza. Forse vorrebbero diventare a tutti gli effetti degli dei. E perché no? Che ascendano al rango di divinità e che rimangano dei personaggi giocanti. Diventare una divinità apre orizzonti del tutto nuovi in un gioco di ruolo. L'ascensione divina non deve necessariamente essere la fine della corsa per i personaggi giocanti. Anzi, ora potranno continuare ad avanzare come personaggi epici e avranno la possibilità di combattere contro molti semidei. Col tempo le divinità minori e intermedie impareranno a rispettare il loro potere.

Se l'ascensione divina si rivela possibile e i personaggi sono degli aspiranti a questo processo, gli dei prenderanno nota della loro crescita. E altrettanto faranno i nemici degli dei, che potrebbero essere a loro volta delle divinità. Le forze degli antagonisti della campagna potrebbero cercare di portare i nuovi campioni dalla loro parte oppure, in alternativa, impedire ai candidati divini di raggiungere l'ascensione. Soddisfare tutti i requisiti per raggiungere l'ascensione divina può rivelarsi un'ottima cerca epica per quelle avventure che vanno dal 21° al 30° livello ed oltre. Le regole dettagliate relative alle divinità e le indicazioni riguardanti l'ascensione divina sono riportate in *Dei e Semidei*.

100 IDEE PER AVVENTURE EPICHE

Ecco centro tracce per creare delle avventure epiche da usare come idee per sviluppare avventure e campagne di livello epico.

Tabella 3-7: 100 idee per avventure epiche

d%	Idea per l'avventura
01	Uno stregone balor di 31° livello imprigiona alcuni vecchi amici dei personaggi giocanti e li usa come ostaggi in cambio di un servizio.
02	Una banda di slaadi della morte, ladri e stregoni di livello epico, iniziano ad assalire tutti i viaggiatori planari che transitano per la porzione di Piano Astrale da loro appena reclamata come proprio territorio.
03	Un eroe ranger conosciuto in tutto il mondo inizia a organizzare un gruppo di esploratori per motivi sconosciuti.
04	Un bardo appartenente a un collegio sviluppa uno stile musicale che affascina e domina coloro che la ascoltano troppo a lungo.
05	Una nidiata di beholder composta da beholder supremi scatena una guerra contro altre comunità di beholder minori, in apparenza tutte in cerca di un artefatto dei beholder.
06	Un'importante divinità cade ammalata e morirà, se la causa della malattia divina non viene scoperta in tempo.
07	Una preziosa profezia da tempo accettata come vera non si compie a causa dell'interferenza di uno dei personaggi, e il mondo si rivolta contro il gruppo.
08	Una foschia giallastra e accecante scende dal cielo e avvolge tutto il mondo.

Tabella 3-7: 100 idee per avventure epiche

d%	Idea per l'avventura
09	Un albero celestiale alto centinaia di chilometri affonda le sue radici e inizia a crescere sulla superficie del mondo. La chioma dell'albero è abitata da creature provenienti da altri mondi.
10	Viene alla luce un bambino e una profezia indica che il bambino un giorno diventerà una divinità.
11	Un cerchio marrone si propaga per la foresta, uccidendo tutta la vegetazione al suo interno e ingrandendosi senza limiti a velocità sempre maggiore.
12	Un clan di militanti psionici opera una scissione dal proprio regno di appartenenza... in senso letterale. Un enorme frammento di terra ampio molti ettari fluttua in aria e si allontana (portando con sé molti personaggi non psionici terrorizzati).
13	Un allineamento planare particolare in qualche modo finisce per conferire a un contadino il potere di una divinità maggiore... ma solo per la durata dell'allineamento.
14	Una catastrofe temporale separa il Piano Materiale da tutti gli altri piani.
15	Un drago uccide il sovrano di una grande nazione e si impadronisce del paese, facendosi chiamare il Re Drago.
16	Un difetto nell'esecuzione di un incantesimo di *resurrezione pura* rende uno dei personaggi non morto di notte e vivo di giorno.
17	Una città sospesa in aria arriva da oltre il mare, in apparenza per sfuggire alle razzie del Signore della Guerra, un barbaro epico.
18	Uno stormo di chichimec imperversa per tutto il continente.
19	Una Consulta dei Giganti viene indetta da un gigante delle tempeste e guardia nera di 25° livello. I giganti più potenti di tutto il mondo (e da altri mondi) iniziano l'adunata.
20	Una gemma gloriosa in cui brilla ancora una scintilla della prima luce della creazione a quanto pare giace dimenticata in un antico semipiano sull'orlo della sparizione.
21	Quando alcuni maghi ricercatori decidono di seguire la pista di alcuni antichi elfi spariti molto tempo fa, prende il via una caccia attraverso un'infinità di dimensioni parallele.
22	Un gruppo di gargoyle supremi reclama la Cattedrale di Pelor come loro nuova dimora.
23	Un'eroina molto famosa (di fatto, una quasi-divinità) deve sposarsi con un principe elfico, ma la famiglia reale del principe afferma che il principe è sotto l'effetto di un incantesimo.
24	Si crea uno squarcio tra il velo che separa la vita dalla morte. Il flusso dell'energia vitale inizia a riversarsi nel vuoto, mentre tutte le creature viventi iniziano a morire accumulando livelli negativi. Lo squarcio deve essere richiuso.
25	Un hecatoncheires e due dei suoi figli emergono da un crepaccio rossastro che si è aperto nel terreno.
26	Una divinità minore proclama che i PG sono suoi nemici mortali, e invia tutti i suoi adoratori e i suoi alleati a trovarli e ad ucciderli.
27	Una potente illusione viene finalmente dissolta e il regno scopre che il re è scomparso da tempo, e che tutti i proclami del regno sono stati emanati dalla gilda dei ladri.
28	Una nuova divinità decide di abbandonare i Piani Esterni e di erigere il suo palazzo sul Piano Materiale. Una volta giunta quaggiù, reclama per sé adoratori e servitori.
29	Un phane ha scoperto un modo per distruggere il passato (e quindi il presente). Se non viene fermato in tempo, il tempo stesso verrà annientato.
30	Sta per verificarsi una congiunzione planare, che consentirà alle legioni degli inferi (o peggio) di accedere direttamente a una zona precisa del Piano Materiale per 24 ore. È impossibile impedire la congiunzione, ma i personaggi epici possono tentare di proteggere le città o le fortezze più importanti dal massacro imminente.
31	Il cuore di un personaggio giocante viene trafugato e sostituito da una gemma magica o da un'altra strana creazione alchemica. Quanto durerà questo cuore sostitutivo?
32	Una potente gilda di ladri scatena una guerra globale contro l'ordine religioso dominante del mondo.
33	Una quasi-divinità ha bisogno di una scorta per avventurarsi nell'Abisso per liberare la quasi-divinità sua compagna imprigionata laggiù.
34	Una luna vagante minaccia di precipitare sul mondo, estinguendo ogni forma di vita.
35	Un virus magico senziente sfugge al controllo degli incantatori che l'hanno creato. Le vittime del virus diventano parte di una mente collettiva controllata da una forma di intelligenza maligna.
36	Una razza di "pesci" proveniente da un altro piano è servita a sfamare la popolazione e a salvarla dalla carestia l'anno passato. Ora migliaia (milioni?) di queste creature dall'aspetto di pesci subiscono un'improvvisa crescita e si trasformano in una massa di predatori possenti e sanguinari.
37	Una comunità isolata di umani si evolve in una sottorazza che dimostra poteri strani e mai visti prima.
38	Un sindacato di assassini riesce a far crescere in modo drastico le sue fila inserendo una pozione di controllo mentale nelle riserve d'acqua della città.
39	Un branco di brachyurus attira in città un carro guidato da un potentissimo guerriero.
40	Un titano cerca qualcuno coraggioso a sufficienza da liberarlo dalla sua prigionia ancestrale; chi lo salva potrebbe scatenare la collera delle divinità superiori.
41	Un signore dei vampiri proveniente da un altro piano inizia a conquistare un mondo dopo l'altro con l'aiuto di un leggendario artefatto riforgiato, chiamato *Cuore della Mezzanotte*.
42	Un vulcano entra in eruzione. Una volta terminata l'eruzione, si apre un portale permanente verso la Città di Ottone sul Piano Elementale del Fuoco.
43	Il terreno che funge da discarica di esperimenti falliti e di componenti avariate di incantesimi per una nota gilda di maghi diventa improvvisamente senziente.
44	Un mago, nel tentativo di evocare un potente diavolo, fallisce e finisce per evocare un abominio invece di un infernale.
45	Un mago afferma di aver sviluppato un incantesimo rituale epico che, se lanciato, è in grado di uccidere una divinità.
46	Tutti gli oggetti magici prodotti in una particolare città iniziano a infliggere livelli negativi sui loro proprietari ogni volta che vengono usati.
47	Tutti coloro che si addormentano su un mondo specifico non si risvegliano più e finiscono per morire nel sonno. Le larve oniriche sono le prime ad essere sospettate.
48	Un gruppo di avventurieri capita per caso nella tomba che funge da prigione per un atropal e lo libera senza volerlo.
49	Un'epidemia contro la magia viene diffusa da un mandante ignoto, che provoca la malattia e la morte di coloro che preparano o lanciano incantesimi arcani.
50	Un artefatto posseduto da uno dei personaggi deve essere distrutto, altrimenti una grande catastrofe, che è stata preparata gradualmente, esploderà in tutta la sua violenza.
51	Viene scoperto un artefatto in grado di comandare tutti i draghi rossi, ovunque essi si trovino.
52	Una comunità di gnomi trasforma un colosso di ferro in una piattaforma da guerra semovente.
53	Un gruppo di PNG epici noti per il loro eroismo improvvisamente fanno una carneficina, uccidendo numerosi mercanti e le loro scorte.
54	Un gruppo di PNG epici decide di distruggere i PG avventurieri, per motivi del tutto oscuri.
55	Un incantesimo di *disintegrazione* senziente, vagante e in grado di lanciarsi da solo fugge dal laboratorio di un mago.
56	Un paladino epico indice una crociata contro gli inferi.
57	Una carovana interdimensionale deve scendere in barca lungo il flusso del Fiume Stige, attraversando i pericoli dei vari piani inferiori.

Tabella 3-7: 100 idee per avventure epiche

d%	Idea per l'avventura
58	Da alcuni ingranaggi a vapore non più complicati di una ruota dentata iniziano a manifestarsi degli anaxim: è un segno degli dei affinché la forgia meccanica venga chiusa?
59	Alcuni druidi epici, infuriati, aizzano bestie, animali e animali crudeli delle terre selvagge allo scopo di far trionfare un nuovo ordine mondiale dove sia la natura a dominare.
60	Man mano che il mondo invecchia, terremoti sempre più frequenti minacciano di far sprofondare le grandi nazioni in fondo al mare.
61	Alcuni mercanti dalla pelle blu iniziano a vendere oggetti estremamente popolari fatti di materia di sogno "ricavati dai sogni stessi di una divinità", stando a ciò che dicono i mercanti stessi.
62	Ancora più in basso del Sottosuolo, il mondo si rivela essere cavo. La vasta apertura rivela un mondo sotterraneo ignoto pieno di strani fenomeni.
63	Alcuni minatori nanici, scavando all'interno di una vena di adamantio, raggiungono una porta serrata da un sigillo che sembra assai più antico di qualsiasi divinità attuale.
64	Alcuni ladri epici rubano al Re Drago lo Scettro dell'Onnipotenza.
65	Alcuni approfittatori malvagi uccidono il Guardiano della Fiamma del Destino, nella speranza di riforgiare la Legge della Realtà a loro piacimento.
66	Fantasmi di ogni tipo iniziano a manifestarsi ovunque, e senza essere coscienti delle loro condizioni di non morti.
67	I mind flayer riescono ad ottenere il controllo di una nazione di superficie, precipitando tale nazione nell'oscurità totale.
68	Alcune piramidi di giada di proporzioni prodigiose sorgono dal terreno. Suoni mai sentiti prima echeggiano debolmente dalle loro viscere pietrose.
69	Alcune creature simili a dei costrutti, ma di estrema complessità, chiamate "le macchine" avanzano lungo il mondo di superficie, come avanguardia di un'invasione di entità automatizzate.
70	La magia inizia a rarefarsi, a quanto pare poiché viene "consumata" più in fretta di quanto si riesca a rigenerare.
71	Un gruppo di mezzo-draghi mercenari che usano dei draghi di forza come cavalcature mettono le loro spade (e i loro incantesimi) al servizio di un impero malvagio.
72	Alcuni neonati vengono al mondo privi della loro anima.
73	Alcuni predatori extraplanari iniziano a rapire le persone per usarle come schiavi e per cibarsene.
74	Una volta ogni dieci anni, una piccola caverna rivela un accesso a un mondo sotterraneo magico dove tutte le creature emanano una luce colorata e sono governate da alcuni misteriosi signori dei folletti i cui scopi rimangono ignoti.
75	Uno dei personaggi giocanti apprende la verità su suo padre o sua madre: in realtà era un demone, che ora è venuto a reclamarlo.
76	I planetar e i solar portano la guerra dei celestiali sul Piano Materiale, uccidendo tutti coloro che vengono considerati malvagi o immorali.
77	Alcuni draghi prismatici decidono che la loro "specie" è l'unica vera razza draghesca, e danno il via a un genocidio mirato a estinguere tutti gli altri tipi di draghi.
78	Alcune famose città e tutti i loro abitanti spariscono senza lasciare traccia. Il fenomeno potrebbe continuare.
79	Qualcuno sta infrangendo i Sette Sigilli che preservano l'integrità del multiverso.
80	La Grande Biblioteca, assai antica, racchiude delle cripte segrete dove le Parole Pronunciate Una Volta Sola sembrano essere state trascritte sul Libro del Sonno. Pronunciandole di nuovo, l'universo verrebbe ricreato.
81	L'Orologio che Governa l'Universo viene attaccato da alcuni gnomi alchimisti impazziti, che intendono trafugarne alcune parti.
82	La Fine del Mondo sembra avere inizio attraverso alcuni presagi.
83	Gli dei della Legge decidono di mettere tutte le razze umanoidi sotto processo per i loro eccessi.
84	Il Gran Sacerdote e Signore di Pelor rinnega la sua divinità e la sua fede.
85	L'arma leggendaria più temuta e odiata in assoluto, una spada artefatto che risucchia l'energia vitale al solo tocco, viene perduta dal suo custode.
86	La Madre dei Ragni (un ragno supremo Colossale mostruoso) emerge dal suo Bozzolo del Milione di Anni in cerca di un compagno con cui accoppiarsi.
87	Una vasta necropoli viene sottoposta a una trasformazione mistica. Ora ogni bara, sarcofago e mausoleo conduce verso altri cimiteri dimensionali e reami della morte.
88	La fortezza dei PG acquisisce misteriosamente nuove sale extradimensionali e camere dall'origine, dal contenuto e dalla grandezza ignota.
89	La popolazione decide che uno dei PG deve essere il nuovo sovrano, scatenando l'ostilità del sovrano attuale.
90	I testi segreti di una popolare religione, diffusasi di recente, gettano una nuova luce sui veri intenti della nuova chiesa, sulle sue vere origini e sugli obiettivi finali della nuovo divinità.
91	Le anime di una regina buona e della sua famiglia vengono attirate nell'Abisso da un ignoto mandante demoniaco.
92	Gli spiriti dei morti cominciano ad impossessarsi dei corpi dei vivi a un ritmo sempre più accelerato.
93	Il sole viene attaccato da dei parassiti delle dimensioni di una luna, e presto potrebbe estinguersi, come già è accaduto ad altre stelle vittime di questa contaminazione celestiale.
94	L'inverno, che si era rivelato estremamente freddo, non accenna a terminare: è opera di uno xixecal.
95	I boschi iniziano a crescere rapidamente e senza limiti, invadendo i campi, le pianure e le città.
96	Gli yuan-ti cercano di risvegliare il Serpente Addormentato, un abominio semisconosciuto nato dall'unione della loro razza con un dio dei serpenti.
97	Il venti per cento dei viaggiatori astrali inizia a sparire a metà percorso. Si sospetta l'uso di incantesimi di deviazione interplanare.
98	Due piani paralleli si avvicinano troppo l'uno all'altro, e gli abitanti e gli oggetti appartenenti all'uno finiscono per scivolare verso l'altro e viceversa.
99	A meno che non venga fermato, un antico demilich si inserirà sul Piano dell'Energia Negativa, e da laggiù potrà impossessarsi di qualsiasi non morto del multiverso.
100	Quando un amico o uno stimato conoscente dei PG viene riportato in vita, l'anima che torna nel corpo è dotata di ricordi diversi rispetto a quelli dell'originale. Da dove viene questa anima?

INCONTRI EPICI

Non è necessario cambiare drasticamente la natura di un incontro in una partita a livello epico. Indipendentemente dal livello dei personaggi, il DM può comunque sempre adattare gli incontri su misura per loro, offrendo delle sfide tarate appositamente sulle loro capacità; oppure, se lo preferisce, può determinare degli incontri fissi a cui sono i personaggi giocanti che devono adattarsi. Anzi, la vasta gamma di risorse a disposizione di un normale gruppo epico rendono gli incontri non modificati molto più interessanti, in quanto costringono i personaggi a valutare rapidamente i loro avversari e a scegliere il metodo migliore di affrontare la sfida che si pone loro davanti.

GRADI DI SFIDA E LIVELLI DI INCONTRO

Proprio come ai livelli di gioco più bassi, il Livello di Incontro di un incontro viene determinato usando il Grado di Sfida di ogni avversario. La Tabella 3-8: "Numeri dell'incontro

Tabella 3-8 Numeri dell'incontro epico

Livello gruppo	Numero di creature: Uno	Due	Tre	Quattro	Cinque o sei	Da sette a nove	Da dieci a dodici	Coppia	Coppia mista
21°	20, 21, 22	19	18	17	16	15	14	19	20 + 18
22°	21, 22, 23	20	19	18	17	16	15	20	21 + 19
23°	22, 23, 24	21	20	19	18	17	16	21	22 + 20
24°	23, 24, 25	22	21	20	19	18	17	22	23 + 21
25°	24, 25, 26	23	22	21	20	19	18	23	24 + 22
26°	25, 26, 27	24	23	22	21	20	19	24	25 + 23
27°	26, 27, 28	25	24	23	22	21	20	25	26 + 24
28°	27, 28, 29	26	25	24	23	22	21	26	27 + 25
29°	28, 29, 30	27	26	25	24	23	22	27	28 + 26
30°	29, 30, 31	28	27	26	25	24	23	28	29 + 27
40°	39, 40, 41	38	37	36	35	34	33	38	39 + 37
Qualsiasi	LI-1, LI, LI+1	LI-2	LI-3	LI-4	LI-5	LI-6	LI-7	LI-2	LI-1 + LI+3

epico" consente di stabilire rapidamente un assortimento appropriato di creature per il gruppo.

Così come il sistema che fa uso del Grado di Sfida non è sempre perfetto ai livelli più bassi, in una campagna epica è necessario tenere sempre d'occhio con attenzione le capacità dei personaggi, al fine di creare degli incontri adeguati al loro livello di potere. Dal momento che stimare la media delle capacità di un gruppo a questi livelli diventa sempre più difficile, anche il miglior sistema può offrire solo delle indicazioni generiche al DM.

Ad esempio, in base agli incantesimi conosciuti, all'equipaggiamento posseduto e ai talenti selezionati dai personaggi epici, alcune capacità dei mostri possono rivelarsi più o meno pericolose. Se l'intero gruppo è immune al fuoco, ad esempio, il DM saprà che le creature che fanno uso del fuoco non costituiscono una seria minaccia per il gruppo. Questo non significa che tali creature non vanno usate: non è giusto penalizzare i giocatori per il fatto che hanno acquisito alcuni poteri, ma semplicemente che, al fine di rappresentare una minaccia vera e propria, è necessario introdurli in una situazione dove possano trarre vantaggio da altre loro capacità. Ad esempio, anche se il soffio infuocato di un drago rosso non può nuocere ai personaggi, i suoi incantesimi, la sua capacità di volare e il suo potere distruttivo possono rivelarsi comunque una seria minaccia nelle giuste condizioni.

Come ultima risorsa, è possibile anche modificare la ricompensa in punti esperienza per quegli incontri che non costituiscono una minaccia. Ma è bene fare attenzione a non esagerare, dal momento che, in ultima analisi, si tratta sempre di una punizione nei confronti dei PG (riducendo la loro ricompensa in punti esperienza) per essersi ben preparati.

RICOMPENSE

Indipendentemente dal livello, i punti esperienza e i tesori sono i due metodi principali per ricompensare i successi dei personaggi. Il *Manuale dei Livelli Epici* fa uso dello stesso sistema di base descritto nella *Guida del* Dungeon Master, fatta eccezione per le poche modifiche riportate qui di seguito.

PREMI ESPERIENZA

Assegnare dei punti esperienza per aver superato un incontro funziona esattamente come nelle campagne di D&D di livello non epico. Viene utilizzato il Grado di Sfida dei mostri (in alcuni casi applicando dei modificatori basati sulla difficoltà dell'incontro) per assegnare all'incontro un valore in punti esperienza, basandosi sul livello medio del gruppo. Specialmente in quei casi in cui si utilizza il concetto di cerca epica (vedi "Motivazioni dei personaggi", più sopra, in questo capitolo), è possibile utilizzare la variante dei "Premi per la storia" descritti nel Capitolo 7 della *Guida del* Dungeon Master, ma questo va fatto solo se sia il DM che i giocatori gradiscono questo sistema.

La Tabella 3-9: "Premi in punti esperienza epici (mostro singolo)" indica i punti esperienza adeguati per i livelli del gruppo dal 21° al 40° (il livello medio dei personaggi del gruppo) e per i GS dal 14 al 40. Per i livelli del gruppo e i Gradi di Sfida superiori a quelli riportati viene usata la seguente formula per determinare la giusta ricompensa in punti esperienza.

NON TRATTENERE I COLPI

Il consiglio migliore per un DM che crea un'avventura epica è il seguente: mai trattenere i propri colpi.

Non bisogna avere paura di allestire una serie di incontri e di ostacoli che per essere superata richieda vari incantesimi di alto livello, prove a una CD spaventosa o altre grandi imprese. Se i personaggi sono sopravvissuti così a lungo, vuol dire che dispongono di risorse in grado di consentirgli di superare qualsiasi problema immaginabile. Un tipico gruppo di avventurieri è dotato praticamente di qualsiasi tipo di mobilità di cui abbia bisogno, dal volo al teletrasporto allo spostamento planare. I PG possono scoprire ogni informazione di cui hanno bisogno, tramite le loro conoscenze bardiche o i loro poteri di comunione o di scrutare. Sono in grado di dissolvere qualsiasi incantesimo, di resistere a ogni pericolo e, se le cose dovessero mettersi proprio male, di usare *desiderio* o *miracolo* per ottenere ciò che vogliono. Perfino la morte diventa poco più di un'interruzione di 10 minuti nell'azione (grazie a *resurrezione pura*). E non va mai dimenticata la possibilità che i giocatori riescano a superare un ostacolo attraverso il semplice uso della forza bruta. Qualsiasi guerriero epico degno di tale nome può sopravvivere un discreto numero di round immerso in una pozza di lava, e prima o poi un barbaro epico riuscirà a sfondare anche una porta di adamantio.

I personaggi epici devono usare tutte le opzioni a loro disponibili. Nel peggiore dei casi, saranno comunque soddisfatti di essersi dimostrati pronti all'avventura. E poi verranno massacrati da un guerriero minotauro vampirico di 25° livello a cavallo del suo grande dragone rosso mezzo-immondo.

Tabella 3-9: Premi in punti esperienza epici (mostro singolo)

Livello gruppo	Grado di Sfida													
	GS 14	GS 15	GS 16	GS 17	GS 18	GS 19	GS 20	GS 21	GS 22	GS 23	GS 24	GS 25	GS 26	GS 27
21°	525	788	1.050	1.575	2.100	3.150	4.200	6.300	8.400	12.600	16.800	25.200	33.600	50.400
22°	*	550	825	1.100	1.650	2.200	3.300	4.400	6.600	8.800	13.200	17.600	26.400	35.200
23°	*	*	575	863	1.150	1.725	2.300	3.450	4.600	6.900	9.200	13.800	18.400	27.600
24°	*	*	*	600	900	1.200	1.800	2.400	3.600	4.800	7.200	9.600	14.400	19.200
25°	*	*	*	*	625	938	1.250	1.875	2.500	3.750	5.000	7.500	10.000	15.000
26°	*	*	*	*	*	650	975	1.300	1.950	2.600	3.900	5.200	7.800	10.400
27°	*	*	*	*	*	*	675	1.013	1.350	2.025	2.700	4.050	5.400	8.100
28°	*	*	*	*	*	*	*	700	1.050	1.400	2.100	2.800	4.200	5.600
29°	*	*	*	*	*	*	*	*	725	1.088	1.450	2.175	2.900	4.350
30°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	750	1.125	1.500	2.250	3.000
31°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	775	1.163	1.550	2.325
32°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	800	1.200	1.600
33°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	825	1.238
34°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	850
35°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
36°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
37°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
38°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
39°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
40°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Livello gruppo	Grado di Sfida												
	GS 28	GS 29	GS 30	GS 31	GS 32	GS 33	GS 34	GS 35	GS 36	GS 37	GS 38	GS 39	GS 40
21°	67.200	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
22°	52.800	70.400	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
23°	36.800	55.200	73.600	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
24°	28.800	38.400	57.600	76.800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
25°	20.000	30.000	40.000	60.000	80.000	**	**	**	**	**	**	**	**
26°	15.600	20.800	31.200	41.600	62.400	83.200	**	**	**	**	**	**	**
27°	10.800	16.200	21.600	32.400	43.200	64.800	86.400	**	**	**	**	**	**
28°	8.400	11.200	16.800	22.400	33.600	44.800	67.200	89.600	**	**	**	**	**
29°	5.800	8.700	11.600	17.400	23.200	34.800	46.400	69.600	92.800	**	**	**	**
30°	4.500	6.000	9.000	12.000	18.000	24.000	36.000	48.000	72.000	96.000	**	**	**
31°	3.100	4.650	6.200	9.300	12.400	18.600	24.800	37.200	49.600	74.400	99.200	**	**
32°	2.400	3.200	4.800	6.400	9.600	12.800	19.200	25.600	38.400	51.200	76.800	102.400	**
33°	1.650	2.475	3.300	4.950	6.600	9.900	13.200	19.800	26.400	39.600	52.800	79.200	105.600
34°	1.275	1.700	2.550	3.400	5.100	6.800	10.200	13.600	20.400	27.200	40.800	54.400	81.600
35°	875	1.313	1.750	2.625	3.500	5.250	7.000	10.500	14.000	21.000	28.000	42.000	56.000
36°	*	900	1.350	1.800	2.700	3.600	5.400	7.200	10.800	14.400	21.600	28.800	43.200
37°	*	*	925	1.388	1.850	2.775	3.700	5.500	7.400	11.100	14.800	22.200	29.600
38°	*	*	*	950	1.425	1.900	2.850	3.800	5.700	7.600	11.400	15.200	22.800
39°	*	*	*	*	975	1.463	1.950	2.925	3.900	5.850	7.800	11.700	15.600
40°	*	*	*	*	*	1.000	1.500	2.000	3.000	4.000	6.000	8.000	12.000

* La tabella non indica i PE per quei mostri individuali che possiedono un Grado di Sfida inferiore a otto rispetto al livello del gruppo, dal momento che un incontro con più creature deboli è troppo difficile da quantificare. Vedi "Assegnare premi in PE ad hoc" nel Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*.

**La tabella non indica i PE per quei mostri individuali che possiedono un Grado di Sfida superiore a otto rispetto al livello del gruppo. Se la compagnia affronta sfide talmente superiori alla propria portata, significa che c'è qualcosa di insolito, e che il DM deve riflettere attentamente sulle ricompense da assegnare, piuttosto che stabilirle in base a una tabella. Vedi "Assegnare premi in PE ad hoc" nel Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*.

- Se il Grado di Sfida è pari al livello del gruppo, la ricompensa in punti esperienza è pari a 300 volte il Grado di Sfida. Se il Grado di Sfida è pari al livello del gruppo +1, la ricompensa in punti esperienza è pari a 400 volte il Grado di Sfida. Se il Grado di Sfida è pari al livello del gruppo -1, la ricompensa in punti esperienza è pari a 200 volte il Grado di Sfida.
- Per ogni 2 punti di incremento del Grado di Sfida (ad esempio da GS 42 a GS 44), la ricompensa in punti esperienza viene moltiplicata per 2. Analogamente, per ogni 2 punti di diminuzione del Grado di Sfida (ad esempio da GS 44 a GS 42), la ricompensa in punti esperienza va moltiplicata per 1/2. Ad esempio, un mostro con GS 42 vale 12.600 PE (42 volte 300) per un gruppo di personaggi di 42° livello. Lo stesso mostro varrà 16.400 PE (41 volte 400) per un gruppo di 41° livello, ma solo 8.600 PE (43 volte 200) per un gruppo di personaggi di 43° livello. Per un gruppo di personaggi di 40° livello varrebbe il doppio di quanto varrebbe un mostro con GS 40 (40 volte 300 x 2, ossia 24.000 PE), ma per un gruppo di personaggi di 44° livello varrebbe solamente la metà di quanto varrebbe un mostro con GS 44 (42 volte 300 diviso 2, ossia 6.600 PE).

TESORO

Ai livelli più alti, le monete e i beni compongono una parte minore del valore medio della composizione del tesoro, mentre il valore relativo degli oggetti magici contenuti aumenta drasticamente. La *Guida del Dungeon Master* fornisce indicazioni su come aggiungere oggetti magici al LI 20 di un tesoro, ma non tiene conto degli oggetti magici epici. Dal momento che la vasta gamma di valore dei va-

ri oggetti magici può alterare il valore del bottino di un tesoro di centinaia di migliaia di monete d'oro (o più), affidarsi alla generazione casuale può creare problemi. Basta un risultato inconsueto per sconvolgere l'equilibrio della campagna.

Per questo motivo è preferibile determinare i tesori epici usando almeno alcuni fattori esterni alla casualità. La Tabella 3-10: "Valore del tesoro epico per incontro" indica il valore medio di un tesoro basandosi sul Livello di Incontro. Il DM può scegliere parti specifiche di questo tesoro personalmente, oppure può usare l'elenco dei tesori di 20° livello riportato nella *Guida del Dungeon Master* e integrarlo con alcuni oggetti magici maggiori o epici per portare il totale al valore medio indicato dalla Tabella 3-10.

Ad esempio, se è necessario generare un tesoro per un LI pari a 25 (del valore medio di 128.000 mo), è possibile assegnare i valori stabiliti alle monete e ai vari beni e aggiungere qualche oggetto magico per arrotondare il tutto. Oppure, in alternativa, è possibile generare il tesoro seguendo i valori riportati alla riga di 20° livello della Tabella 7-2 nella *Guida del Dungeon Master* (che si aggirerebbe attorno alle 80.000 mo) e poi aggiungere circa 48.000 mo di tesoro epico.

Se il DM preferisce tenere d'occhio l'incremento di ricchezza nel corso della campagna, è preferibile mantenere il valore medio dei tesori nei tempi lunghi vicino ai valori indicati nella Tabella 3-10. Se si forniscono tesori notevolmente superiori o inferiori per i vari incontri, è necessario prepararsi a una campagna in cui gli avventurieri disporranno di più (o meno) equipaggiamento rispetto al normale.

Tabella 3-10: Valore del tesoro epico per incontro

LI	Valore medio del tesoro	LI	Valore medio del tesoro
21	87.000 mo	31	227.000 mo
22	96.000 mo	32	249.000 mo
23	106.000 mo	33	274.000 mo
24	116.000 mo	34	302.000 mo
25	128.000 mo	35	332.000 mo
26	141.000 mo	36	365.000 mo
27	155.000 mo	37	401.000 mo
28	170.000 mo	38	442.000 mo
29	187.000 mo	39	486.000 mo
30	206.000 mo	40	534.000 mo

Tesori alternativi

Oltre alle monete, alle gemme, agli oggetti d'arte, al normale equipaggiamento e agli oggetti magici che compongono buona parte degli oggetti di valore di un tesoro, esistono molti altri "tesori" che un personaggio (epico o meno che sia) può reclamare. Terra, fortezze, titoli nobiliari e reputazione sono tutte ottime ricompense, sia per i personaggi epici che di livello inferiore. È probabile, tuttavia, che i personaggi epici abbiano aspirazioni maggiori. Tra le opzioni appropriate possono essere inclusi artefatti, favori divini, nuovi poteri concessi, l'assegnazione di un posto di rispetto nella gerarchia di potere di una divinità, un semipiano o un piano personale, o perfino un'ascensione divina. E, naturalmente, il segno supremo che indica che un personaggio è davvero diventato di livello epico: udire delle storie (epiche nel vero senso della parola) che narrano le sue gesta.

Attenzione agli artefatti: Anche se un artefatto può rivelarsi un ottimo obiettivo per un'avventura o anche come ricompensa per un lavoro ben fatto, si suggerisce di non usare artefatti (né maggiori né minori) come elementi casuali di composizione di un tesoro. Gli artefatti sono creazioni speciali, e non vengono lasciati in giro.



DIETRO LE QUINTE: VALORE DEI TESORI EPICI

Gli oggetti magici supplementari indicati dalla *Guida del Dungeon Master* non corrispondono al valore dei tesori qui indicati. Ad esempio, la *Guida del Dungeon Master* indica che un tesoro di 21° livello dovrebbe essere pari a un tesoro di 20° livello (del valore medio di 80.000 mo) più un oggetto magico maggiore (valore medio di 40.000 mo). Stando a questo, il valore medio di un tesoro di 21° livello sarebbe pari a 120.000 mo, mentre la Tabella 3-10 indica che vale solo 87.000 mo.

Oltre il 20° livello, i tesori crescono a un ritmo più lento. Mentre per la maggior parte della carriera dei personaggi i tesori sono cresciuti in base a un 30% per Livello di Incontro, tale ritmo non può essere mantenuto all'infinito. Se così fosse, i personaggi accumulerebbero così tante ricchezze nel giro di poco tempo che non basterebbe l'economia di un intero mondo a soddisfare le loro capacità d'acquisto. Ai livelli epici, invece, il valore dei tesori viene incrementato circa del 10% per Livello di Incontro. Questo permette ai personaggi di acquisire significative quantità di ricchezza a ogni livello senza arrivare ad avere un blocco di platino grande come una luna a testa.



La *Guida del* DUNGEON MASTER definisce tre categorie principali di oggetti magici, in base al loro potere (e al loro prezzo di mercato): oggetti magici minori, oggetti magici medi e oggetti magici maggiori. Questo volume aggiunge a quella lista una quarta categoria: gli oggetti magici epici. Anche se non si tratta di artefatti veri e propri, gli oggetti magici epici sono creazioni di un livello di potenza che va oltre quelli descritti nel capitolo degli oggetti magici della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Gli oggetti magici epici sono oggetti di grande potere e valore. Quelle che seguono sono le tipiche caratteristiche di un oggetto magico epico. In genere, un oggetto magico dotato di almeno una di queste caratteristiche è considerato un oggetto magico epico.

- Conferisce un bonus ai tiri per colpire o ai danni superiore a +5.
- Conferisce un bonus di potenziamento alle armature superiore a +5.
- Possiede una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato superiore a +5.
- Conferisce un bonus di armatura superiore a +10 (al di fuori del bonus di potenziamento di un'armatura magica).
- Conferisce un bonus di armatura naturale, di deviazione o di resistenza superiore a +5.
- Conferisce un bonus di potenziamento a un punteggio di caratteristica superiore a +6.
- Conferisce un bonus di potenziamento a una prova di abilità superiore a +30.
- Imita un incantesimo di un livello effettivo superiore al 9°.
- Ha un livello dell'incantatore superiore al 20°.
- Ha un prezzo di mercato superiore alle 200.000 mo; il prezzo non include il costo materiale dell'arma, dell'armatura, delle componenti materiali o del costo dipendente dai punti esperienza, o un ulteriore valore aggiuntivo per gli oggetti intelligenti.

Un oggetto magico epico che conferisca un bonus superiore a quelli indicati nella *Guida del* DUNGEON MASTER sarà dotato di un prezzo di mercato superiore a quello indicato dai valori riportati nei manuali di base. Vedi "Creare oggetti magici epici", più avanti, per ulteriori informazioni.

Gli oggetti magici epici non sono artefatti. Non sono oggetti unici, anche se alcuni sono estremamente rari, e chiunque sia dotato dei talenti di creazione oggetto adeguati è in grado di costruirli (Vedi Capitolo 1: "Personaggi, abilità e talenti").

Nemmeno un oggetto magico epico è in grado di conferire un bonus per schivare, e va sempre ricordato che il bonus intrinseco massimo che è possibile attribuire a un punteggio di caratteristica è pari a +5. Non è possibile creare un oggetto magico epico che faccia uso o imiti un incantesimo epico (vedi Capitolo 2: "Incantesimi epici"), in quanto tali incantesimi sono a tutti gli effetti troppo potenti per essere racchiusi in un oggetto creato da un mortale. Un artefatto maggiore, tuttavia, sarebbe in grado di imitare un tale incantesimo.

CREARE OGGETTI MAGICI EPICI

La procedura di creazione di un oggetto magico epico è molto simile alla creazione di un oggetto magico non epico. Tuttavia esistono alcune importanti differenze, che vengono descritte in questa sezione.

LIVELLO DELL'INCANTATORE

Grazie ai talenti di metamagia e al talento Capienza di Incantesimi Migliorata, è possibile utilizzare degli incantesimi di un livello effettivo pari o superiore al 10° nelle avventure di livello epico. Dal momento che tali slot di incantesimi non vengono acquisiti automaticamente a un particolare livello come gli incantesimi dal livello 0 al 9°, non possiedono un livello dell'incantatore minimo. Per tale ragione, si stabilisce che il livello dell'incantatore minimo per qualsiasi incantesimo di 10° livello sia pari a 11 + il livello dell'incantesimo.

Ad esempio, un oggetto magico che lanci un incantesimo di 10° livello deve possedere un livello dell'incantatore pari almeno al 21°, mentre un incantesimo di 17° livello richiederebbe un livello minimo dell'incantatore pari al 28°.

PREREQUISITI

Oltre ai materiali e agli strumenti indicati nel Capitolo 8: "Oggetti magici" della *Guida del Dungeon Master*, qualsiasi oggetto magico epico richiede l'uso di almeno due talenti di creazione oggetto: la sua versione epica e la sua versione non epica. Ad esempio, al fine di creare un bastone epico, il creatore deve disporre sia del talento Creare Bastoni Epici che del talento Creare Bastoni.

PREZZO DI MERCATO

Vengono usate le indicazioni riportate nella *Guida del Dungeon Master* per determinare il prezzo di mercato di un oggetto magico epico, a cui va però aggiunta questa regola: se l'oggetto in questione conferisce un bonus superiore al limite consentito nella *Guida del Dungeon Master*, si moltiplica la parte del prezzo di mercato determinata da quella caratteristica per 10. Alcune caratteristiche epiche, come il livello dell'incantatore, non attivano questo moltiplicatore.

Ad esempio, un oggetto mirato a potenziare una caratteristica (come ad esempio una *cintura della forza da gigante*) normalmente costerebbe un numero di monete d'oro pari al suo bonus, elevato al quadrato, x 1.000. Quindi una *cintura della forza da gigante* (+6) costerà 1.000 x (6 x 6), e cioè 36.000 mo. Tuttavia, una cintura epica analoga che conferisca un bonus di potenziamento +8 alla Forza costerebbe 1.000 x (8 x 8) x 10, e cioè 640.000 mo.

Una cintura che conferisca un bonus di potenziamento +8 alla Forza e un bonus di potenziamento +6 alla Costituzione costerà 640.000 mo per il potenziamento alla Forza (come spiegato sopra), più 72.000 mo per il potenziamento alla Costituzione (le 36.000 mo vengono raddoppiate in quanto si tratta di un secondo potere, di tipo diverso), per un totale di 712.000 mo. Soltanto la qualità epica dell'oggetto viene moltiplicata per 10; la qualità non epica (il bonus di potenziamento alla Costituzione) rimane lo stesso.

Naturalmente, se il prezzo di mercato di un oggetto magico epico viene determinato basandosi sul prezzo di un altro oggetto magico riportato in questo volume, non c'è bisogno di moltiplicare il nuovo costo per 10. Per gli oggetti magici esistenti è stato già fatto.

COSTO IN PUNTI ESPERIENZA

Il costo in punti esperienza per creare un oggetto magico epico viene determinato in modo diverso rispetto a un normale oggetto magico. Per tutti gli oggetti magici, al di fuori delle pergamene, si divide il prezzo di mercato per 100, poi si aggiungono 10.00 PE al risultato. Questo è il costo finale in punti esperienza per quell'oggetto.

Per le pergamene epiche, si divide il prezzo di mercato per 25 (come si procede normalmente per creare una pergamena non epica) e poi si aggiungono 1.000 PE al risultato. Il numero finale è il costo in punti esperienza necessario per creare una pergamena epica.

Esempio: Un *anello di protezione epico+10* ha un prezzo di mercato pari a 2.000.000 mo. Il costo in punti esperienza per creare un tale oggetto sarà di 2.000.000 : 100 (che equivale a 20.000 PE) + 10.000 PE, per un totale di 30.000 PE.

Esempio: Una pergamena epica contenente un incantesimo di 10° livello come *campo anti-magia* rapido ha un prezzo di mercato pari a 5.250 mo. Il costo in punti esperienza per creare questa pergamena sarà di 5.250 : 25 (che equivale a 210 PE) + 1.000 PE, per un totale pari a 1.210 PE.

OGGETTI PSIONICI

Va tenuto a mente che molti degli oggetti descritti in questo capitolo possono essere riproposti come oggetti psionici. Ad esempio, i bonus conferiti dalle armi e dalle armature, le resistenze degli anelli e gli incrementi di caratteristica dei vari oggetti possono essere conferiti dagli oggetti psionici altrettanto facilmente che dagli oggetti magici, con un valore di mercato pari a quello del corrispondente oggetto magico.

Quegli oggetti magici che conferiscono incantesimi extra sono più difficili da rimodellare; per tale motivo, l'*anello degli psionici epici* viene dotato di una sua descrizione all'interno del capitolo. È possibile usare quell'oggetto come esempio per costruire altri oggetti personalizzati che conferiscano dei poteri extra.

DIETRO LE QUINTE: IL COSTO DEGLI OGGETTI MAGICI EPICI

Il costo di creazione degli oggetti magici epici, espresso in monete d'oro, non segue le normali regole di creazione degli oggetti magici riportate nella *Guida del Dungeon Master*. Il moltiplicatore da applicare al valore di mercato (e quindi il costo in monete d'oro per creare l'oggetto) colloca gli oggetti magici epici a una portata ben superiore a quella di molti (se non addirittura tutti) i personaggi non epici. Se una *cintura della forza epica* in grado di conferire un bonus di potenziamento +8 costasse solo 64.000 mo, allora sarebbe un oggetto assai diffuso tra i guerrieri di alto livello. Dal momento che le avventure di D&D non sono state ideate per ospitare oggetti magici più potenti di quelli descritti nella *Guida del Dungeon Master*, gli oggetti epici devono avere un prezzo di portata superiore a quella dei personaggi non epici.

Viceversa, il costo in punti esperienza per creare un oggetto magico epico finirebbe per privare rapidamente qualsiasi personaggio della possibilità di costruirne, se gli oggetti epici seguissero il consueto sistema di costo in punti esperienza. Il sistema revisionato pone anche il più semplice oggetto epico a un prezzo di gran lunga maggiore rispetto agli oggetti non epici, ma i costi in genere aumentano a ritmi più lenti. Questo consente ai personaggi di creare oggetti sempre più potenti, continuando a sforzarsi.

DESCRIZIONI DEGLI OGGETTI MAGICI

Nelle sezioni che seguono, ogni categoria generica di oggetti magici, come ad esempio le armature o le pergamene, contiene una descrizione generica, seguita dalla descrizione di vari oggetti specifici, se ve ne sono. La descrizione di ogni oggetto magico e le tabelle sono presentate allo stesso modo utilizzato nel Capitolo 8 della *Guida del* DUNGEON MASTER. Eventuali eccezioni specifiche vengono riportate quando necessario.

OGGETTI MAGICI EPICI CASUALI

Quando la campagna giunge a un punto in cui è necessario includere oggetti magici epici come tesori, probabilmente è bene non affidarsi alla generazione casuale di oggetti magici nella composizione del tesoro. Anche se tali oggetti non sono unici, la loro potenza è tale da impedire che possano rimanere abbandonati in un luogo senza essere utilizzati, di certo non per molto tempo.

Tuttavia, giungerà un momento in cui sarà necessario determinare la natura di un oggetto magico epico in tutta rapidità, e sarà necessario lasciare che siano i dadi a decidere. In tal caso si segue questa procedura per effettuare la selezione.

1. Si usa la Tabella 4-1: "Generazione casuale degli oggetti magici epici" per determinare il tipo specifico di oggetto magico (armatura, anello, bastone e così via; va ricordato che non esistono pozioni o bacchette epiche, dal momento che le pozioni non possono duplicare gli effetti degli incantesimi superiori al 3° livello e il limite degli incantesimi contenuti nelle bacchette è di 4° livello).
2. Si consulta la tabella che corrisponde al tipo di oggetto determinato al punto 1. Queste tabelle indicheranno un oggetto appropriato per ogni tipo.
3. Una volta che l'oggetto è stato determinato, si tira un d% per le sue qualità speciali. Il risultato dipende dal tipo di oggetto.

Armature, scudi, verghe, bastoni, oggetti meravigliosi:

01	L'oggetto è intelligente.
02-61	Qualcosa (un disegno, un'iscrizione o altro) fornisce un indizio sulla funzione dell'oggetto.
62-100	L'oggetto non dispone di qualità speciali.

Armi a distanza:

01-05	L'arma è intelligente.
06-45	Qualcosa (un disegno, un'iscrizione o altro) fornisce un indizio sulla funzione dell'arma.
46-100	L'arma non dispone di qualità speciali.

Armi da mischia:

01-20	L'arma emana luce.
21-25	L'arma è intelligente.
26-35	L'arma è intelligente ed emana luce.
36-75	Qualcosa (un disegno, un'iscrizione o altro) fornisce un indizio sulla funzione dell'arma.
88-100	L'arma non dispone di qualità speciali.

4. Se l'oggetto è dotato di un numero di usi o di cariche, si determina casualmente di quante cariche o usi dispone (come descritto in "Cariche, dosi, cariche e usi multipli" nel capitolo degli oggetti magici della *Guida del* DUNGEON MASTER).

TABELLA 4-1: GENERAZIONE CASUALE DEGLI OGGETTI MAGICI EPICI

d%	Oggetto
01-15	Armature e scudi (Tabella 4-2)
16-30	Armi (Tabella 4-9)
31-50	Anelli (Tabella 4-18)
51-60	Verghe (Tabella 4-19)
61-75	Pergamene (Tabella 4-20)
76-87	Bastoni (Tabella 4-24)
88-100	Oggetti meravigliosi (Tabella 4-25)

ARMATURE

Eccettuati i casi in cui questo volume fornisce indicazioni diverse, le armature e gli scudi magici seguono le regole relative alle armature e agli scudi magici riportate nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Per generare casualmente armature e scudi magici, si effettua prima un tiro utilizzando la Tabella 4-2: "Armature e scudi", e poi si tira sulla Tabella 4-3, 4-4 o 4-5, come indicato. Si utilizzano la Tabella 4-6, 4-7 e 4-8 se così indicato.

Non esiste alcun limite al bonus di potenziamento delle armature o degli scudi magici, al modificatore del prezzo di mercato delle capacità speciali delle armature e degli scudi magici epici o al bonus di potenziamento e al modificatore del prezzo di mercato totale delle armature e degli scudi magici.

Prezzo di base delle armature e degli scudi epici

Per determinare il prezzo base di un'armatura magica epica o di uno scudo magico epico, si effettua un tiro utilizzando la Tabella 4-3. Va ricordato che le colonne da +6 a +10 ven-

VARIANTE: COSTI IN PUNTI ESPERIENZA DI GRUPPO

Usando le normali regole di creazione degli oggetti magici, il costo in punti esperienza per costruire oggetti magici epici può rivelarsi proibitivo per molti aspiranti creatori. Per questo motivo, il DM può decidere di permettere agli alleati del creatore di dare un contributo in punti esperienza per raggiungere prima il costo richiesto.

Un tale contributo deve essere offerto volontariamente e senza alcuna forma di coercizione (magica o meno che sia). I PE possono provenire solo da altri PG, e non dai PNG. Nemmeno i seguaci o eventuali altri amici fedeli possono contribuire con i loro punti esperienza a questa operazione.

Il creatore dell'oggetto deve contribuire con un numero di punti esperienza pari almeno a un quarto del costo totale, indipendentemente dal numero di alleati che contribuiscono. Ad esempio, se un oggetto richiede una spesa di 40.000 PE, il creatore dell'oggetto (il personaggio che dispone dei talenti di creazione indicati come prerequisiti) dovrà contribuire con almeno 10.000 PE.

Questa variante consentirà ai personaggi di accedere a molti degli oggetti magici epici più potenti descritti nel libro. Il DM può porre un limite all'uso di questa variante in circostanze speciali, in base alle esigenze della campagna. Inoltre, va ricordato che se si consente ai PG di creare degli oggetti in questo modo, anche ai PNG potrebbe essere consentito l'utilizzo di un sistema analogo, anche se sarà necessario chiedersi quali alleati dei PNG potrebbero contribuire volontariamente al costo in punti esperienza della creazione.

gono utilizzate solo per quegli scudi che conferiscono un bonus di potenziamento da +6 a +10 o per quelle armature e quegli scudi dotati di una singola capacità speciale il cui modificatore del prezzo di mercato vada da +6 a +10. Le armature e gli scudi magici con un bonus effettivo totale da +6 a +10 ma dotate di un bonus di potenziamento pari o inferiore a +5 o di capacità speciali il cui modificatore di prezzo di mercato individuale sia pari a +5 o meno utilizzano invece la Tabella 8-3: "Armature e scudi" della *Guida del* DUNGEON MASTER per determinare il prezzo di costo.

TABELLA 4-2: ARMATURE E SCUDI

d%	Bonus di potenziamento	Prezzo di mercato
01	*scudo+1*[1]	+1.000 mo
02	*armatura+1*[2]	+1.000 mo
03	*scudo+2*[1]	+4.000 mo
04	*armatura+2*[2]	+4.000 mo
05-06	*scudo+3*[1]	+9.000 mo
07-08	*armatura+3*[2]	+9.000 mo
09-12	*scudo+4*[1]	+16.000 mo
13-16	*armatura+4*[2]	+16.000 mo
17-21	*scudo+5*[1]	+25.000 mo
22-26	*armatura+5*[2]	+25.000 mo
27-30	*scudo+6*	+360.000 mo
31-34	*armatura+6*	+360.000 mo
35-38	*scudo+7*	+490.000 mo
39-42	*armatura+7*	+490.000 mo
43-45	*scudo+8*	+640.000 mo
46-48	*armatura+8*	+640.000 mo
49-50	*scudo+9*	+810.000 mo
51-52	*armatura+9*	+810.000 mo
53-54	*scudo+10*	+1.000.000 mo
55-56	*armatura+10*	+1.000.000 mo
57-62	Armatura o scudo specifico[3]	
63-75	Armatura con capacità speciale e tirare ancora[4]	
76-98	Scudo con capacità speciale e tirare ancora[4]	
99	Scudo epico[5]	
100	Armatura epica[5]	

[1] Tirare anche sulla Tabella 8-7: "Capacità speciali degli scudi" della *Guida del* DUNGEON MASTER.

[2] Tirare anche sulla Tabella 8-6: "Capacità speciali delle armature" della *Guida del* DUNGEON MASTER.

[3] Tirare sulla Tabella 4-8: "Armature e scudi magici epici specifici".

[4] Tirare sulla Tabella 4-6: "Capacità speciali delle armature" o sulla Tabella 4-7: "Capacità speciali degli scudi".

[5] Tirare sulla Tabella 4-3: "Armature e scudi epici".

Descrizione delle capacità speciali delle armature e degli scudi epici

Molte armature e scudi magici possiedono soltanto un bonus di potenziamento. Tali oggetti possono anche disporre di capacità speciali, sia che si tratti di quelle qui descritte che di quelle riportate nella *Guida del* DUNGEON MASTER. Un'armatura o uno scudo dotato di una capacità speciale deve possedere almeno un bonus di potenziamento +1.

Deviazione delle frecce infinita: Questo scudo funziona come uno *scudo di deviazione delle frecce* (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER), ma è in grado di deviare un qualsiasi numero di proiettili o armi da lancio nel giro dello stesso round. In qualsiasi caso in cui il portatore normalmente sarebbe normalmente colpito da un attacco a distanza, gli viene invece concesso un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20). Se l'attacco a distanza dispone di un bonus di potenziamento (o di un livello di incantesimo), la CD viene incrementata di tale valore. Se il tiro salvezza viene superato, lo scudo devia l'attacco. Il portatore deve essere consapevole dell'attacco e non deve essere colto alla sprovvista. Tentare di deviare un attacco a distanza non viene conteggiato come azione. Le armi a distanza straordinarie, come i macigni scagliati dai giganti o la *freccia acida di Melf*, non possono essere deviati.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *protezione dalla freccia, scudo*; *Prezzo di mercato:* bonus +6.

Deviazione delle frecce straordinaria: Questo scudo funziona come uno *scudo di deviazione delle frecce* (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER) fatta eccezione per il fatto che può deviare qualsiasi tipo di attacco a distanza (compresi quegli incantesimi che richiedono un attacco di contatto a distanza) come se si trattasse di una freccia. In qualsiasi caso in cui il portatore normalmente sarebbe normalmente colpito da

TABELLA 4-3: ARMATURE E SCUDI EPICI

d%	Bonus di potenziamento	Prezzo di mercato
01-21	+11	+1.210.000 mo
22-39	+12	+1.440.000 mo
40-54	+13	+1.690.000 mo
55-66	+14	+1.960.000 mo
67-76	+15	+2.250.000 mo
77-84	+16	+2.560.000 mo
85-90	+17	+2.890.000 mo
91-94	+18	+3.240.000 mo
95-97	+19	+3.610.000 mo
98-99	+20	+4.000.000 mo
100	Tirare ancora e aggiungere +10 al bonus[1] [2]	

[1] Questo valore è cumulativo se viene ottenuto più volte tirando.

[2] Per quei bonus di potenziamento superiori a +20, il modificatore del prezzo di mercato è pari al bonus elevato al quadrato x 10.000 mo.

TABELLA 4-4: TIPO DI ARMATURA CASUALE

d%	Armatura	Costo dell'armatura[1]
01	Imbottita	+155 mo
02	Cuoio	+160 mo
03-12	Pelle	+165 mo
13-27	Cuoio borchiato	+175 mo
28-42	Giaco di maglia[2]	+250 mo
43	Corazza a scaglie[2]	+200 mo
44	Cotta di maglia[2]	+300 mo
45-47	Corazza di piastre[2]	+350 mo
58	Corazza a strisce[2]	+350 mo
59	Corazza di bande[2]	+400 mo
60	Mezza armatura[2]	+750 mo
61-100	Armatura completa[2]	+1.650 mo

Tutte le armature magiche sono armature perfette (hanno una penalità di armatura alla prova minore di 1 rispetto al normale).

[1] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-2: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Tirare un d% per determinare il materiale: 01-70 acciaio; 71-90 mithral; 91-99 adamantio; 100 altro, o a scelta del DM. Modificare il prezzo di conseguenza.

TABELLA 4-5: TIPO DI SCUDO CASUALE

d%	Scudo	Costo dello scudo[1]
01-10	Buckler	+165 mo
11-15	Scudo piccolo di legno[2]	+153 mo
16-20	Scudo piccolo di metallo[2]	+159 mo
21-30	Scudo grande di legno[2]	+157 mo
31-95	Scudo grande di metallo[2]	+170 mo
96-100	Scudo torre[2]	+180 mo

Tutti gli scudi magici sono scudi perfetti (hanno una penalità di armatura alla prova minore di 1 rispetto al normale).

[1] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-2: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Tirare un d% per determinare il materiale: 01-70 legno; 71-99 legnoscuro; 100 altro, o a scelta del DM. Modificare il prezzo di conseguenza.

[3] Tirare un d% per determinare il materiale: 01-70 acciaio; 71-90 mithral; 91-99 adamantio; 100 altro, o a scelta del DM. Modificare il prezzo di conseguenza.

Tabella 4-6: Capacità speciali delle armature

d%	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato[1]
01-06	Invulnerabilità potenziata (10/+2)	Bonus +4
07-11	Invulnerabilità potenziata (15/+3)	Bonus +5
12-19	Negazione	Bonus +5
20-26	Interdizione all'acido	Bonus +6
27-33	Interdizione al freddo	Bonus +6
34-40	Interdizione al fuoco	Bonus +6
41-44	Invulnerabilità potenziata (20/+4)	Bonus +6
45-50	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 21)	Bonus +6
51-57	Interdizione al fulmine	Bonus +6
58-64	Interdizione al suono	Bonus +6
65-67	Invulnerabilità potenziata (25/+5)	Bonus +7
68-72	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 23)	Bonus +7
73-76	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 25)	Bonus +8
77-79	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 27)	Bonus +9
80-87	Tirare sulla Tabella 8-6: "Capacità speciali delle armature" della *Guida del Dungeon Master* poi tirare di nuovo su questa tabella	
88-95	Tirare due volte sulla Tabella 8-6: "Capacità speciali delle armature" della *Guida del Dungeon Master*	
96-100	Tirare ancora due volte[2]	

[1] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-2: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Se si tira una stessa capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

Tabella 4-7: Capacità speciali degli scudi

d%	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato[1]
01-06	Invulnerabilità potenziata (10/+2)	Bonus +4
07-12	Invulnerabilità potenziata (15/+3)	Bonus +5
13-19	Interdizione all'acido	Bonus +6
20-26	Interdizione al freddo	Bonus +6
27-33	Interdizione al fuoco	Bonus +6
34-37	Invulnerabilità potenziata (20/+4)	Bonus +6
38-43	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 21)	Bonus +6
44-46	Deviazione delle frecce infinita	Bonus +6
47-53	Interdizione al fulmine	Bonus +6
54-60	Interdizione al suono	Bonus +6
61-63	Invulnerabilità potenziata (25/+5)	Bonus +7
64-68	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 23)	Bonus +7
69-71	Deviazione delle frecce straordinaria	Bonus +8
72-75	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 25)	Bonus +8
76-78	Resistenza agli incantesimi potenziata (RI 27)	Bonus +9
79	Riflettere potenziato	Bonus +10
80-87	Tirare sulla Tabella 8-7: "Capacità speciali degli scudi" della *Guida del Dungeon Master* poi tirare di nuovo su questa tabella	
88-95	Tirare due volte sulla Tabella 8-7: "Capacità speciali degli scudi" della*Guida del Dungeon Master*	
96-100	Tirare ancora due volte[2]	

[1] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-2: "Armature e scudi epici" per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Se si tira una stessa capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

un attacco a distanza, gli viene invece concesso un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20). Se l'attacco a distanza dispone di un bonus di potenziamento (o di un livello di incantesimo), la CD viene incrementata di tale valore. Se il tiro salvezza viene superato, lo scudo devia l'attacco. Il portatore deve essere consapevole dell'attacco e non deve essere colto alla sprovvista. Tentare di deviare un attacco a distanza non viene conteggiato come azione.

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *muro di forza, scudo; Prezzo di mercato:* bonus +8.

Interdizione all'acido: Un'armatura o uno scudo dotato di questa capacità speciale normalmente hanno un colore grigio opaco. L'armatura assorbe in ogni round i primi 50 danni da acido che il portatore altrimenti subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *protezione dagli elementi; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Interdizione al freddo: Un'armatura o uno scudo dotati di questa capacità speciale normalmente sono rivestiti di un alone gelido bluastro oppure sono adornati con pellicce e ciuffi di pelo. L'armatura assorbe in ogni round i primi 50 danni da freddo che il portatore altrimenti subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *protezione dagli elementi; Prezzo di mercato:* bonus +6.



Armatura di interdizione al fuoco

Interdizione al fulmine: Un'armatura o uno scudo dotati di questa capacità speciale normalmente sono rivestiti di un alone bluastro e spesso sono decorati con motivi di fulmini o di tempeste. L'armatura assorbe in ogni round i primi 50 danni da elettricità che il portatore altrimenti subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *protezione dagli elementi; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Interdizione al fuoco: Un'armatura o uno scudo dotati di questa capacità speciale normalmente sono rivestiti di un alone rossastro e spesso sono decorati con motivi draconici o fiammeggianti. L'armatura assorbe in ogni round i primi 50 danni da fuoco che il portatore altrimenti subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *protezione dagli elementi; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Interdizione al suono: Un'armatura o uno scudo dotati di questa capacità speciale normalmente è lucida e scintillante. L'armatura assorbe in ogni round i primi 50 danni sonori che il portatore altrimenti subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo

resistere agli elementi).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* bonus +6.

Invulnerabilità potenziata: Un'armatura o uno scudo dotati di questa capacità speciale conferiscono al portatore una riduzione del danno. Tale riduzione può essere pari a 10/+2, 15/+3, 20/+4, 25/+5, a seconda del tipo di armatura.

Livello dell'incantatore: 19° (10/+2), 20° (15/+3), 21° (20/+4), 22° (25/+5); *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *pelle di pietra*, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* bonus +4 (10/+2), bonus +5 (15/+3), bonus +6 (20/+4), bonus +7 (25+5).

Negazione: Non appena il portatore di questa armatura viene colpito da un'arma magica, l'armatura lancia *dissolvere superiore* su quell'arma (nel caso di armi da lancio, l'armatura lancia *dissolvere superiore* sull'arma che ha lanciato il proiettile, se è entro la sua portata. Altrimenti, l'armatura non fa nulla). Nessun'arma può essere influenzata dall'armatura più di una volta al giorno (indipendentemente dal successo della prova di dissoluzione).

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *dissolvere superiore*; *Prezzo di mercato:* bonus +5.

Resistenza agli incantesimi potenziata: Un'armatura o uno scudo dotati di questa capacità magica conferiscono al portatore una resistenza agli incantesimi. Tale resistenza può essere pari a 21, 23, 25 o 27, in base al tipo di armatura o di scudo.

Livello dell'incantatore: 21° (RI 21), 22° (RI 23), 23° (RI 25), 24° (RI 27); *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *resistenza agli incantesimi*; *Prezzo di mercato:* bonus +6 (RI 21), bonus +7 (RI 23), bonus +8 (RI 25), bonus +9 (RI 27).

Riflettere potenziato: Questo scudo dalla superficie completamente liscia è lucido e riflettente come uno specchio. Quando il portatore è il bersaglio di un incantesimo, lo scudo riflette l'incantesimo direttamente sull'incantatore (come nell'effetto di *riflettere incantesimo*). Il portatore può attivare e disattivare questo effetto come azione gratuita (consentendo in questo modo a quegli incantesimi di effetto benefico di raggiungerlo).

Livello dell'incantatore: 25°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, *riflettere incantesimo*; *Prezzo di mercato:* bonus +10.

Tabella 4-8: Armature e scudi magici epici specifici

d%	Armatura o scudo specifico	Prezzo di mercato
01-20	*Armatura del mutaforma*	400.165 mo
21-40	*Corazza di piastre del signore della guerra*	416.200 mo
41-57	*Armatura di pelle di drago*	564.550 mo
58-71	*Armatura del battaglione celestiale*	616.300 mo
72-82	*Armatura dell'orda abissale*	768.260 mo
83-93	*Armatura anti-magia*	871.500 mo
94-100	*Baluardo del grande drago*	1.612.970 mo

Armature e scudi specifici

Le seguenti armature e scudi specifici solitamente vengono già costruiti con le qualità di seguito descritte. Alcuni possono essere stati considerati artefatti, finché il segreto della loro costruzione non è stato scoperto.

Armatura anti-magia: Questa *armatura completa dell'invulnerabilità e della negazione* è stata forgiata in adamantio (e quindi dispone di un bonus di potenziamento naturale +3). L'armatura conferisce una penalità pari a -5 alle prove di dissoluzione effettuate contro il suo portatore.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *dissolvere superiore*, *pelle di pietra*, *desiderio* o *miracolo* ; *Prezzo di mercato:* 871.500 mo; *Costo di creazione:* 436.500 mo + 18.700 PE.

Armatura del battaglione celestiale: Questa scintillante *cotta di maglia+7* d'argento o d'oro è così sottile e leggera da poter essere indossata sotto i normali vestiti senza rivelare la sua presenza, anche se molti portatori la indossano apertamente e con orgoglio. Ha un bonus di Destrezza massimo di +10, non comporta alcuna penalità di armatura alla prova e comporta una percentuale di fallimento di incantesimi arcani del 10%. Viene considerata un'armatura leggera e permette al portatore di volare a comando (con le stesse modalità dell'incantesimo *volare*). Il portatore è inoltre avvolto continuamente da un effetto di *cerchio magico contro il male* (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo), che, se dissolto, può essere di nuovo creato come azione gratuita.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; il creatore deve essere di allineamento buono, *cerchio magico contro il male*; *Prezzo di mercato:* 616.300 mo; *Costo di creazione:* 308.300 mo + 16.160 PE.

Armatura del mutaforma: Questa *armatura in pelle+6* conferisce al portatore il suo bonus completo alla Classe Armatura indipendentemente dalla forma che il portatore assume (attraverso *autometamorfosi*, *forma selvatica*, *trasformazione* o altre capacità simili).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *trasformazione* o capacità di **forma selvatica*; *Prezzo di mercato:* 400.165 mo; *Costo di creazione:* 200.165 mo + 14.000 PE.

Armatura dell'orda abissale: Questa *armatura completa+6*, di colore nero e scarlatto, è stata forgiata per far sì che il portatore sembri un demone. L'elmetto ha la forma della testa di un demone cornuto e il portatore può vedere all'esterno attraverso le sue fauci spalancate. I guanti d'arme dell'armatura sono dotati di artigli, che vengono considerati armi affilate +4 (1d10/19-20) e che hanno sul bersaglio lo stesso effetto dell'incantesimo *risucchio di energia* (tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 per negare gli effetti).

L'armatura infligge due livelli negativi a qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che la indossi. Tali livelli negativi permangono fin quando l'armatura viene indossata, per poi scomparire una volta rimossa. I livelli negativi non provocano un'effettiva perdita di livello, ma non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che l'armatura viene indossata.

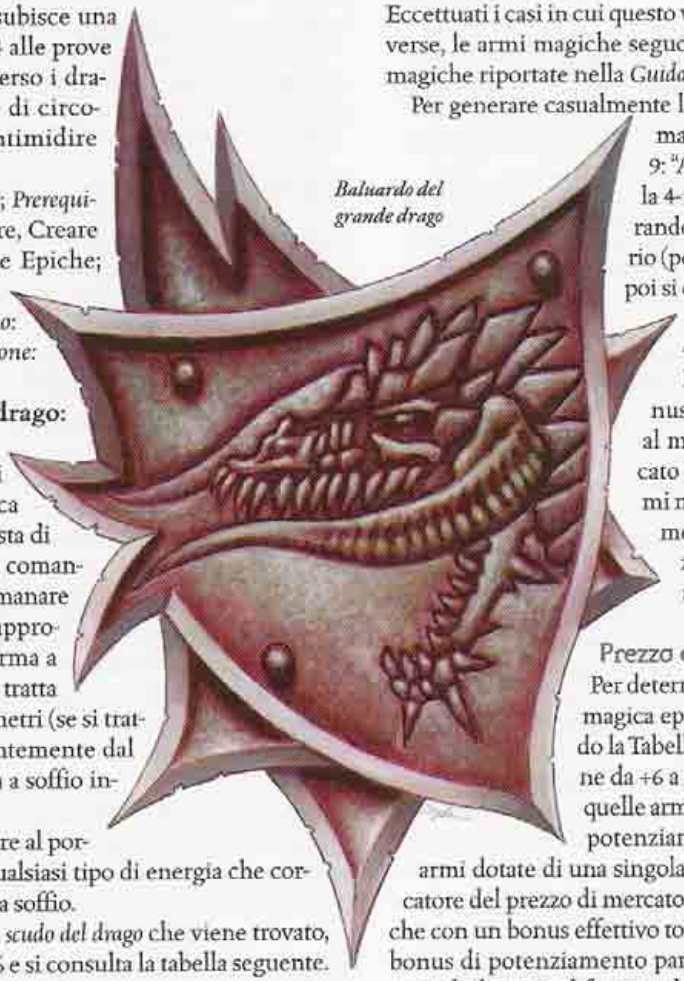
Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; il creatore deve essere di allineamento malvagio, *risucchio di energia*; *Prezzo di mercato:* 768.260 mo; *Costo di creazione:* 385.260 mo + 17.660 PE.

Armatura di pelle di drago: Questa *armatura completa+5* è stata ricavata dalla pelle di un grande dragone. A comando del portatore, dall'armatura spuntano due enormi ali di drago, che consentono al portatore di volare alla velocità di 27 metri (maldestra) per un totale di 4 ore al giorno. L'armatura conferisce anche immunità a un tipo specifico di energia, in base al colore del drago la cui pelle è stata usata per costruire l'armatura. Si tira un d% sulla tabella sottostante per determinare il colore e il tipo di immunità.

d%	Colore	Immunità
01-10	Argento	Freddo
11-20	Bianco	Freddo
21-30	Blu	Fulmine
31-40	Bronzo	Fulmine
41-50	Nero	Acido
51-60	Oro	Fuoco
61-70	Ottone	Fuoco
71-80	Rame	Acido
81-90	Rosso	Fuoco
91-100	Verde	Acido

Il portatore dell'armatura subisce una penalità di circostanza di -4 alle prove di Diplomazia effettuate verso i draghi, ma ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Intimidire contro i draghi.

Livello dell'incantatore: 24°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *protezione dagli elementi, trasformazione; Prezzo di mercato*: 564.550 mo; *Costo di creazione*: 283.250 mo + 15.629 PE.



Baluardo del grande drago

Baluardo del grande drago: Questo *scudo grande+6* è stato ricavato dalle scaglie di un grande dragone e reca scolpita la sagoma di una testa di drago. Tre volte al giorno, a comando, la testa del drago può emanare un'arma a soffio del tipo appropriato. La gittata di quest'arma a soffio è pari a 24 metri (se si tratta di un soffio lineare) o a 12 metri (se si tratta di un cono). Indipendentemente dal tipo di appartenenza, l'arma a soffio infligge 20d6 danni.

Lo scudo conferisce inoltre al portatore una resistenza 50 a qualsiasi tipo di energia che corrisponda a quello dell'arma a soffio.

Per determinare il tipo di *scudo del drago* che viene trovato, si effettua un tiro con un d% e si consulta la tabella seguente.

d%	Colore	Soffio
01-10	Argento	Cono di freddo
11-20	Bianco	Cono di freddo
21-30	Blu	Soffio lineare di elettricità
31-40	Bronzo	Soffio lineare di elettricità
41-50	Nero	Soffio lineare d'acido
51-60	Oro	Cono di fuoco
61-70	Ottone	Soffio lineare di fuoco
71-80	Rame	Soffio lineare d'acido
81-90	Rosso	Cono di fuoco
91-100	Verde	Cono di gas corrosivo (acido)

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *protezione dagli elementi; Prezzo di mercato*: 1.612.970 mo; *Costo di creazione*: 806.570 mo + 26.128 PE.

Corazza di piastre del signore della guerra: Questa *corazza di piastre in mithral+6* infligge una penalità di armatura alla prova pari a -1, ha un bonus di Destrezza massimo di +5 e una possibilità di fallimento degli incantesimi arcani del 10%. Viene considerata un'armatura leggera e pesa 6,75 kg. Conferisce al portatore di attirare e guidare un determinato numero di seguaci, come se fosse dotato del talento Autorità (anche se questo potere non gli consentirà di attirare un gregario). Se il portatore possiede già il talento Autorità, questa armatura non ha alcun effetto cumulativo sui suoi seguaci.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *charme sui mostri, simpatia; Prezzo di mercato*: 416.200 mo; *Costo di creazione*: 210.200 mo + 14.120 PE.

ARMI

Eccettuati i casi in cui questo volume fornisce indicazioni diverse, le armi magiche seguono le regole relative alle armi magiche riportate nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Per generare casualmente le armi magiche, si effettua prima un tiro utilizzando la Tabella 4-9: "Armi", per poi tirare sulla Tabella 4-10 se necessario. Si prosegue tirando sulla Tabella 4-11, se necessario (per determinare il tipo di arma) e poi si consultano una o più tabelle tra quelle che seguono la Tabella 4-11, come indicato.

Non esiste alcun limite al bonus di potenziamento delle armi, al modificatore del prezzo di mercato delle capacità speciali delle armi magiche, o al bonus di potenziamento e al modificatore del prezzo di mercato totale delle armi magiche.

Prezzo di base delle armi epiche

Per determinare il prezzo base di un'arma magica epica, si effettua un tiro utilizzando la Tabella 4-9. Va ricordato che le colonne da +6 a +10 vengono utilizzate solo per quelle armi che conferiscono un bonus di potenziamento da +6 a +10 o per quelle armi dotate di una singola capacità speciale il cui modificatore del prezzo di mercato vada da +6 a +10. Le armi magiche con un bonus effettivo totale da +6 a +10 ma dotate di un bonus di potenziamento pari o inferiore a +5 o di capacità speciali il cui modificatore di prezzo di mercato individuale sia pari a +5 o meno utilizzano invece la Tabella 8-10 della *Guida del* DUNGEON MASTER per determinare il prezzo di costo.

Descrizione delle capacità speciali delle armi magiche epiche

Molte armi magiche possiedono soltanto un bonus di potenziamento. Tali oggetti possono anche disporre di capacità speciali, sia che si tratti di quelle qui descritte che di quelle riportate nella *Guida del* DUNGEON MASTER. Un'arma dotata di una capacità speciale deve possedere almeno un bonus di potenziamento +1.

Accuratezza infallibile: Un'arma dell'accuratezza infallibile nega al bersaglio ogni bonus di copertura o di occultamento (fatta eccezione per la copertura o l'occultamento totale).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *visione del vero; Prezzo di mercato*: bonus +6.

Danzante perenne: Una spada danzante perenne è molto simile a una spada danzante, ma può essere liberata con un'azione gratuita e combatterà per tutto il tempo che si desidera.

Tabella 4-9: Armi

d%	Bonus di potenziamento	Prezzo di mercato[1]
01-03	+1	+2.000 mo
04-07	+2	+8.000 mo
08-13	+3	+18.000 mo
14-20	+4	+32.000 mo
21-28	+5	+50.000 mo
29-36	+6	+720.000 mo
37-43	+7	+980.000 mo
44-49	+8	+1.280.000 mo
50-53	+9	+1.620.000 mo
54-56	+10	+2.000.000 mo
57-61	Arma specifica[2]	
62-80	Arma da mischia con capacità speciale e tirare ancora[3]	
81-99	Arma a distanza con capacità speciale e tirare ancora[3]	
100	Tirare sulla Tabella 4-10	

[1] Prezzo relativo a 50 frecce, quadrelli per balestra o proiettili da fionda.

[2] Vedi Tabella 4-17: "Armi specifiche".

[3] Vedi Tabella 4-15: "Capacità speciali delle armi da mischia" per le armi da mischia oppure Tabella 4-16: "Capacità speciali delle armi a distanza" per le armi a distanza.

Tabella 4-10: Armi epiche

d%	Bonus di potenziamento	Prezzo di mercato
01-21	+11	+2.420.000 mo
22-39	+12	+2.880.000 mo
40-54	+13	+3.380.000 mo
55-66	+14	+3.920.000 mo
67-76	+15	+4.500.000 mo
77-84	+16	+5.120.000 mo
85-90	+17	+5.780.000 mo
91-94	+18	+6.480.000 mo
95-97	+19	+7.220.000 mo
98-99	+20	+8.000.000 mo
100	Tirare ancora e aggiungere +10 al bonus[1]	[2]

[1] Questo valore è cumulativo se viene ottenuto più volte tirando.

[2] Per quei bonus di potenziamento superiori a +20, il modificatore del prezzo di mercato è pari al bonus elevato al quadrato x 20.000 mo.

Tabella 4-11: Determinare il tipo di arma

d%	Tipo di arma
01-70	Arma da mischia comune (vedi Tabella 4-12)
71-80	Arma da mischia non comune (vedi Tabella 4-13)
81-100	Arma a distanza comune (vedi Tabella 4-14)

Tabella 4-12: Armi da mischia comuni

d%	Arma[1]	Costo dell'arma[2]
01-11	Ascia da guerra nanica	+330 mo
12-21	Ascia grande	+320 mo
22-24	Bastone ferrato[3]	+600 mo
25-28	Kama	+302 mo
29-32	Lancia corta	+302 mo
33-36	Mazza leggera	+305 mo
37-41	Mazza pesante	+312 mo
42-45	Nunchaku	+302 mo
46-49	Pugnale	+302 mo
50-54	Scimitarra	+315 mo
55-58	Siangham	+303 mo
59-68	Spada bastarda	+335 mo
69-73	Spada corta	+310 mo
74-86	Spada lunga	+315 mo
87-96	Spadone	+350 mo
97-100	Stocco	+320 mo

Tutte le armi magiche sono armi perfette.

[1] Per le armi normalmente fatte in acciaio, tirare un d% per determinare il materiale: 01-85 acciaio; 86-99 adamantio; 100 altro, o a scelta del DM. Modificare il prezzo di conseguenza.

[2] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-9: "Armi", per determinare il prezzo di mercato globale.

[3] Le armi perfette doppie hanno un prezzo doppio in quanto devono essere trattate ad entrambe le estremità (un costo di arma perfetta di + 300 mo per ogni estremità, per un totale di 600 mo). Le armi doppie hanno bonus magici separati per ogni testa. Se un'arma doppia viene generata casualmente, la sua seconda estremità può avere lo stesso bonus di potenziamento della prima (nel caso di 01-50 su un d%), raddoppiando normalmente il costo del bonus, oppure può avere un bonus di potenziamento minore di 1 rispetto all'altra estremità (nel caso di 51-100 su un d%) e non avere alcuna capacità speciale.

Può spostarsi a una distanza massima di 18 metri dal suo proprietario. Il proprietario può ordinarle di muoversi su un bersaglio diverso come azione equivalente al movimento. Se il proprietario perde i sensi o diventa per qualsiasi altro motivo impossibilitato a comandarla, l'arma continua a combattere contro lo stesso avversario finché quell'avversario rimane cosciente ed entro la gittata. Il proprietario di una spada danzante perenne può tornare ad afferrarla di nuovo con un'azione gratuita (ammesso che l'arma si trovi alla sua portata).

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* bonus +8.

Distruzione possente: Quest'arma, come le altre armi di distruzione, è un anatema per tutti i non morti. Qualsiasi creatura non morta colpita in combattimento deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 21), altrimenti verrà distrutta. Un'arma della distruzione possente deve essere un'arma contundente (se si ottiene questa proprietà in modo casuale per un'arma perforante o tagliente, si tira di nuovo).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *resurrezione pura*; *Prezzo di mercato:* bonus +6.

Esplosione d'acido: A comando, un'arma a esplosione d'acido secerne un potente acido (che però non infligge alcun danno al portatore). Quando un colpo va a segno, gli spruzzi d'acido colpiscono la creatura bersaglio, infliggendo +3d6 danni bonus da acido. Se va a segno un colpo critico, infliggerà +6d6 danni da acido (o +9d6 se il moltiplicatore del critico è x3, o +12d6 se il moltiplicatore del critico è x4). Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus da acido alle munizioni che lanciano.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *nebbia acida*; *Prezzo di mercato:* bonus +6.

Esplosione di fulmini: A comando, un'arma a esplosione di fulmini viene percorsa da energia elettrica crepitante (che però non infligge alcun danno al portatore). Quando un colpo va a segno, l'elettricità si trasmette alla creatura bersaglio, infliggendo +3d6 danni bonus da elettricità. Se va a segno un colpo critico, infliggerà +6d6 danni da elettricità (o +9d6 se il moltiplicatore del critico è x3, o +12d6 se il moltiplicatore del critico è x4). Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus da elettricità alle munizioni che lanciano.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *fulmine*; *Prezzo di mercato:* bonus +6.

Esplosione di fuoco: A comando, un'arma a esplosione di fuoco si riveste di fiamme (che però non infliggono alcun danno al portatore). Quando un colpo va a segno, le fiamme avviluppano la creatura bersaglio, infliggendo +3d6 danni bonus da fuoco. Se va a segno un colpo critico, infliggerà +6d6 danni da fuoco (o +9d6 se il moltiplicatore del critico è x3, o +12d6 se il moltiplicatore del critico è x4). Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus da fuoco alle munizioni che lanciano.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *palla di fuoco; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Esplosione di ghiaccio: A comando, un'arma a esplosione di ghiaccio si riveste di un alone di gelo (che però non infligge alcun danno al portatore). Quando un colpo va a segno, il gelo si trasmette alla creatura bersaglio, infliggendo +3d6 danni bonus da freddo. Se va a segno un colpo critico, infliggerà +6d6 danni da freddo (o +9d6 se il moltiplicatore del critico è x3, o +12d6 se il moltiplicatore del critico è x4). Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus da freddo alle munizioni che lanciano.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *cono di freddo; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Esplosione sonora: A comando, un'arma a esplosione sonora emette un profondo ronzio (che però non infligge alcun danno al portatore). Quando un colpo va a segno, il ronzio diventa un boato assordante che infligge alla creatura bersaglio +3d6 danni bonus sonori. Se va a segno un colpo critico, infliggerà +6d6 danni sonori (o +9d6 se il moltiplicatore del critico è x3, o +12d6 se il moltiplicatore del critico è x4). Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus sonori alle munizioni che lanciano.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *grido; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Lancio triplo: Questa capacità speciale può essere assegnata solamente a un'arma da lancio (se si ottiene questa proprietà in modo casuale per un'arma non da lancio, si tira di nuovo). Un'arma del lancio triplo genera due duplicati di se stessa quando viene lanciata. Sia l'arma originale che i suoi duplicati attaccano separatamente (utilizzando lo stesso bonus di attacco). Indipendentemente dal successo di ciascun attacco, i duplicati spariscono immediatamente una volta che l'attacco si è concluso.

Qualsiasi bonus al danno dovuto all'accuratezza o alla precisione (compresi quelli conferiti dagli attacchi furtivi, dal talento Colpo Preciso o dal bonus di nemico prescelto del ranger) vengono applicati solo ai danni dell'arma originale, e non ai duplicati.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *ombre; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Potere caotico: Un'arma del potere caotico è di allineamento caotico e racchiude in sé il potere del caos. Quando l'arma colpisce un bersaglio legale, il potere si sprigiona dall'arma e infligge +3d6 danni caotici al bersaglio, e il bersaglio acquisisce un livello negativo (tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 per rimuoverlo 24 ore dopo). Se va a segno un colpo critico, il danno inferto è di +6d6 danni caotici e i livelli negativi subiti sono due (oppure +9d6 e tre livelli negativi se il moltiplicatore critico è x3, o +12d6 e quattro livelli negativi se il moltiplicatore critico è x4).

L'arma infligge tre livelli negativi a qualsiasi creatura legale che cerchi di impugnarla. Tali livelli negativi permangono fintanto che l'arma viene impugnata e scompaiono non appena l'arma viene lasciata. I livelli negativi non provocano un'effettiva perdita di livello, ma non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'arma viene impugnata. Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus caotici alle munizioni che lanciano.

Questa capacità speciale non è cumulativa alla capacità speciale caotica descritta nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *parola del caos; Prezzo di mercato:* bonus +8.

Potere legale: Un'arma del potere legale è di allineamento legale e racchiude in sé il potere della legge. Quando l'arma colpisce un bersaglio caotico, il potere si sprigiona dall'arma e infligge +3d6 danni legali al bersaglio, e il bersaglio acquisisce un livello negativo (tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 per rimuoverlo 24 ore dopo). Se va a segno un colpo critico, il danno inferto è di +6d6 danni legali e i livelli negativi subiti sono due (oppure +9d6 e tre livelli negativi se il moltiplicatore critico è x3, o +12d6 e quattro livelli negativi

TABELLA 4-13: ARMI DA MISCHIA NON COMUNI

d%	Arma[1]	Costo dell'arma[2]
01-03	Alabarda	+310 mo
04-05	Ascia	+306 mo
06-09	Ascia da battaglia	+310 mo
10-13	Balestra a mano	+400 mo
14-16	Balestra a ripetizione	+550 mo
17-19	Catena chiodata	+325 mo
20-21	Corsesca	+310 mo
22-24	Doppia ascia orchesca[3]	+660 mo
25-26	Falce	+318 mo
27-28	Falcetto	+306 mo
29-30	Falchion	+375 mo
31-32	Falcione	+308 mo
33-35	Frusta	+301 mo
36-37	Giusarma	+309 mo
38-39	Guanto d'arme	+302 mo
40-41	Guanto d'arme chiodato	+305 mo
42-44	Kukri	+308 mo
45-46	Lancia da cavaliere leggera	+306 mo
47-48	Lancia da cavaliere pesante	+310 mo
49-50	Lancia lunga	+305 mo
51-52	Manganello	+301 mo
53-55	Martello da guerra	+312 mo
56-57	Martello leggero	+301 mo
58-60	Martello-picca gnomesco[3]	+620 mo
61-63	Mazzafrusto doppio[3]	+690 mo
64-67	Mazzafrusto leggero	+308 mo
68-72	Mazzafrusto pesante	+315 mo
73-75	Mezza lancia	+301 mo
76-78	Morning star	+308 mo
79-80	Piccone leggero	+304 mo
81-82	Piccone pesante	+308 mo
83-84	Pugnale da mischia	+302 mo
85-86	Randello	+300 mo
87-88	Randello grande	+305 mo
89-90	Rete	+320 mo
91-92	Shuriken	+301 mo
93-95	Spada a due lame[3]	+700 mo
96-97	Tridente	+315 mo
98-100	Urgrosh nanico[3]	+650 mo

Tutte le armi magiche sono armi perfette.

[1] Per le armi normalmente fatte in acciaio, tirare un d% per determinare il materiale: 01-85 acciaio; 86-99 adamantio; 100 altro, o a scelta del DM. Modificare il prezzo di conseguenza.

[2] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-9: "Armi", per determinare il prezzo di mercato globale.

[3] Le armi perfette doppie hanno un prezzo doppio in quanto devono essere trattate ad entrambe le estremità (un costo di arma perfetta di + 300 mo per ogni estremità, per un totale di 600 mo). Le armi doppie hanno bonus magici separati per ogni testa. Se un'arma doppia viene generata casualmente, la sua seconda estremità può avere lo stesso bonus di potenziamento della prima (nel caso di 01-50 su un d%), raddoppiando normalmente il costo del bonus, oppure può avere un bonus di potenziamento minore di 1 rispetto all'altra estremità (nel caso di 51-100 su un d%) e non avere alcuna capacità speciale.

Tabella 4-14: Armi a distanza comuni

d%	Arma	Costo dell'arma[1]
01-10	Munizioni	
01-50	Frecce (50)	+350 mo
51-80	Quadrelli per balestra (50)	+350 mo
81-100	Proiettili per fionda (50)	+350 mo
11-15	Ascia da lancio	+308 mo
16-25	Balestra pesante	+350 mo
26-35	Balestra leggera	+335 mo
36-39	Dardi	+300 mo 5 ma
40-41	Giavellotto	+301 mo
42-46	Arco corto	+330 mo
47-51	Arco corto composito	+375 mo
52-56	Arco potente corto composito (bonus For +1)	+450 mo
57-61	Arco potente corto composito (bonus For +2)	+525 mo
62-65	Fionda	+300 mo
66-75	Arco lungo	+375 mo
76-80	Arco lungo composito	+400 mo
81-85	Arco potente lungo composito (bonus For +1)	+500 mo
86-90	Arco potente lungo composito (bonus For +2)	+600 mo
91-95	Arco potente lungo composito (bonus For +3)	+700 mo
96-100	Arco potente lungo composito (bonus For +4)	+800 mo

Tutte le armi magiche sono armi perfette.

[1] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-9: "Armi", per determinare il prezzo di mercato globale.

se il moltiplicatore critico è x4).

L'arma infligge tre livelli negativi a qualsiasi creatura caotica che cerchi di impugnarla. Tali livelli negativi permangono fintanto che l'arma viene impugnata e scompaiono non appena l'arma viene lasciata andare. I livelli negativi non provocano un'effettiva perdita di livello, ma non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'arma viene impugnata. Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus legali alle munizioni che lanciano.

Questa capacità speciale non è cumulativa alla capacità speciale legale descritta nella *Guida del* Dungeon Master.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *dettame*; *Prezzo di mercato*: bonus +8.

Potere sacrilego: Un'arma del potere sacrilego è di allineamento malvagio ed emana energia sacrilega. Quando l'arma colpisce un bersaglio buono, tale energia si sprigiona dall'arma e infligge +3d6 danni sacrileghi (malvagi) al bersaglio, e il bersaglio acquisisce un livello negativo (tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 per rimuoverlo 24 ore dopo). Se va a segno un colpo critico, il danno inferto è di +6d6 danni legali e i livelli negativi subiti sono due (oppure +9d6 e tre livelli negativi se il moltiplicatore critico è x3, o +12d6 e quattro livelli negativi se il moltiplicatore critico è x4).

L'arma infligge tre livelli negativi a qualsiasi creatura buona che cerchi di impugnarla. Tali livelli negativi permangono fintanto che l'arma viene impugnata e scompaiono non appena l'arma viene lasciata andare. I livelli negativi non provocano un'effettiva perdita di livello, ma non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'arma viene impugnata. Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus sacrileghi alle munizioni che lanciano.

Questa capacità speciale non è cumulativa alla capacità speciale sacrilega descritta nella *Guida del* Dungeon Master.

Tabella 4-15: Capacità speciali delle armi da mischia

d%	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato[1]
01-08	Esplosione d'acido	bonus +6
09-16	Esplosione di fuoco	bonus +6
17-24	Esplosione di ghiaccio	bonus +6
25-32	Esplosione di fulmini	bonus +6
33-40	Distruzione possente	bonus +6
41-48	Esplosione sonora	bonus +6
49-56	Terrore	bonus +7
57-61	Potere caotico	bonus +8
62-66	Danzante perenne	bonus +8
67-71	Potere sacro	bonus +8
72-76	Potere legale	bonus +8
77-81	Potere sacrilego	bonus +8
82-89	Tirare sulla Tabella 8-15 : "Capacità speciali delle armi da mischia" della *Guida del* Dungeon Master poi tirare di nuovo su questa tabella	
90-97	Tirare due volte sulla Tabella 8-15: "Capacità speciali delle armi da mischia" della *Guida del* Dungeon Master	
98-100	Tirare ancora due volte[2]	

[1] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-9: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Se si tira una stessa capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *parola sacrilega*; *Prezzo di mercato*: bonus +8.

Potere sacro: Un'arma del potere sacro è di allineamento buono e racchiude in sé energia sacra. Quando l'arma colpisce un bersaglio malvagio, l'energia si sprigiona dall'arma e infligge +3d6 danni sacri (buoni) al bersaglio, e il bersaglio acquisisce un livello negativo (tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 per rimuoverlo 24 ore dopo). Se va a segno un colpo critico, il danno inferto è di +6d6 danni sacri (buoni) e i livelli negativi subiti sono due (oppure +9d6 e tre livelli negativi se il moltiplicatore critico è x3, o +12d6 e quattro livelli negativi se il moltiplicatore critico è x4).

L'arma infligge tre livelli negativi a qualsiasi creatura malvagia che cerchi di impugnarla. Tali livelli negativi permangono fintanto che l'arma viene impugnata e scompaiono non appena l'arma viene lasciata andare. I livelli negativi non provocano un'effettiva perdita di livello, ma non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'arma viene impugnata. Gli archi, le balestre e le fionde dotate di questa capacità speciale infondono i danni bonus sacri alle munizioni che lanciano.

Questa capacità speciale non è cumulativa alla capacità speciale sacra descritta nella *Guida del* Dungeon Master.

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti*: Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *parola sacra*; *Prezzo di mercato*: bonus +8.

Terrore: Un'arma del terrore ha lo scopo di attaccare un tipo particolare di creatura. Contro il suo avversario designato, il suo bonus di potenziamento effettivo aumenta di +4 rispetto al normale (quindi una *spada lunga del terrore*+3 diventa una *spada lunga*+7 contro il suo avversario specifico). La spada infligge inoltre a quel nemico +4d6 danni bonus, e se mette a segno un colpo critico contro il suo nemico, questi deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 27) altrimenti verrà immediatamente distrutto e ridotto in polvere (questo effetto vale anche per le creature immuni ai colpi critici e alle magie mortali). Per determinare casualmente l'avversario designato di un'arma del terrore si utilizza la seguente tabella.

Tabella 4-16: Capacità speciali delle armi a distanza

d%	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato[1]
01-07	Esplosione d'acido	bonus +6
08-14	Tiro distante	bonus +6
15-21	Esplosione di fuoco	bonus +6
22-28	Esplosione di ghiaccio	bonus +6
29-35	Esplosione di fulmini	bonus +6
36-41	Esplosione sonora	bonus +6
42-48	Lancio triplo	bonus +6
49-53	Accuratezza infallibile	bonus +6
54-60	Terrore	bonus +7
61-65	Potere caotico	bonus +8
66-70	Potere sacro	bonus +8
71-75	Potere legale	bonus +8
76-80	Potere sacrilego	bonus +8
81-88	Tirare sulla Tabella 8-16: "Capacità speciali delle armi a distanza" della *Guida del Dungeon Master* poi tirare di nuovo su questa tabella	
89-96	Tirare due volte sulla Tabella 8-16: "Capacità speciali delle armi a distanza" della *Guida del Dungeon Master*	
97-100	Tirare ancora due volte[2]	

[1] Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 4-9: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.
[2] Se si tira una stessa capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

d%	Avversario designato	d%	Avversario designato
01-05	Aberrazioni	58-62	Folletti
06-08	Animali	63-67	Giganti
09-13	Bestie	68-70	Melme
14-18	Bestie magiche	71-78	Mutaforma
19-25	Costrutti	79-85	Non morti
26-30	Draghi	86-87	Parassiti
31-35	Elementali	88-92	Umanoidi mostruosi
36-40	Esterni, buoni	93-94	Vegetali
41-45	Esterni, caotici	95-100	Umanoidi (tirare sulla tabella dei sottotipi umanoidi, qui sotto)
46-50	Esterni, legali		
51-57	Esterni, malvagi		

d%	Sottotipo di umanoide
01-10	Acquatico (comprende elfi acquatici, lucertoloidi, locathah, marinidi, sahuagin)
11-22	Elfi (comprende mezzelfi)
23-27	Gnoll
28-32	Gnomi
33-47	Goblinoidi (comprende bugbear, goblin e hobgoblin)
48-52	Halfling
53-62	Nani
63-72	Orchi (comprende mezzorchi)
73-87	Rettili (comprende coboldi, lucertoloidi, trogloditi)
88-99	Umani
100	Altri (un qualsiasi sottotipo non incluso tra questi, a scelta del DM, oppure tirare ancora)

Livello dell'incantatore: 22°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *evoca mostri IX; Prezzo di mercato:* bonus +7.

Tiro distante: Un'arma del tiro distante può essere usata contro qualsiasi bersaglio entro la linea visiva senza alcuna penalità per la gittata.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *rivela locazioni; Prezzo di mercato:* bonus +6.

Armi specifiche

Le seguenti armi specifiche vengono solitamente costruite dotate esattamente delle qualità elencate di seguito. La sola differenza tra questi oggetti e alcuni degli artefatti descritti più avanti sta nel fatto che il procedimento utilizzato per creare queste armi è noto.

Tabella 4-17: Armi specifiche

d%	Arma specifica	Prezzo di mercato
01-18	*Brando delle tempeste*	235.350 mo
19-33	*Bastone ferrato della celerità*	462.600 mo
34-48	*Sete di anime*	478.335 mo
49-60	*Pugnalatore alle spalle*	770.310 mo
61-68	*Mazza della rovina*	1.000.312 mo
69-72	*Artiglio dell'anima*	1.856.500 mo
73-78	*Arco grande elfico*	2.900.400 mo
79-64	*Morte finale*	3.580.308 mo
85-90	*Portatrice di caos*	4.025.350 mo
91-94	*Devastatore sacro*	4.620.315 mo
95-98	*Profanatore sacrilego*	4.650.315 mo
99-100	*Catena turbinante perenne*	5.220.325 mo

Arco grande elfico: In mani diverse da quelle di un elfo, questo arco funziona soltanto come un *arco lungo composito+2*. Nelle mani di un elfo, tuttavia, quest'arma funziona come un *arco potente lungo composito dell'accuratezza infallibile+5*. La sua "tensione" (il bonus di Forza conferito dal suo aspetto potente) corrisponde all'attuale bonus di Forza dell'elfo che la usa in ogni momento. Inoltre, ogni freccia scoccata dall'arco viene considerata affilata, indipendentemente dal bonus di potenziamento della freccia in questione.

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *forza straordinaria, estremità affilata, visione del vero; Prezzo di mercato:* 2.900.400 mo; *costo di creazione:* 1.450.400 mo + 39.400 PE.

Artiglio dell'anima: Questa terribile arma è ricoperta da rune e sigilli verdi scintillanti e porta una gemma nera incastonata all'incrocio dell'elsa. *Artiglio dell'anima* è una *spada lunga affilata+6*, ma invece di infliggere danni aggiuntivi in caso di un colpo critico, l'arma imprigiona l'anima della vittima nella gemma incastonata nel pomolo della spada, con un effetto pari a quello di un incantesimo *legame* intensificato al 16° livello (CD 30). Lo stesso effetto vale anche per qualsiasi colpo che altrimenti ucciderebbe un avversario o lo renderebbe privo di coscienza. Soltanto una creatura può essere intrappolata in questo modo, ma colui che impugna l'arma può liberare l'anima imprigionata in qualsiasi momento pronunciando la parola di comando.

Livello dell'incantatore: 27°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *legame; Prezzo di mercato:* 1.856.500 mo; *costo di creazione:* 934.500 mo + 28.440 PE.

Bastone ferrato della celerità: Entrambe le estremità di questo *bastone ferrato della velocità+5* sono dotate di potenziamenti e poteri speciali analoghi, il che significa che è possibile condurre un attacco aggiuntivo per ogni estremità ad ogni round. Colui che impugna il *bastone ferrato della celerità* ottiene un bonus di resistenza +5 ai tiri salvezza sui Riflessi. Può inoltre deviare le armi a distanza come se fosse dotato dei talenti Deviare Frecce e Deviazione Infinita.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *protezione dalle frecce, scudo; Prezzo di mercato:* 462.600 mo; *costo di creazione:* 231.600 mo + 14.620 PE.

Brando delle tempeste: Questo *spadone tonante ad esplosione folgorante+4* consente a colui che lo impugna di volare a suo piacimento (come se facesse uso dell'incantesimo *volare*). Inoltre, il possessore dell'arma può muoversi normalmente (anche volando) perfino contro i venti più forti. Quando l'arma viene sfoderata, colui che la impugna ottiene resistenza all'elettricità 30 e resistenza al suono 30.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *cecità/sordità, invocare il fulmine* o *fulmine, controllare venti, protezione dagli elementi, volare*; *Prezzo di mercato:* 235.350 mo; *costo di creazione:* 117.850 mo + 12.350 PE.

Catena turbinante perenne: Questa *catena chiodata danzante perenne difensiva+4* si agita continuamente nelle mani di colui che la impugna, come se fosse pronta per attaccare (o per difendersi) di sua volontà. Colui che impugna la *catena turbinante perenne* può usarla per effettuare un qualsiasi numero di attacchi di opportunità per round (come se fosse dotato del talento Riflessi da Combattimento Migliorati).

Portatrice di caos

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *animare oggetti, velocità, scudo* (o *scudo della fede*); *Prezzo di mercato:* 5.220.325 mo; *costo di creazione:* 2.610.325 mo + 52.200 PE.

Devastatore sacro: Nelle mani di qualsiasi personaggio che non sia un paladino, questa spada funziona come una *spada lunga sacra+3*. Nelle mani di un paladino, tuttavia, quest'arma funziona come una *spada lunga del potere sacro+7* e conferisce un bonus sacro di +5 ai tiri salvezza di colui che la impugna contro quegli incantesimi dotati del descrittore dal male o lanciati da un personaggio malvagio. Se il paladino che impugna il *devastatore sacro* lo usa per punire il male, aggiungerà ai danni il suo livello di paladino raddoppiato (invece che il suo semplice livello di paladino).

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *aura sacra, parola sacra, punizione sacra*; *Prezzo di mercato:* 4.620.315 mo; *costo di creazione:* 2.310.315 mo + 56.200 PE.

Mazza della rovina: Questa *mazza pesante+7* ignora la durezza o la riduzione del danno di qualsiasi oggetto o creatura che colpisca. L'arma inoltre può infliggere colpi critici agli oggetti e ai costrutti come se fossero creature viventi.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *disintegrazione*; *Prezzo di mercato:* 1.000.312 mo; *costo di creazione:* 500.312 mo + 20.000 PE.

Morte finale: Questa *morning star del terrore contro non morti del tocco fantasma+5* conferisce a colui che la impugna anche l'immunità agli attacchi da risucchio di energia. Se colui che la impugna è in grado di scacciare non morti, acquisisce anche il talento Aura di Energia Positiva.

Livello dell'incantatore: 22°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *protezione dall'energia negativa, spostamento planare, evoca mostri IX*, il creatore deve essere in grado di scacciare non morti; *Prezzo di mercato:* 3.580.308 mo; *costo di creazione:* 1.790.308 mo + 45.800 PE.

Portatrice di caos: Questa *ascia grande del potere caotico+6* conferisce a colui che la impugna la capacità di ricorrere all'ira (in modo identico all'ira barbarica) una volta al giorno (o una volta in più al giorno se colui che la impugna possiede già il privilegio di classe dell'ira). Se colui che impugna l'arma possiede il privilegio di classe di ira maggiore, l'arma gli conferirà anche il talento Incitare Ira.

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *emozione, charme di massa*; *Prezzo di mercato:* 4.025.350 mo; *costo di creazione:* 2.012.850 mo + 50.250 PE.

Profanatore sacrilego: Nelle mani di qualsiasi personaggio che non sia una guardia nera, questa spada funziona come una *spada lunga sacrilega+3*. Nelle mani di una guardia nera, tuttavia, quest'arma funziona come una *spada lunga del potere sacrilego+7* e conferisce un bonus profano di +5 ai tiri salvezza di colui che la impugna contro quegli incantesimi dotati del descrittore del bene o lanciati da un personaggio buono. Se la guardia nera che impugna il *profanatore sacrilego* lo usa per punire il bene, aggiungerà ai danni il suo livello di guardia nera raddoppiato (invece che il suo semplice livello di guardia nera).

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *aura sacra, blasfemia, influenza sacrilega*; *Prezzo di mercato:* 4.650.315 mo; *costo di creazione:* 2.325.315 mo + 56.500 PE.

Pugnalatore alle spalle: Questa *spada corta+6* aggiunge +2d6 al danno degli attacchi furtivi di colui che la impugna. Se chi fa uso dell'arma non possiede la capacità di attacco furtivo, l'arma non gliel'o conferisce.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche; *infliggi ferite moderate*; *Prezzo di mercato:* 770.310 mo; *costo di creazione:* 385.310 mo + 17.700 PE.

Sete di anime: Questa *spada bastarda+5* assegna 2d4 livelli negativi al suo bersaglio quando infligge dei danni, come se il bersaglio fosse stato colpito dall'incantesimo *risucchio di energia*. Ogni livello negativo assegnato conferisce a colui che impugna l'arma 5 punti ferita temporanei. Il giorno successivo a quello in cui è stato colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) per ogni livello negativo subito, altrimenti perderà un livello. Se il potere della spada fa sì che un personaggio accumuli un numero di livelli negativi pari o superiore al suo attuale livello, il personaggio muore immediatamente e il possessore dell'arma acquisisce 10 punti ferita aggiuntivi. I punti ferita temporanei acquisiti tramite quest'arma hanno una durata massima di 1 ora.

Sete di anime

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia); *risucchio di energia*; *Prezzo di mercato:* 478.335 mo; *costo di creazione:* 239.315 mo + 14.780 PE.

ANELLI

Gli anelli epici conferiscono grandi poteri ai loro portatori, e normalmente il loro funzionamento è automatico. Sono pochi quegli anelli dotati di parole di comando o di cariche.

Tabella 4-18: Anelli epici

d%	Anello	Prezzo di mercato
01-08	*Resistenza agli elementi universale, maggiore*	216.000 mo
09-13	*Immunità agli elementi (acido)*	240.000 mo
14-15	*Immunità agli elementi (freddo)*	240.000 mo
19-23	*Immunità agli elementi (elettricità)*	240.000 mo
24-28	*Immunità agli elementi (fuoco)*	240.000 mo
29-33	*Immunità agli elementi (sonoro)*	240.000 mo
34-38	*Legge adamantina*	250.000 mo
39-43	*Furia caotica*	250.000 mo
44-48	*Stregoneria epica (V)*	250.000 mo
49-53	*Male ineffabile*	250.000 mo
54-58	*Bene virtuoso*	250.000 mo
59-63	*Guarigione rapida*	300.000 mo
64-68	*Celante*	300.000 mo
69-72	*Stregoneria epica (VI)*	360.000 mo
73-76	*Pelle di pietra*	400.000 mo
77-80	*Stregoneria epica (VII)*	490.000 mo
81-83	*Frantuma-armi*	600.000 mo
84-86	*Stregoneria epica (VIII)*	640.000 mo
87-89	*Protezione epica+6*	720.000 mo
90-92	*Stregoneria epica (IX)*	810.000 mo
93-95	*Protezione epica+7*	980.000 mo
96-97	*Protezione epica+8*	1.280.000 mo
98	*Protezione epica+9*	1.620.000 mo
99	*Protezione epica+10*	2.000.000 mo
100	*Immunità agli elementi universale*	2.160.000 mo

Descrizione degli anelli epici

Vengono riportate di seguito le descrizioni degli anelli epici standard.

Bene virtuoso: Il portatore di questo anello scarlatto è costantemente avvolto in un effetto di *aura sacra*. L'anello conferisce un livello negativo a qualsiasi creatura malvagia che cerchi di indossarlo. Tale livello negativo permane fintanto che l'anello viene indossato e scompare non appena viene rimosso. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'anello viene indossato.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *aura sacra*, il creatore deve essere buono; *Prezzo di mercato:* 250.000 mo; *Costo di creazione:* 125.000 mo + 12.500 PE.

Celante: Questo anello cristallino diventa invisibile quando viene indossato. A comando, il portatore ottiene i benefici di un incantesimo *celare* (anche se non cadrà in uno stato comatoso come il normale incantesimo richiederebbe).

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *celare*; *Prezzo di mercato:* 300.000 mo.

Frantuma-armi: Un *anello frantuma-armi* è identico a un *anello della pelle di pietra*, ma è dotato di un singolo potere aggiuntivo. Ogni volta che un'arma mette a segno un colpo contro il portatore, tale arma dovrà anche superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20), altrimenti verrà frantumata in mille pezzi.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *frantumare, corpo di ferro*; *Prezzo di mercato:* 600.000 mo; *Costo di creazione:* 300.000 mo + 16.000 PE.

Furia caotica: Il portatore di questo anello consumato e intaccato è costantemente avvolto in un effetto di *mantello del caos*. L'anello conferisce un livello negativo a qualsiasi creatura legale che cerchi di indossarlo. Tale livello negativo permane fintanto che l'anello viene indossato e scompare non appena viene rimosso. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'anello viene indossato.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *mantello del caos*, il creatore deve essere caotico; *Prezzo di mercato:* 250.000 mo.

Guarigione rapida: Questo anello d'ossa conferisce a un portatore vivente guarigione rapida 3. Deve essere indossato per 24 ore prima che i suoi poteri si attivino, e se viene rimosso non funzionerà di nuovo finché non viene portato per altre 24 ore dallo stesso individuo.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *rigenerazione*; *Prezzo di mercato:* 300.000 mo.

Immunità agli elementi: Questa semplice banda di adamantio conferisce continuamente al portatore l'immunità a un determinato tipo di energia: fuoco, freddo, elettricità, acido o sonora. Il portatore non subisce alcun danno dall'energia del tipo specificato.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici; *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 240.000 mo.

Immunità agli elementi universale: Questo anello sembra composto da quattro frammenti di elementi puri: acido, fuoco, freddo, elettricità. La pietra incastonata in cima alla fascia emana un rombo simile a quello di un tuono lontano una volta al giorno. Quando viene indossato, l'anello funziona come un *anello dell'immunità agli elementi*, ma per tutti i tipi di energia: fuoco, freddo, elettricità, acido e sonora. Il portatore non subisce alcun danno da nessuno di questi tipi di energia.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 2.160.000 mo.

OGGETTO EPICO PSIONICO

Anello degli psionici epici: Esistono varie versioni di questo particolare anello di cristallo, utilizzabile soltanto dai personaggi psionici (vale a dire personaggi dotati di un certo numero di punti potere al giorno). Il totale dei punti potere al giorno del portatore viene aumentato di una quantità che varia a seconda del tipo di anello. I punti conferiti non sono punti bonus: fintanto che l'anello viene portato, i punti potere al giorno del portatore aumentano a tutti gli effetti, ma è sempre necessaria una notte di riposo prima di poter accedere al nuovo totale di punti potere al giorno (i punti potere non sono in realtà contenuti all'interno dell'anello, come accadrebbe nel caso di un cristallo contenitore. L'anello conferisce invece tali punti potere amplificando il potere personale del manifestante).

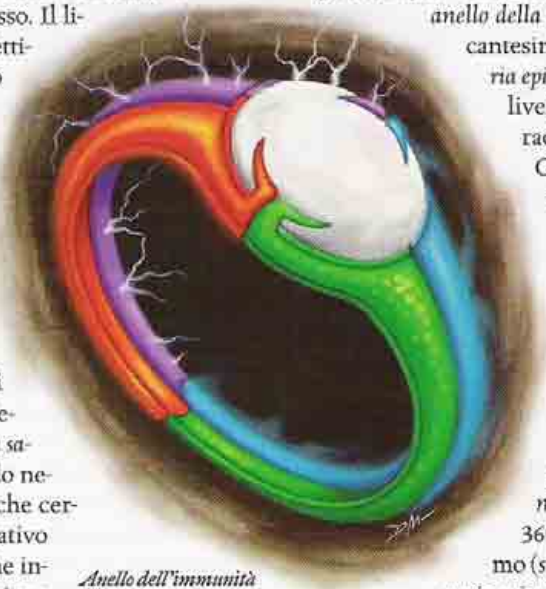
Un *anello degli psionici epici V* aumenta i punti potere al giorno del suo portatore di 43 punti, un *anello degli psionici epici VII* conferisce 63 punti potere, un *anello degli psionici epici VI* conferisce 87 punti potere, un *anello degli psionici epici VIII* conferisce 115 punti potere e un *anello degli psionici epici IX* conferisce 147 punti potere.

Livello di manifestazione: 23° *(psionici epici V)*, 26° *(psionici epici VI)*, 29° *(psionici epici VII)*, 32° *(psionici epici VIII)*, 35° *(psionici epici IX)*; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Universali, Creare Oggetti Universali Epici, *emulazione superiore*; *Prezzo di Mercato:* 250.000 mo *(psionici epici V)*, 360.000 mo *(psionici epici VI)*, 490.000 mo *(psionici epici VII)*, 640.000 mo *(psionici epici VIII)*, 810.000 mo *(psionici epici IX)*.

Legge adamantina: Il portatore di questo anello nerobluastro è costantemente avvolto in un effetto di *scudo della legge*. L'anello conferisce un livello negativo a qualsiasi creatura caotica che cerchi di indossarlo. Tale livello negativo permane fintanto che l'anello viene indossato e scompare non appena viene rimosso. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'anello viene indossato.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *scudo della legge*, il creatore deve essere legale; *Prezzo di mercato:* 250.000 mo.

Male ineffabile: Il portatore di questo anello scarlatto è costantemente avvolto in un effetto di *aura sacrilega*. L'anello conferisce un livello negativo a qualsiasi creatura buona che cerchi di indossarlo. Tale livello negativo permane fintanto che l'anello viene indossato e scompare non appena viene rimosso. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'anello viene indossato.



Anello dell'immunità agli elementi universale

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *aura sacrilega*, il creatore deve essere malvagio; *Prezzo di mercato:* 250.000 mo.

Pelle di pietra: Questa fascia disadorna in ferro nero conferisce al suo portatore una riduzione del danno pari a 10/+5.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *corpo di ferro*; *Prezzo di mercato:* 400.000 mo.

Protezione epica: Questo anello offre una continua protezione magica in forma di un bonus di deviazione alla Classe Armatura, pari a +6 o superiore.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *scudo della fede*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere pari al triplo del bonus dell'anello; *Prezzo di mercato:* 720.000 mo (+6), 980.000 mo (+7), 1.280.000 mo (+8), 1.620.000 mo (+9), 2.000.000 mo (+10).

Resistenza agli elementi universale, maggiore: Questo anello funziona come un *anello di resistenza agli elementi maggiore* per tutti i tipi di energia: fuoco, freddo, elettricità, acido e sonora. Quando il portatore subirebbe dei danni da una qualsiasi di queste forme di energia, vengono sottratti 30 danni per round dall'ammontare dei danni, prima di applicarli sul personaggio.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 216.000 mo; *Costo di creazione:* 108.000 mo + 12.160 PE.

Stregoneria epica: Come nel caso degli altri anelli della stregoneria, di questo anello speciale esistono vari tipi, che sono utili soltanto agli incantatori arcani. Gli incantesimi arcani al giorno del portatore vengono raddoppiati per uno specifico livello di incantesimo. Un *anello della stregoneria epica* V raddoppia gli incantesimi di 5° livello, un *anello della stregoneria epica* VI raddoppia gli incantesimi di 6° livello, un *anello della stregoneria epica* VII raddoppia gli incantesimi di 7° livello, un *anello della stregoneria epica* VIII raddoppia gli incantesimi di 8° livello, un *anello della stregoneria epica* IX raddoppia gli incantesimi di 9° livello. Gli incantesimi bonus provenienti dagli alti punteggi di caratteristica, dalla specializzazione in una scuola o da qualsiasi altra fonte non vengono raddoppiati.

Livello dell'incantatore: 23° (*stregoneria epica* V), 26° (*stregoneria epica* VI), 29° (*stregoneria epica* VII), 32° (*stregoneria epica* VIII), 35° (*stregoneria epica* IX); *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, Forgiare Anelli Epici, *desiderio*; *Prezzo di mercato:* 250.000 mo (*stregoneria epica* V), 360.000 mo (*stregoneria epica* VI), 490.000 mo (*stregoneria epica* VII), 640.000 mo (*stregoneria epica* VIII), 810.000 mo (*stregoneria epica* IX).

VERGHE

Le verghe epiche, proprio come le loro controparti normali, coprono una vasta gamma di configurazioni e capacità magiche.

Descrizione delle verghe epiche

Qui di seguito vengono riportate le descrizioni delle verghe epiche.

Assedio: Questa verga funziona come una *mazza leggera*+3. È inoltre utile quando si vuole assediare una fortificazione. Quando colui che la impugna attacca effettuando una carica, la verga viene migliorata e diventa un'arma +6. Per due volte al giorno la verga può creare un ariete da sfondamento che dura per 24 round. Questo ariete può colpire una volta per round, infliggendo 20 danni ad ogni colpo. Non può essere usato scegliendo come bersagli degli individui, ma solo delle fortificazioni. Può essere danneggiato normalmente (65 pf, CA 22) e viene disintegrato da eventuali magie di *disintegrazione* o *dissolvi magie*.

La verga è anche dotata dei seguenti poteri:

Macchina da assedio: Ogni uso di questo potere può generare una catapulta pesante, due catapulte leggere o tre torri da assedio. Questo potere può essere usato tre volte al giorno. Ogni arma viene creata dotata di munizioni per un ammontare di 20 colpi. Vedi la sezione "Macchine da assedio" nel Capitolo 5 della *Guida del* DUNGEON MASTER per ulteriori informazioni.

Trasmutare roccia in fango: Questo potere può essere utilizzato tre volte al giorno (livello dell'incantatore 24°, CD del tiro salvezza 17).

OGGETTO MAGICO NON EPICO

Resistenza agli elementi universale, minore: Questo anello funziona come un *anello della resistenza agli elementi minore*, ma per tutti i tipi di energia: fuoco, freddo, elettricità, acido e sonora. Quando il portatore normalmente subirebbe un danno di questo tipo, si sottraggono 15 danni per round al totale dei danni da applicare.

Questo è un oggetto magico non epico.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 144.000 mo.

Tabella 4-19: Verghe epiche

d%	Verga	Prezzo di mercato
01-08	*Incantatore epico*	245.400 mo
09-16	*Incubi*	284.000 mo
17-24	*Splendore epico*	297.400 mo
25-31	*Sentiero*	306.870 mo
32-38	*Cancellazione epica*	330.000 mo
39-45	*Negazione epica*	446.000 mo
46-51	*Assedio*	447.745 mo
52-57	*Fortificazione*	465.665 mo
58-63	*Sovranità epica*	575.000 mo
64-69	*Invulnerabilità*	600.000 mo
70-75	*Paradiso*	610.000 mo
76-80	*Morte irrequieta*	625.000 mo
81-85	*Magia eccellente*	650.000 mo
86	*Dragone* (bianco)	1.458.200 mo
87	*Dragone* (ottone)	1.458.200 mo
88-90	*Assorbimento epico*	1.500.000 mo
91	*Dragone* (rame)	1.562.000 mo
92	*Dragone* (nero)	1.562.000 mo
93	*Dragone* (bronzo)	1.670.600 mo
94	*Dragone* (verde)	1.670.600 mo
95	*Dragone* (blu)	1.782.200 mo
96	*Dragone* (argento)	1.782.200 mo
97	*Dragone* (oro)	1.897.400 mo
98	*Dragone* (rosso)	1.897.400 mo
99-100	*Potenza epica*	4.293.432 mo

Livello dell'incantatore: 24°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, Creare Armi e Armature, *legame telepatico di Rary, trasmutare roccia in fango, passapareti, pugno serrato di Bigby*; *Prezzo di mercato:* 447.745 mo; *Costo di creazione:* 224.025 mo + 14.474 PE.

Assorbimento epico: Questa verga attira al suo interno incantesimi e capacità magiche a bersaglio singolo o a raggio, annullandone l'effetto e immagazzinando i potenziali livelli di incantesimo finché il detentore non libera l'energia sotto forma di un suo incantesimo, proprio come una normale *verga dell'assorbimento*. La verga assorbe gli incantesimi di qualsiasi livello (compresi quelli innalzati oltre il 9° livello attraverso i talenti di metamagia), ma non gli incantesimi epici. La verga può assorbire un massimo di 150 livelli e può in seguito scaricare solo qualsiasi potenziale rimanente in essa contenuto. La verga non può essere ricaricata.

Livello dell'incantatore: 23°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, *riflettere incantesimo* potenziato e massimizzato; *Prezzo di mercato:* 1.500.000 mo.

Cancellazione epica: Questa verga ha un aspetto simile a una *verga della cancellazione*, ma è più potente. Il suo tocco risucchia tutte le proprietà magiche di un oggetto, comprese le energie contenute negli oggetti magici epici (ma non quella contenuta nella maggior parte degli artefatti). L'oggetto toccato ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 26). Se l'oggetto magico al momento è impugnato da una creatura, allora l'oggetto può fare uso del bonus di salvezza di Volontà del suo detentore al posto del proprio. In tali casi il contatto viene stabilito effettuando un tiro di attacco di contatto in mischia. Dopo aver risucchiato tre oggetti, la verga avvizzisce e diventa inutile. Gli oggetti risucchiati possono essere riportati allo stato originario soltanto attraverso un *desiderio*, un *miracolo* o un incantesimo epico ideato specificamente per ristorare il potere perduto. Una *verga della cancellazione epica* può neutralizzare una normale *sfera annientatrice* senza venire a sua volta cancellata.

Livello dell'incantatore: 25°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, *dissolvi magie*; *Prezzo di mercato:* 330.000 mo.

Dragone: Una qualsiasi verga appartenente a questa serie funziona come un *bastone ferrato+5*. Ma una volta lanciata la verga a terra (un'azione standard) e pronunciata una parola di comando, la verga si trasforma in un tipo specifico di drago (in base al tipo specifico della verga) alla fine del round. Il drago che così si viene a creare è un dragone (vedi *Manuale dei Mostri* per i dettagli) che obbedisce agli ordini del proprietario. Il drago riassume la forma di verga (un'azione di round completo) non appena il detentore lo desidera, oppure se si sposta a più di 150 metri dal proprietario. Se la forma di drago viene uccisa, il cadavere si ritrasforma in verga e la verga non può più essere riattivata per tre giorni. Una *verga del dragone* funziona solo se il suo proprietario è dello stesso allineamento del tipo di drago.

Livello dell'incantatore: 34° (ottone o bianco), 35° (nero o rame), 36° (verde o bronzo), 37° (blu o argento), 38° (rosso o oro); *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, Creare Armi e Armature, Incantesimi Intensificati Migliorati, *metamorfosi* intensificata e migliorata, il creatore deve essere dello stesso allineamento del tipo di drago; *Prezzo di mercato:* 1.458.200 mo (bianco o ottone), 1.562.600 mo (nero o rame), 1.670.600 mo (verde o bronzo), 1.782.200 mo (blu o argento), 1.897.400 mo (rosso o oro); *Costo di creazione:* 729.400 mo + 24.576 PE (bianco o ottone), 781.600 mo + 25.620 PE (nero o rame), 835.600 mo + 26.700 PE (verde o bronzo), 891.400 mo + 27.816 PE (blu o argento), 949.000 mo + 28.968 PE (rosso o oro).

Fortificazione: Questa verga funziona come una *mazza leggera+3*. È inoltre utile per la costruzione e la difesa delle fortificazioni. Quando colui che la impugna trae un qualsiasi beneficio dalla copertura, la verga migliora tale copertura a nove decimi (bonus di copertura +10 alla CA e bonus di salvezza +4 per i Riflessi; fallire il tiro salvezza dimezza comunque il danno, e superarlo lo nega completamente). Per tre volte al giorno, la verga può creare cibo e acqua, con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo clericale, per ventiquattro persone.

La verga possiede anche i seguenti poteri:

Fortificare: Per quattro volte al giorno, è possibile creare un muro di pietra spesso 30 cm, alto 3 metri e lungo 9 metri. Tale muro è dotato di un parapetto e di un bastione collocato sulla cima. (In alternativa, tale potere può essere utilizzato per riparare un muro abbattuto già esistente. Il vuoto da riempire non può essere di un'area superiore a 27 metri quadrati). Inoltre, una volta al giorno, è possibile creare una grande porta di ferro da inserire in uno dei muri appena creati. Questa porta, spessa 10 cm, può essere una doppia porta, un ponte levatoio o una saracinesca, a scelta di colui che impugna la verga.

Macchina da assedio: Ogni uso di questo potere può generare una catapulta pesante, due catapulte leggere o tre torri da assedio. Questo potere può essere usato quattro volte al giorno. Ogni arma viene creata dotata di munizioni per un ammontare di 20 colpi. Vedi la sezione "Macchine da assedio" nel Capitolo 5 della *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni.

Livello dell'incantatore: 24°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, Creare Armi e Armature, *creare cibo e acqua, creazione maggiore, mano interposta di Bigby, muro di ferro, muro di pietra*; *Prezzo di mercato:* 465.665 mo; *Costo di creazione:* 231.985 mo + 14.634 PE.

Incantatore epico: Questa splendida verga di adamantio conferisce a colui che la impugna un bonus cognitivo di +10 alle prove di Sapienza Magica effettuate per lanciare degli incantesimi epici, fintanto che impugna o tiene su di sé la verga.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche; *Prezzo di mercato:* 245.400 mo.

Incubi: Questa verga è costruita in ebano, ha una forma orribile e contorta ed è sormontata dal teschio di una creatura aliena orribile a vedersi. Chiunque si trovi entro 6 metri da colui che impugna la verga prova un forte senso di disagio. Ogni persona influenzata in tal modo deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17), altrimenti subirà l'effetto di un incantesimo *incubo* la prossima volta che dormirà. Il detentore è immune a questo effetto. Per tre volte al giorno, chi impugna la verga può pronunciare una parola di comando che fa sprigionare dalla verga un urlo orribile e inumano. Le creature più vicine, fino a un massimo di venti nel raggio di 9 metri, che odono questo terribile gemito crederanno che i loro peggiori incubi siano divenuti realtà e subiranno gli effetti di un incantesimo *lamento della banshee* (CD 23).



Verga degli incubi

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, *incubo, lamento della banshee, permanenza; Prezzo di mercato:* 284.000 mo.

Invulnerabilità: Quando viene impugnata, questa robusta verga di adamantio conferisce a colui che la impugna i seguenti poteri:

- Bonus di armatura naturale +5.
- Bonus di resistenza +5 ai tiri salvezza.
- Riduzione del danno 50/+3.
- Immunità ai colpi critici.
- Resistenza agli incantesimi 32.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, *corpo di ferro, resistenza, resistenza agli incantesimi; Prezzo di mercato:* 600.000 mo.

Magia eccellente: Questa verga fa sfoggio di una testa splendente in adamantio. Una volta al giorno, quando è necessario lanciare un incantesimo, epico o meno che sia, che comporta una componente in punti esperienza, è la verga a fornire 2.000 PE, e non l'incantatore. Se per lanciare l'incantesimo sono necessari ulteriori punti esperienza, è l'incantatore a doverli fornire.

Verga della morte irrequieta

Come uso speciale della verga, l'incantatore può utilizzare il potere contenuto nella verga per pagare il costo in punti esperienza dello sviluppo di un incantesimo epico. Se lo fa, prosciugherà dalla verga ogni residuo di potere, rendendola inutilizzabile.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche; *Prezzo di mercato:* 650.000 mo; *Costo di creazione:* 325.000 mo + 26.000 PE.

Morte irrequieta: Colui che impugna questa verga può intimorire o controllare non morti come se il suo livello fosse più alto di quattro. (La verga non conferisce la capacità di intimorire o controllare non morti, se il possessore non ne è già dotato).

Inoltre, chi impugna la verga può pronunciare una parola di comando per lanciare *animare morti*. Qualsiasi zombi o scheletro animato dal potere della verga è automaticamente controllato dalla verga stessa, fino a un limite massimo di 42 DV ed esegue gli ordini di colui che impugna la verga. Questi non morti non vengono conteggiati allo scopo di determinare il limite di non morti controllati del detentore della verga.

Infine, chi impugna la verga può pronunciare una seconda parola di comando per lanciare *distruggere viventi* (intensificato al 10° livello; CD 25).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, *animare morti, distruggere viventi; Prezzo di mercato:* 625.000 mo.

Negazione epica: Questa verga nega gli incantesimi o le funzioni magiche degli oggetti magici, compresi gli oggetti magici epici (ma non gli artefatti). Colui che la impugna punta la verga verso l'oggetto magico e dalla verga si propaga un raggio grigio pallido che arriva a toccare l'oggetto bersaglio, attaccandolo come raggio (un attacco di contatto a distanza). Il raggio nega qualsiasi funzione dell'oggetto attiva al momento, e ha una possibilità del 75% di negare qualsiasi altro incantesimo o funzione magica dell'oggetto, indipendentemente dal livello di potere delle varie funzioni, per 2d4 round. Per negare eventuali effetti istantanei, colui che impugna la verga deve aver preparato un'azione. L'oggetto bersaglio non ha diritto a nessun tiro salvezza per resistere a questo effetto. La verga funziona in questo modo tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 24°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, *dissolvi magie, desiderio limitato* o *miracolo; Prezzo di mercato:* 446.000 mo.



Paradiso: Questo oggetto crea uno spazio non dimensionale, in modo analogo a una *verga della sicurezza*. Tuttavia, il possessore della verga e un massimo di 999 altre creature possono rifugiarsi all'interno di questo spazio, nella sicurezza più completa, per un periodo massimo di 1.000 giorni ripartiti per il numero delle creature. La guarigione naturale avviene cinque volte più velocemente che nei luoghi normali. Sotto tutti gli altri aspetti, questa verga funziona esattamente come la sua controparte non epica (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER).

Livello dell'incantatore: 24°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, Incantesimi Intensificati Migliorati, *portale* migliorato e intensificato; *Prezzo di mercato:* 610.000 mo.

Potenza epica: Questa verga è simile a una *verga della potenza*, ma si rivela ben più potente. È più grande rispetto alla sua controparte normale ed è costruita completamente in adamantio invece che in metallo normale. È dotata di sei pulsanti, di varie funzioni magiche e di altri utilizzi pratici, e può essere usata anche come arma magica di vario tipo.

È possibile attivare ognuna delle seguenti funzioni magiche della verga e utilizzarle una volta al giorno ciascuna.

- *Dominare persone:* L'avversario toccato diventa il soggetto di un incantesimo *dominare persone*, se colui che impugna la verga dà questo comando (tiro salvezza sulla Volontà con CD 24). Il detentore della bacchetta deve scegliere di usare questo potere e poi mettere a segno un attacco di contatto in mischia per attivare il potere. Se

l'attacco non va a segno, l'effetto va perduto.
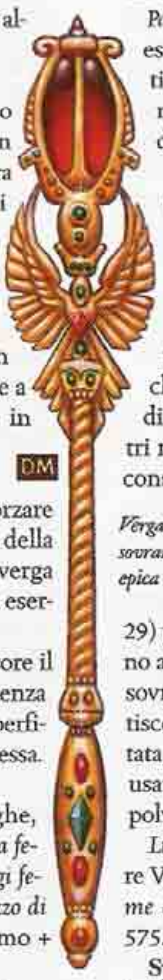
- *Stordire:* A comando, tutti quei nemici che vedono la verga vengono storditi, come se colpiti dall'effetto dell'incantesimo *parola del potere, stordire* (raggio di azione massimo di 3 metri, tiro salvezza sulla Volontà con CD 24). Invocare questo potere è un'azione standard.
- *Danno:* A comando, la verga infligge 10d8 danni a un avversario, se viene messo a segno un attacco di contatto, e il detentore viene curato di un numero di danni pari all'ammontare di danni inferti (tiro salvezza sulla Volontà con CD 26). Il detentore deve scegliere di usare questo potere prima di attaccare, come nel caso di *dominare persone*.

I seguenti utilizzi della verga non hanno alcun limite d'uso.

- Nella sua forma normale, la verga può essere usata come *mazza pesante+6*.
- Quando viene premuto il pulsante 1, la verga diventa una *spada lunga dell'esplosione di fuoco+3*.
- Quando viene premuto il pulsante 2, la verga diventa un'*ascia da battaglia+8*.
- Quando viene premuto il pulsante 3, la verga diventa una *lancia corta+10* o una *lancia lunga+10*.

Anche i seguenti utilizzi pratici della verga non hanno alcun limite d'uso.

- Palo/scala per arrampicarsi. Quando viene premuto il pulsante 4 dalla sfera emerge uno spunzone in grado di piantarsi anche nelle superfici in pietra mentre dall'altra estremità emergono tre uncini ricurvi. La verga si allunga per una qualsiasi lunghezza tra 1,5 metri e 15 metri nel giro di un singolo round, fermandosi quando si preme di nuovo il pulsante 4. Dai lati emergono sbarre orizzontali lunghe 7,5 cm e distanti tra loro 30 cm in disposizione graduale. La verga è tenuta saldamente a terra dallo spunzone e in cima dagli uncini ed è in grado di reggere fino a 4.500 kg. Chi la impugna può far rientrare il palo premendo il pulsante 5.
- La funzione della scala può anche essere usata per forzare una porta chiusa. Chi la impugna pianta la base della verga a 9 metri o meno dalla porta allineando la verga nella sua direzione, poi preme il pulsante 4. La forza esercitata ha un bonus di Forza +24.
- Premendo il pulsante 6 la verga indicherà al possessore il nord magnetico e gli fornirà anche una conoscenza approssimativa della distanza che lo separa dalla superficie terrestre, sia che si trovi sottoterra o al di sopra di essa.



Verga della sovranità epica

Livello dell'incantatore: 30°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, Creare Armi e Armature, *cura ferite critiche, dominare persone, forza straordinaria, infliggi ferite critiche, palla di fuoco, parola del potere: stordire; Prezzo di mercato:* 4.293.432 mo; *Costo di creazione:* 2.151.372 mo + 52.841 PE.

Sentiero: Questa verga ha l'aspetto di un randello incantato di legno di quercia annerito. Si rivela un prezioso aiuto nei viaggi e nel seguire le tracce altrui. Conferisce a colui che la impugna un bonus di potenziamento +30 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge per le prove di seguire tracce e di Orientamento. L'impugnatura della verga è cava e può fungere da telescopio. Quando il suo detentore guarda all'interno del manico, i limiti della sua visione vengono triplicati (come anche le distanze di individuazione; vedi Tabella 3-1 nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Inoltre, l'impugnatura a telescopio consente al detentore di vedere le cose come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *visione del vero*.

La verga possiede anche i seguenti poteri.

Mappa: Per tre volte al giorno, una sezione della verga può srotolarsi come una pergamena dal suo involucro, rivelando una mappa dell'area circostante, incentrata sull'ubicazione della verga. L'area illustrata sulla mappa copre una zona del raggio minimo di 15 metri e del raggio massimo di 38,4 km, con la facoltà di ingrandire o rimpicciolire l'area in questione attraverso una serie di parole di comando. La mappa indica tutti gli elementi topografici naturali e tutti i tipi di strutture (anche quelle nascoste), ma non indica la posizione di eventuali creature.

Passaggio: Per tre volte al giorno, questo potere permette a chi impugna la verga e ad altre cinque creature nel raggio di 6 metri di spostarsi liberamente attraverso la fitta vegetazione od oltre un corpo d'acqua (con un effetto analogo a quello dell'incantesimo *libertà di movimento*).

Ponte: Una volta al giorno, questo potere consente a colui che impugna la verga di creare un ponte in pietra ampio 1,5 metri e lungo 12 metri che attraversi un baratro o un crepaccio.

Passare senza tracce: Una volta al giorno, questo potere può essere utilizzato da colui che impugna la verga e altre venti persone per 21 minuti. Sotto ogni altro aspetto, funziona in modo identico all'incantesimo omonimo (livello dell'incantatore 24°).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, *libertà di movimento, passare senza tracce, muro di pietra, scopri il percorso; Prezzo di mercato:* 306.870 mo.

Sovranità epica: Questa verga ha l'aspetto di uno scettro reale del valore di almeno 25.000 mo soltanto per il materiale e la lavorazione di cui fa sfoggio. Colui che impugna lo scettro può esigere l'obbedienza e la lealtà di quelle creature che si trovano entro un raggio di 108 metri nel momento in cui l'oggetto viene attivato (che viene considerato un'azione standard). Si possono assoggettare al massimo un totale pari o superiore a 900 Dadi Vita grazie a questo effetto, ma le creature dotate di un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 17 hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 29) per negare l'effetto. Le creature assoggettate obbediscono a colui che impugna la verga come se si trattasse del loro sovrano assoluto. Tuttavia, se il detentore della verga impartisce un ordine contrario alla natura della creatura assoggettata, l'effetto della magia viene infranto. La verga può essere usata per un totale di 1.500 minuti, dopo di che si ridurrà in polvere. Non è necessario che la durata sia continua.

Livello dell'incantatore: 25°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, Incantesimi Intensificati Migliorati, *charme di massa* migliorato e intensificato; *Prezzo di mercato:* 575.000 mo; *Costo di creazione:* 300.000 mo + 15.500 PE.

Splendore epico: Il possessore di questa verga ottiene un bonus di potenziamento +8 al suo punteggio di Carisma per tutto il tempo in cui porta con sé o impugna l'oggetto. Una volta al giorno la verga crea abiti di eccellente qualità con cui veste il possessore, abbellendolo anche con pellicce e gioielli. Il materiale creato magicamente dalla verga rimane in esistenza fino a 24 ore. Il valore delle vesti nobiliari create dalla verga va da 70.000 a 100.000 mo (1d4+6 x 10.000 mo) e cioè 10.000 mo per il tessuto, 50.000 mo per le pellicce e il resto

per le decorazioni in gioielli (fino a un massimo di 40 gemme del valore massimo di 1.000 mo ciascuna).

La verga ha inoltre un secondo potere speciale utilizzabile una volta alla settimana. A comando, può creare una lussuosa dimora, composta da qualsiasi disposizione di stanze desiderata dall'utente. La dimora ha le dimensioni di un palazzo, è in grado di ospitare fino a 250 persone al suo interno, alloggiandole in camere private e sfamandole con sontuosi banchetti. Il palazzo e i suoi contenuti durano tre giornate, alla fine delle quali sia il palazzo che tutti gli oggetti ad esso associati (compresi quelli che nel frattempo potrebbero essere stati portati fuori) scompaiono.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti*: Creare Verghe, Creare Verghe Epiche, *fabbricare, reggia meravigliosa di Mordenkainen*; *Prezzo di mercato*: 297.400 mo; *Costo di creazione*: 191.200 + 12.124 PE.

PERGAMENE

Per generare una pergamena epica in modo casuale, si effettua un tiro sulla Tabella 4-20 per determinare se gli incantesimi sono arcani oppure divini. Una pergamena epica contiene 1d8 incantesimi. Per ogni incantesimo, si tira sulla Tabella 4-21 per determinare il suo livello e poi sulla sezione appropriata della Tabella 4-22 per determinare il livello vero e proprio dell'incantesimo e i modificatori di livello finali dovuti agli effetti di metamagia. Per determinare i modificatori di livello specifici dovuti agli effetti di metamagia, si effettua un tiro usando la sezione appropriata della Tabella 4-23. Per determinare l'incantesimo si usa la sezione appropriata della Tabella 8-24: "Pergamene degli incantesimi arcani" o della Tabella 8-25: "Pergamene degli incantesimi divini" riportata nel Capitolo 8 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

TABELLA 4-20: TIPI DI PERGAMENA

d%	Tipo
01-70	Arcano
71-100	Divino

TABELLA 4-21: LIVELLI DEGLI INCANTESIMI DELLE PERGAMENE EPICHE

d%	Livello dell'incantesimo	Livello dell'incantatore dell'incantesimo	Prezzo di mercato[1]	Costo in PE
01-26	10°	21°	5.250 mo	1.210 PE
27-46	11°	22°	6.050 mo	1.242 PE
47-61	12°	23°	6.900 mo	1.276 PE
62-71	13°	24°	7.800 mo	1.312 PE
72-79	14°	25°	8.750 mo	1.350 PE
80-85	15°	26°	9.750 mo	1.390 PE
86-90	16°	27°	10.800 mo	1.432 PE
91-94	17°	28°	11.900 mo	1.476 PE
95-97	18°	29°	13.050 mo	1.522 PE
98-99	19°	30°	14.250 mo	1.570 PE
100	Tirare ancora e aggiungere +10[2]	Livello dell' incantesimo +11	Variabile	Variabile

[1] Il prezzo di mercato non include il costo delle componenti materiali o il costo in PE dell'incantesimo.

[2] Questo risultato è cumulativo, se ottenuto più volte tirando.

TABELLA 4-22: LIVELLI EFFETTIVI DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo di 10° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-03	Incantesimo di 1° livello più metamagia (9)
04-08	Incantesimo di 2° livello più metamagia (8)
09-15	Incantesimo di 3° livello più metamagia (7)
16-24	Incantesimo di 4° livello più metamagia (6)
25-35	Incantesimo di 5° livello più metamagia (5)
36-48	Incantesimo di 6° livello più metamagia (4)
49-63	Incantesimo di 7° livello più metamagia (3)
64-80	Incantesimo di 8° livello più metamagia (2)
81-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (1)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 11° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-03	Incantesimo di 1° livello più metamagia (10)
04-08	Incantesimo di 2° livello più metamagia (9)
09-15	Incantesimo di 3° livello più metamagia (8)
16-24	Incantesimo di 4° livello più metamagia (7)
25-35	Incantesimo di 5° livello più metamagia (6)
36-48	Incantesimo di 6° livello più metamagia (5)
49-63	Incantesimo di 7° livello più metamagia (4)
64-80	Incantesimo di 8° livello più metamagia (3)
81-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (2)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 12° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-05	Incantesimo di 2° livello più metamagia (10)
06-12	Incantesimo di 3° livello più metamagia (9)
13-21	Incantesimo di 4° livello più metamagia (8)
22-32	Incantesimo di 5° livello più metamagia (7)
33-45	Incantesimo di 6° livello più metamagia (6)
46-60	Incantesimo di 7° livello più metamagia (5)
61-77	Incantesimo di 8° livello più metamagia (4)
78-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (3)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 13° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-08	Incantesimo di 3° livello più metamagia (10)
09-18	Incantesimo di 4° livello più metamagia (9)
19-30	Incantesimo di 5° livello più metamagia (8)
31-44	Incantesimo di 6° livello più metamagia (7)
45-60	Incantesimo di 7° livello più metamagia (6)
61-78	Incantesimo di 8° livello più metamagia (5)
79-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (4)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 14° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-11	Incantesimo di 4° livello più metamagia (10)
12-24	Incantesimo di 5° livello più metamagia (9)
25-39	Incantesimo di 6° livello più metamagia (8)
40-56	Incantesimo di 7° livello più metamagia (7)
57-75	Incantesimo di 8° livello più metamagia (6)
76-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (5)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 15° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-15	Incantesimo di 5° livello più metamagia (10)
16-33	Incantesimo di 6° livello più metamagia (9)
34-53	Incantesimo di 7° livello più metamagia (8)
54-75	Incantesimo di 8° livello più metamagia (7)
76-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (6)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 16° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-18	Incantesimo di 6° livello più metamagia (10)
19-41	Incantesimo di 7° livello più metamagia (9)
42-68	Incantesimo di 8° livello più metamagia (8)

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
69-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (7)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 17° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-25	Incantesimo di 7° livello più metamagia (10)
26-60	Incantesimo di 8° livello più metamagia (9)
61-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (8)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 18° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-41	Incantesimo di 8° livello più metamagia (10)
42-59	Incantesimo di 9° livello più metamagia (9)
100	A scelta del DM

Incantesimo di 19° livello

d%	Livello dell'incantesimo e modificatore di livello di metamagia
01-99	Incantesimo di 9° livello più metamagia (10)
100	A scelta del DM

Tabella 4-23: Modificatori di livello di metamagia agli incantesimi

Metamagia (1)

d%	Effetti di metamagia
01-10	Incantesimi Estesi
21-40	Incantesimi Prolungati
41-80	Incantesimi Intensificati (+1 livello)
81-100	Incantesimi Silenziosi

Metamagia (2)

d%	Effetti di metamagia
01-25	Incantesimi Potenziati
26-50	Incantesimi Intensificati (+2 livelli)
51-55	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Estesi
56-65	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Prolungati
66-90	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
91-100	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (3)

d%	Effetti di metamagia
01-25	Incantesimi Intensificati (+3 livelli)
26-50	Incantesimi Massimizzati
51-65	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Potenziati
66-70	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Estesi
71-75	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Prolungati
76-95	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (4)

d%	Effetti di metamagia
01-15	Incantesimi Aumentati
16-40	Incantesimi Intensificati (+4 livelli)
41-55	Incantesimi Rapidi
56-65	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Massimizzati
66-75	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Potenziati
76-80	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Estesi
81-85	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Prolungati
86-95	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (5)

d%	Effetti di metamagia
01-30	Incantesimi Intensificati (+5 livelli)
31-40	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Aumentati
41-55	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Rapidi
56-65	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Massimizzati
66-75	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Potenziati
76-80	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Estesi
81-85	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Prolungati
86-95	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (6)

d%	Effetti di metamagia
01-30	Incantesimi Intensificati (+6 livelli)
31-40	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Aumentati
41-55	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Rapidi
56-65	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Massimizzati
66-75	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Potenziati
76-80	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Estesi
81-85	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Prolungati
86-95	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (7)

d%	Effetti di metamagia
01-25	Incantesimi Intensificati (+7 livelli)
26-45	Incantesimi Rinforzati
46-55	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Aumentati
56-65	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Rapidi
66-75	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Massimizzati
76-80	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Potenziati
81-85	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Estesi
86-90	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Prolungati
91-95	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (8)

d%	Effetti di metamagia
01-30	Incantesimi Intensificati (+8 livelli)

d%	Effetti di metamagia
31-45	Tirare su Metamagia (1) e aggiungere Incantesimi Rinforzati
46-55	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Aumentati
56-65	Tirare su Metamagia (4) e aggiungere Incantesimi Rapidi
66-75	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Massimizzati
76-80	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Potenziati
81-85	Tirare su Metamagia (7) e aggiungere Incantesimi Estesi
86-90	Tirare su Metamagia (7) e aggiungere Incantesimi Prolungati
91-95	Tirare su Metamagia (7) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (7) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (9)

d%	Effetti di metamagia
01-30	Incantesimi Intensificati (+9 livelli)
31-45	Tirare su Metamagia (2) e aggiungere Incantesimi Rinforzati
46-55	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Aumentati
56-65	Tirare su Metamagia (5) e aggiungere Incantesimi Rapidi
66-75	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Massimizzati
76-80	Tirare su Metamagia (7) e aggiungere Incantesimi Potenziati
81-85	Tirare su Metamagia (8) e aggiungere Incantesimi Estesi
86-90	Tirare su Metamagia (8) e aggiungere Incantesimi Prolungati
91-95	Tirare su Metamagia (8) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (8) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

Metamagia (10)

d%	Effetti di metamagia
01-30	Incantesimi Intensificati (+10 livelli)
31-45	Tirare su Metamagia (3) e aggiungere Incantesimi Rinforzati
46-55	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Aumentati
56-65	Tirare su Metamagia (6) e aggiungere Incantesimi Rapidi
66-75	Tirare su Metamagia (7) e aggiungere Incantesimi Massimizzati
76-80	Tirare su Metamagia (8) e aggiungere Incantesimi Potenziati
81-85	Tirare su Metamagia (9) e aggiungere Incantesimi Estesi
86-90	Tirare su Metamagia (9) e aggiungere Incantesimi Prolungati
91-95	Tirare su Metamagia (9) e aggiungere Incantesimi Intensificati (+1 livello)
96-100	Tirare su Metamagia (9) e aggiungere Incantesimi Silenziosi

BASTONI

Non esistono bacchette epiche; sono i bastoni gli oggetti che gli incantatori epici prediligono per immagazzinare i loro incantesimi. I bastoni hanno 50 cariche quando vengono creati, e non possono essere ricaricati.

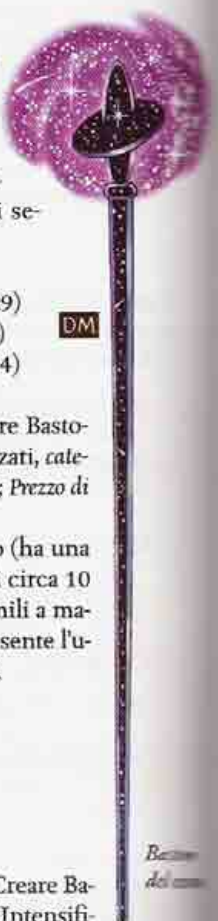
Descrizione dei bastoni epici

Vengono riportate qui di seguito le descrizioni dei bastoni epici standard.

TABELLA 4-24: BASTONI EPICI

d%	Bastone	Prezzo di mercato
01-09	*Sfere*	228.375
10-18	*Forza possente*	265.000
19-27	*Muri*	275.625
28-36	*Inverno*	292.500
37-45	*Prismatico*	326.812
46-54	*Sbarramento rapido*	417.750
55-63	*Potenza planare*	460.000
64-71	*Dominio*	464.400
72-79	*Potere infuocato*	500.000
80-87	*Furia della natura*	500.000
88-95	*Gerofanti*	501.187
96-98	*Cosmo*	683.437
99-100	*Necromanzia*	1.505.312

Cosmo: Questo bastone, liscio e regolare, è stato ricavato da una pietra nera. Chi fissa la sua superficie intravede un cielo stellato fluttuante percorso di tanto in tanto da una cometa, una nebulosa o una fiammata solare. Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi.



DM

- *Catena di fulmini* (rinforzato, 1 carica, CD 29)
- *Esplosione solare* (rinforzato, 1 carica, CD 32)
- *Sciame di meteore* (rinforzato, 1 carica, CD 34)

Livello dell'incantatore: 27°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Rinforzati, *catena di fulmini, esplosione solare, sciame di meteore; Prezzo di mercato:* 683.437 mo.

Dominio: Questo bastone è corto e tozzo (ha una lunghezza di circa 120 cm e un diametro di circa 10 cm), ed è stretto da alcune bande di ferro simili a manette a intervalli regolari. Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi intensificati.



DM

Bastone del dominio

- *Charme di massa* (1 carica, CD 32)
- *Costrizione* (1 carica, CD 33)
- *Dominare mostri* (1 carica, CD 33)
- *Esigere* (1 carica, CD 32)

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Intensificati, *charme di massa, costrizione, dominare mostri, esigere; Prezzo di mercato:* 464.400 mo.

Forza possente: Questo bastone rivestito in platino è dotato di tre poteri.

- *Gabbia di forza* (1 carica)
- *Mano stritolatrice di Bigby* (1 carica)
- *Scudo* (rapido, 1 carica, può essere attivato una volta per round)

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Rapidi, *gabbia di forza, mano stritolatrice di Bigby, scudo; Prezzo di mercato:* 265.000 mo.

Furia della natura: Questo *bastone ferrato anatema delle aberrazioni+5* è composto da un unico ramo contorto di quercia che è stato colpito da un fulmine. Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Tempesta di fuoco* (intensificato al 10° livello, 1 carica, CD 25)

- *Terremoto* (1 carica)
- *Turbine* (intensificato al 10° livello, 1 carica, CD 25)

Dopo che un *bastone della furia della natura* ha esaurito tutte le sue cariche, rimane un *bastone ferrato+5* privo di qualsiasi capacità speciale.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Intensificati Migliorati, *tempesta di fuoco, terremoto, evoca mostri I* (o *evoca alleato naturale I*), *turbine*; *Prezzo di mercato:* 500.000 mo.

Gerofanti: Questo bastone da passeggio, contorto e annerito dall'età, è scolpito in modo da sembrare ricoperto di liane e consente l'uso dei seguenti incantesimi.

DM

Bastone dei gerofanti

- *Comandare vegetali* (esteso, prolungato, 1 carica, CD 25)
- *Cumulo strisciante* (rinforzato, 2 cariche, CD 34)
- *Piaga strisciante* (esteso, prolungato, 1 carica, CD 23)
- *Sciame elementale* (rinforzato, 2 cariche, CD 34)

Bastone dell'inverno

Livello dell'incantatore: 27°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Estesi, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rinforzati, *comandare vegetali, cumulo strisciante, piaga strisciante, sciame elementale*; *Prezzo di mercato:* 501.187 mo.

Inverno: Questa asta in acciaio è costantemente ricoperta da un sottile strato di gelo. È sormontata da una fascia metallica circolare del diametro di 15 cm attraverso la quale è sempre possibile intravedere una tormenta che infuria. Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi.

DM

- *Cono di freddo* (rinforzato, 2 cariche, CD 28)
- *Muro di ghiaccio* (1 carica)
- *Tempesta di ghiaccio* (rinforzato, 2 cariche, CD 26)
- *Sfera congelante di Otiluke* (rinforzato, 2 cariche, CD 29)

Livello dell'incantatore: 24°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rinforzati, *cono di freddo, muro di ghiaccio, sfera congelante di Otiluke, tempesta di ghiaccio*; *Prezzo di mercato:* 292.500 mo.

Muri: Questo bastone non ha sezione rotonda, ma somiglia invece a una colonna metallica alta 180 cm e del lato di 5 cm. Sulla cima è sormontato da una pietra quadrata nella quale è incastonato un diamante trasparente. Consente l'uso dei seguenti incantesimi.

DM

Bastone dei muri

- *Muro di ferro* (1 carica)
- *Muro di forza* (1 carica)
- *Muro di pietra* (1 carica)

Livello dell'incantatore: 30°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Prolungati, *muro di ferro, muro di forza, muro di pietra* prolungati; *Prezzo di mercato:* 275.625 mo.

Necromanzia: Questo bastone sembra composto da una fila di ossa delle dita di una mano fuse assieme. Consente l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Cerchio di morte* (rinforzato, 2 cariche, CD 29)
- *Creare non morti superiori* (migliorato e intensificato al 16° livello, 2 cariche, CD 34)
- *Legare anima* (migliorato e intensificato al 16° livello, 2 cariche, CD 34). L'anima intrappolata dall'incantesimo *legare anima* viene intrappolata all'interno del bastone, piuttosto che in una gemma. Soltanto spezzando il bastone è possibile liberare l'anima.

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rinforzati, *cerchio di morte, creare non morti superiori, dito della morte, legare anima*; *Prezzo di mercato:* 1.505.312 mo; *Costo di creazione:* 1.290.156 mo + 14.303 PE.

Potenza planare: Colui che impugna questo potente bastone è immune agli effetti di qualsiasi tratto di allineamento di un piano, oltre che ai tratti di energia positiva dominante ed energia negativa dominante (descritti nel *Manuale dei Piani*). Il bastone consente inoltre l'uso dei seguenti incantesimi.

Bastone della necromanzia

- *Alleato planare superiore* (1 carica)
- *Legame planare superiore* (1 carica)
- *Portale* (1 carica)

DM

Quando colui che impugna il bastone utilizza il potere di *alleato planare superiore*, deve comunque contrattare con la creatura richiamata.

Oltre ai suoi altri poteri, un *bastone della potenza planare* funziona anche come un *bastone ferrato anatema degli esterni+5* (tirare 1d4 per determinare contro quale allineamento degli esterni il potere del bastone avrà effetto: 1=caotico, 2=malvagio, 3=buono, 4=legale). Dopo che il *bastone della potenza planare* ha consumato tutte le sue cariche, rimane comunque un *bastone ferrato+5* senza alcuna capacità speciale.

DM

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, *alleato planare superiore, legame planare superiore, portale, protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 460.000 mo.

Potere infuocato: Questo *bastone ferrato fiammeggiante+5* conferisce a chi lo impugna resistenza al fuoco 30. È inoltre dotato dei seguenti poteri.

- *Evoca mostri IX* (prolungato, 2 cariche, solo elementale anziano del fuoco)
- *Muro di fuoco* (prolungato, 1 carica, CD 18)
- *Palla di fuoco ritardata* (rinforzato a 240 danni, 2 cariche, CD 22)
- *Sciame di meteore* (intensificato al 12°, 2 cariche, CD 30)

Bastone della potenza planare

Un *bastone del potere infuocato* può essere infranto per effettuare un colpo di ritorsione. L'atto di infrangere il bastone deve essere volontario e dichiarato da colui che lo impugna. Tutte le cariche contenute al momento nel bastone vengono immediatamente sprigionate in una sfera del raggio di 9 metri. Tutti coloro che si trovano entro 3 metri dal bastone infranto subiscono un ammontare di danni pari a otto volte il numero delle cariche contenuto nel bastone, coloro che si trovano tra i 3 e i 6 metri subiscono un ammontare di danni pari a sei volte il nu-

mero delle cariche e coloro che si trovano tra i 6 e i 9 metri un ammontare pari a quattro volte il numero delle cariche. Se viene superato un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17), il danno subito viene ridotto della metà.

Il personaggio che infrange il bastone ha una possibilità del 50% di spostarsi su un altro piano di esistenza; se questo non accade, l'energia liberata dall'esplosione del bastone lo distrugge.

Dopo che tutte le cariche sono state consumate, il bastone rimane un *bastone ferrato+5* privo di capacità speciali (una volta esaurite le cariche, non può essere infranto per sferrare un colpo di ritorsione).

Livello dell'incantatore: 25°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rinforzati, Incantesimo Focalizzato (Evocazione), *evoca mostri IX, fiamma perenne, muro di fuoco, palla di fuoco ritardata, protezione dagli elementi, sciame di meteore*; *Prezzo di mercato:* 500.000 mo.

Prismatico: Questo bastone è lungo 180 cm, è fatto di cristallo e la sua sezione è triangolare invece che rotonda. Consente l'uso dei seguenti incantesimi.

Bastone prismatico

- *Muro prismatico* (prolungato, 1 carica, CD 23)
- *Sfera prismatica* (prolungato, 1 carica, CD 25)
- *Spruzzo prismatico* (prolungato, 1 carica, CD 22) DM

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Prolungati *muro prismatico, sfera prismatica, spruzzo prismatico*; *Prezzo di mercato:* 326.812 mo.

Sbarramento rapido: Entrambi i poteri del bastone possono essere attivati come azione gratuita (sebbene il bastone possa essere attivato solo una volta per round).

- *Dardo incantato* (rinforzato, rapido, 1 carica, 5 dardi che infliggono 10 danni ciascuno)
- *Palla di fuoco* (intensificato al 6° livello, aumentato, rapido, 1 carica, 20d6 danni, CD 19)

Livello dell'incantatore: 25°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, Incantesimi Migliorati, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Rapidi, *dardo incantato, palla di fuoco*; *Prezzo di mercato:* 417.750 mo.

Sfere: Questo bastone di legno è rivestito in ferro ed è dotato di una sfera del diametro di 12,5 cm che sormonta una delle cime. Consente l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Sfera congelante di Otiluke* (1 carica, CD 19)
- *Sfera elastica di Otiluke* (1 carica, CD 16)
- *Sfera telecinetica di Otiluke* (1 carica, CD 22)

Bastone delle sfere

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Bastoni Epici, *sfera congelante di Otiluke, sfera elastica di Otiluke, sfera telecinetica di Otiluke*; *Prezzo di mercato:* 228.375 mo.

OGGETTI MERAVIGLIOSI DM

Tutti sono in grado di utilizzare un oggetto meraviglioso, a meno che la descrizione di un particolare oggetto non specifichi diversamente.

Descrizione degli oggetti meravigliosi epici

Di seguito vengono riportate le descrizioni degli oggetti meravigliosi epici standard.

Amuleto dell'armatura naturale epica: Questo amuleto, di solito fatto con le scaglie di un drago, rende più duri e resistenti il corpo e la carne di chi lo indossa conferendo un bonus alla CA pari o superiore a +6, a seconda del tipo di amuleto.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *pelle coriacea*, il livello dell'incantatore del creatore deve almeno essere pari a tre volte il bonus dell'amuleto; *Prezzo di mercato:* 720.000 mo (+6), 980.000 mo (+7), 1.280.000 mo (+8), 1.620.000 mo (+9), o 2.000.000 mo (+10). *Peso:* -.

Bracciali dell'armatura epica: Questi oggetti hanno l'aspetto di protezioni per i polsi e per gli avambracci. Circondano chi li indossa con un campo di forza invisibile ma tangibile, conferendogli un bonus di armatura pari o superiore a +11, come se stesse indossando un'armatura. Entrambi i bracciali devono essere indossati affinché questo effetto magico funzioni.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *armatura magica*, il livello dell'incantatore del creatore deve almeno essere pari al doppio del bonus dei bracciali; *Prezzo di mercato:* 1.210.000 mo (+11), 1.440.000 mo (+12), 1.690.000 mo (+13), 1.960.000 mo (+14), 2.250.000 mo (+15); *Peso:* 0,45 kg.

Bracciali della potenza implacabile: Questi bracciali di adamantio conferiscono un bonus di potenziamento +12 alla Forza e alla Costituzione del portatore. Il portatore viene considerato di una taglia maggiore di due categorie rispetto alla propria (fino a un massimo di Colossale) ai fini di effettuare prove contrapposte in quelle situazioni di combattimento che applicano un modificatore basato sulla taglia, come spinta, afferrare e sbilanciare.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *forza straordinaria, ingrandire, vigore*; *Prezzo di mercato:* 4.384.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Bracciali della salute epica: Questi bracciali in platino solitamente portano l'immagine scolpita di un drago o di un'altra potente creatura. Conferiscono al portatore un bonus di potenziamento pari o superiore a +8 alla Costituzione.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *vigore*; *Prezzo di mercato:* 640.000 mo (+8), 1.000.000 mo (+10), 1.440.000 mo (+12); *Peso:* 0,45 kg.

Chiave dei portali: Questo piccolo tubo fa sfoggio di una serie di anelli girevoli e di piccoli pulsanti lungo la sua superficie. Quando viene azionato in modo corretto, può essere utilizzato per allineare un qualsiasi spazio limitato, come una porta o l'apertura di una caverna, a un altro spazio limitato situato su un altro piano di esistenza già visitato dal detentore della chiave. Quando i due spazi limitati sono stati allineati, ad ognuna delle due locazioni si apre un portale interdimensionale, e i due portali si collegano tra loro. Quando il detentore della chiave crea una simile coppia di portali, determina anche la chiave necessaria di cui i viaggiatori devono essere dotati per poter accedere ai portali. Tale chiave può essere una perla, un particolare colore dei capelli, la stessa *chiave dei portali* oppure non essere nulla. È possibile allineare fino a un massimo di sessanta portali diversi in questo modo.

Una volta che tutte e sessanta le coppie di portali sono state create in questo modo, la chiave non è più in grado di

Tabella 4-25: Oggetti meravigliosi epici

d%	Oggetto meraviglioso	Prezzo di mercato
01-02	*Ferri della cavalcatura impareggiabile*	217.000 mo
03-04	*Manto della furtività potenziata*	242.000 mo
05-06	*Stivali della rapidità*	256.000 mo
07-08	*Credenza dei banchetti*	288.000 mo
09-10	*Manto della resistenza agli incantesimi epica*	290.000 mo
11-13	*Mantello della resistenza epica+6*	360.000 mo
14-15	*Chiave dei portali*	378.000 mo
16-18	*Mantello della resistenza epica+7*	490.000 mo
19-21	*Cintura della forza epica+8*	640.000 mo
22-24	*Bracciali della salute epica+8*	640.000 mo
25-27	*Mantello del carisma epico+8*	640.000 mo
28-30	*Mantello della resistenza epica+8*	640.000 mo
31-33	*Guanti della destrezza epica+8*	640.000 mo
34-36	*Fascia dell'intelletto epico+8*	640.000 mo
37-39	*Talismano della saggezza epica+8*	640.000 mo
40-42	*Amuleto dell'armatura naturale epica+6*	720.000 mo
43-45	*Mantello della resistenza epica+9*	810.000 mo
46-48	*Amuleto dell'armatura naturale epica+7*	980.000 mo
49-51	*Cintura della forza epica+10*	1.000.000 mo
52-54	*Bracciali della salute epica+10*	1.000.000 mo
55-57	*Mantello del carisma epico+10*	1.000.000 mo
58-59	*Mantello della resistenza epica+10*	1.000.000 mo
60-62	*Guanti della destrezza epica+10*	1.000.000 mo
63-65	*Fascia dell'intelletto epico+10*	1.000.000 mo
66-68	*Talismano della saggezza epica+10*	1.000.000 mo
69-71	*Bracciali dell'armatura epica+11*	1.210.000 mo
72-74	*Amuleto dell'armatura naturale epica+8*	1.280.000 mo
75-76	*Cintura della forza epica+12*	1.440.000 mo
77-78	*Bracciali dell'armatura epica+12*	1.440.000 mo
79-80	*Bracciali della salute epica+12*	1.440.000 mo
81-82	*Mantello del carisma epico+12*	1.440.000 mo
83-84	*Guanti della destrezza epica+12*	1.440.000 mo
85-86	*Fascia dell'intelletto epico+12*	1.440.000 mo
87-88	*Talismano della saggezza epica+12*	1.440.000 mo
89-90	*Amuleto dell'armatura naturale epica+9*	1.620.000 mo
91-92	*Bracciali dell'armatura epica+13*	1.690.000 mo
93-94	*Bracciali dell'armatura epica+14*	1.960.000 mo
95-96	*Amuleto dell'armatura naturale epica+10*	2.000.000 mo
97-98	*Bracciali dell'armatura epica+15*	2.250.000 mo
99-100	*Bracciali della potenza implacabile*	4.384.000 mo

generare ulteriori portali, anche se potrebbe comunque rimanere la chiave necessaria per accedere ad alcuni o a tutti i portali creati. Agli occhi di qualsiasi creatura che non sia dotata della chiave adeguata, i portali interdimensionali non sono visibili (sebbene *visione del vero* o altre magie analoghe possano rivelare la loro presenza).

Livello dell'incantatore: 21°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *portale*; *Prezzo di mercato:* 378.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cintura della forza epica: Questa grossa cintura è fatta di pelle rinforzata con bande di adamantio. La cintura aggiunge al punteggio di Forza di chi la indossa un bonus pari o superiore a +8.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *forza straordinaria*; *Prezzo di mercato:* 640.000 mo.(+8), 1.000.000 mo (+10), 1.440.000 mo (+12). *Peso:* 0,45 kg.



Mantello del carisma epico

Credenza dei banchetti: Questa straordinaria credenza ha la capacità di generare un delizioso banchetto per un massimo di quaranta persone, per tre volte al giorno. È sufficiente aprire le porte della credenza per rivelare ogni tipo di portata per ogni gusto, tutte realizzate con cibo freschissimo e saporito. Tali pasti dispongono di tutte le qualità e dei benefici prodotti da un incantesimo *banchetto degli eroi*.

Livello dell'incantatore: 40°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *banchetto degli eroi*; *Prezzo di mercato:* 288.000 mo; *Peso:* 9 kg.

Fascia dell'intelletto epico: Questo oggetto consiste in una sottile cordicella a cui è appesa una piccola gemma in modo che si trovi sulla fronte di chi lo indossa. La fascia aggiunge al punteggio di Intelligenza di chi lo indossa un bonus pari o superiore a +8.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi *Epici,comunione* o *conoscenza delle leggende*; *Prezzo di mercato:* 640.000 mo (+8), 1.000.000 mo (+10), 1.440.000 mo (+12);*Peso:* -.

Ferri della cavalcatura impareggiabile: Questi ferri da cavallo aderiscono magicamente alle zampe di qualsiasi creatura dotata di zoccoli. Chiunque cavalchi questa creatura ottiene un bonus di competenza +10 alle prove di Cavalcare e viene considerato dotato dei gradi necessari nell'appropriata abilità di Cavalcare (non subisce quindi la penalità di -5 per dover governare una cavalcatura non familiare). I ferri da cavallo conferiscono alla creatura (o a chi la cavalca, come più appropriato) gli effetti dei talenti Travolgere, Attacco in Sella e Carica Devastante. Il portatore dei ferri da cavallo ottiene resistenza agli incantesimi 32 contro gli effetti di eventuali incantamenti. Inoltre, la velocità via terra della creatura che indossa i ferri da cavallo viene raddoppiata.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, abilità Cavalcare, *resistenza agli incantesimi, velocità*; *Prezzo di mercato:* 217.000 mo; *Peso:* 0,45 kg ciascuno.

Guanti della destrezza epica: Questi guanti di pelle sono estremamente sottili, e conferiscono a chi li indossa un alto grado di sensibilità nella manipolazione di oggetti. Aggiungono al suo punteggio di Destrezza un bonus pari o superiore a +8.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *grazia felina*; *Prezzo di mercato:* 640.000 mo (+8), 1.000.000 mo (+10), 1.440.000 mo (+12); *Peso:* -.

Mantello del carisma epico: Questo mantello leggero e di bell'aspetto è decorato con una sottile filigrana dorata. Una volta in possesso di un personaggio, aggiunge un bonus pari o superiore a +8 al suo punteggio di Carisma.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *charme sui mostri*; *Prezzo di mercato:* 640.000 mo (+8), 1.000.000 mo (+10), 1.440.000 mo (+12); *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della resistenza epica: Questo indumento offre una notevole protezione magica, sotto forma di un bonus di resistenza ai tiri salvezza (Tempra, Riflessi, Volontà) pari o superiore a +6.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *resistenza*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno pari a tre volte il bonus del mantello; *Prezzo di mercato:* 360.000 mo (+6), 490.000 mo (+7), 640.000 mo (+8), 810.000 (+9), 1.000.000 mo (+10); *Peso:* 0,45 kg.

Manto della furtività potenziata: Il portatore di questo anonimo mantello grigio ottiene un bonus di +30 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Quando un personaggio indossa il mantello, la sua sagoma si fa sfocata e indistinta e il personaggio acquisisce i vantaggi di metà occultamento (possibilità del 20% di mancare il colpo) in qualsiasi istante (come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *sfocatura*). Il mantello conferisce al portatore anche l'effetto di anti-individuazione (che funziona come l'omonimo incantesimo).

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *anti-individuazione, invisibilità, silenzio, sfocatura*; *Prezzo di mercato:* 242.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Manto della resistenza agli incantesimi epica: Questo elaborato indumento viene indossato al di sopra dei normali vestiti o di un'armatura. Conferisce al portatore resistenza agli incantesimi 40.

Livello dell'incantatore: 29°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *resistenza agli incantesimi*; *Prezzo di mercato:* 290.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Stivali della rapidità: Queste morbide calzatura dalla suola in pelle conferiscono a chi le indossa un bonus di potenziamento +6 alla Destrezza. Il portatore raddoppia la sua velocità (questo vantaggio non è cumulativo con eventuali altri potenziamenti di natura magica o soprannaturale alla velocità), acquisisce la capacità eludere (come l'omonimo privilegio di classe del ladro) e la distanza che può coprire saltando non viene più limitata dalla sua altezza. Il portatore ottiene inoltre un bonus di competenza +20 alle prove di Acrobazia, Equilibrio, Saltare e Scalare. Per tre volte al giorno, il portatore può proferire una parola di comando per attivare il potere di *velocità* degli stivali (con gli stessi effetti dell'incantesimo *velocità* e la durata di 20 round).

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici,*grazia felina, ritirata rapida, saltare, velocità*; *Prezzo di mercato:* 256.000 mo; *Peso:* 0,45 kg

Talismano della saggezza epica: Questa grossa perla incastonata su una catena di platino conferisce al portatore un bonus di potenziamento +8 o superiore al punteggio di Saggezza.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *comunione* o *conoscenza delle leggende*; *Prezzo di mercato:* 640.000 mo (+8), 1.000.000 mo (+10), 1.440.000 mo (+12); *Peso:* -.



Stivali della rapidità

OGGETTI INTELLIGENTI

Gli oggetti magici epici, proprio come le loro controparti normali, a volte sono dotati di un'intelligenza propria. Tali oggetti sono in tutto e per tutto senzienti e dovrebbero essere trattati come dei PNG. La sezione "Oggetti magici epici casuali", più sopra in questo capitolo, descrive le possibilità che un'armatura, uno scudo, un anello, una verga, un bastone, un oggetto meraviglioso o un'arma epica possa rivelarsi intelligente. In breve, un anello, una verga, un bastone, un oggetto meraviglioso o uno scudo hanno una possibilità dell'1% di essere intelligenti, un'arma a distanza una possibilità del 5% e un'arma da mischia una possibilità del 15%.

Piuttosto che usare le tabelle nella *Guida del* DUNGEON MASTER, vengono utilizzate le tabelle sottostanti per determinare le proprietà di un oggetto intelligente: il numero di poteri, di proprietà insolite, l'allineamento e gli scopi specifici dell'oggetto (se ve ne sono). Dei tre punteggi di caratteristica mentali, due punteggi sono quelli preferiti (2d6 + un determinato numero) mentre il terzo è completamente casuale (3d6). È sufficiente scegliere quali punteggi vengono assegnati a un determinato numero, oppure si tira 1d4 e lo si determina casualmente in base alla tabella seguente.

Come nel caso di tutti gli oggetti magici intelligenti, si raccomanda di provare a ideare degli oggetti magici epici intelligenti seguendo un tema ben preciso e tenendo bene a mente un loro preciso scopo all'interno della campagna, usando le tabelle solo come indicazione e fonte d'ispirazione. Soltanto perché il tiro del dado ha indicato un potere specifico, ciò non significa che è necessario assegnare tale potere a quell'oggetto. Il DM è libero di ignorare o alterare qualsiasi risultato che non si adatti alla sua concezione dell'oggetto.

Il primo passo per determinare le proprietà di un oggetto magico intelligente casuale consiste nel determinare le sue proprietà generiche. Questo viene fatto tirando un d% e consultando la Tabella 4-27.

MODIFICATORE DEL PREZZO DI MERCATO

Ogni oggetto magico intelligente è una combinazione unica di intelletto, comunicazione e di poteri speciali. I modificatori del prezzo di mercato riportati nella Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" della *Guida del* DUNGEON MASTER non si rivelano sufficienti a determinare un prezzo di mercato appropriato per un tale oggetto. Per determinare il prezzo di mercato di un oggetto magico epico vengono utilizzate queste indicazioni ampliate, modificate quanto basta per determinare un prezzo finale appropriato.

Ogni punto bonus all'Intelligenza, alla Saggezza o al Carisma aumenta il prezzo di mercato dell'oggetto di 400 mo.

Qualsiasi forma di comunicazione posseduta dall'oggetto incrementa il suo prezzo di mercato del numero indicato sulla Tabella 4-29: "Comunicazione degli oggetti epici".

Ogni capacità principale posseduta dall'oggetto aumenta il suo prezzo di mercato di un valore che può andare dalle 2.000 mo alle 10.000 mo (per una media di 6.000 mo).

Ogni capacità straordinaria posseduta dall'oggetto aumenta il suo prezzo di mercato di

Tabella 4-26: Punteggi delle caratteristiche mentali degli oggetti intelligenti

1d4	Punteggio alto	Punteggio medio	Punteggio basso
1	Intelligenza	Carisma	Saggezza
2	Intelligenza	Saggezza	Carisma
3	Saggezza	Intelligenza	Carisma
4	Carisma	Intelligenza	Saggezza

Tabella 4-27: Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti epici

d%	Punteggi delle caratteristiche	Capacità
01-22	Due a 2d6+10, una a 3d6	Tre capacità primarie, un potere straordinario
23-40	Due a 2d6+11, una a 3d6	Tre capacità primarie, due poteri straordinari
41-54	Due a 2d6+12, una a 3d6	Quattro capacità primarie, due poteri straordinari
55-64	Due a 2d6+14, una a 3d6	Quattro capacità primarie, tre poteri straordinari
65-71	Due a 2d6+16, una a 3d6	Quattro capacità primarie, tre poteri straordinari, un potere maestoso
72-73	Due a 2d6+18, una a 3d6	Quattro capacità primarie, tre poteri straordinari, due poteri maestosi
74	Tirare ancora, ma aggiungere 1d6 a ogni punteggio di caratteristica[1]	
75-100	Usare la Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" della Guida del Dungeon Master	

[1] Cumulativo se ottenuto più volte tirando.

un valore che può andare dalle 15.000 mo alle 35.000 mo (per una media di 25.000 mo).

Uno scopo specifico aumenta il prezzo di mercato dell'oggetto di 50.000 mo.

Un potere maestoso aumenta il prezzo di mercato dell'oggetto di 100.000 mo.

ALLINEAMENTO DEGLI OGGETTI INTELLIGENTI

Una qualsiasi oggetto dotato di Intelligenza ha anche un suo allineamento. È necessario assicurarsi che l'allineamento che il DM sceglie o che viene determinato casualmente (usando la Tabella 4-28: "Allineamento degli oggetti") corrisponda alle capacità speciali basate sull'allineamento dell'oggetto stesso (come ad esempio il potere sacro).

Qualsiasi personaggio il cui allineamento non sia compatibile con quello dell'oggetto acquisisce un livello negativo per ogni 10 punti di Ego dell'arma (vedi "Ego degli oggetti", sotto), se si limita anche soltanto a raccogliere l'oggetto. Anche se tali livelli negativi non provocano un'effettiva perdita di livello, permangono fintanto che l'oggetto viene tenuto in mano e non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*). Tali livelli negativi sono inoltre cumulativi a qualsiasi altra penalità che l'oggetto potrebbe già infliggere al suo inadeguato detentore.

Tabella 4-28: Allineamento degli oggetti

d%	Allineamento dell'oggetto
01-05	Caotico buono
06-15	Caotico neutrale[1]
16-20	Caotico malvagio
21-25	Neutrale malvagio[1]
26-30	Legale malvagio
31-55	Legale buono
56-60	Legale neutrale[1]
61-80	Neutrale buono[1]
81-100	Neutrale

[1] Questo oggetto può anche essere usato da qualunque personaggio il cui allineamento corrisponda alla porzione non neutrale dell'allineamento dell'oggetto (in altre parole caotico, malvagio, buono o legale). Quindi, qualunque personaggio caotico (CB, CN, CM) può usare un oggetto con allineamento caotico neutrale.

COMUNICAZIONE DEGLI OGGETTI

Come un personaggio, un oggetto intelligente è in grado di parlare il Comune più un altro linguaggio per ogni punto bonus di Intelligenza. I linguaggi conosciuti dall'oggetto vanno scelti in modo appropriato, tenendo conto delle sue origini e dei suoi scopi. Ad esempio, un'arma intelligente realizzata dai drow probabilmente parlerebbe l'Elfico, mentre un'arma sacra potrebbe parlare il Celestiale.

Un oggetto dotato di più forme di comunicazione può usare a suo piacimento qualsiasi modalità di cui disponga.

Tabella 4-29: Comunicazione degli oggetti epici

d%	Metodo di comunicazione	Modificatore al prezzo di mercato
01-10	Semi-empatia[1]	+1.000 mo
11-35	Empatia[2]	+2.000 mo
36-75	Verbale[3]	+3.000 mo
76-85	Telepatia[4]	+5.000 mo
86-100	Verbale[3] e telepatia[4]	+8.000 mo

[1] Il possessore riceve un segnale (ad esempio, una vibrazione o un formicolio) quando la capacità dell'oggetto è attiva.

[2] Il possessore percepisce gli impulsi e a volte le emozioni dell'oggetto, quando questi cerca di incoraggiare o scoraggiare alcune azioni.

[3] L'oggetto parla il Comune più un linguaggio per punto bonus di Intelligenza. Tirare un d%: 01-05, l'oggetto non sa leggere alcun linguaggio; 06-75, l'oggetto sa leggere quei linguaggi che sa anche parlare (+1.000 mo al prezzo di mercato); 76-90, l'oggetto sa leggere tutti i linguaggi (+2.000 mo al prezzo di mercato); 91-100, l'oggetto sa leggere tutti i linguaggi e può anche effettuare *lettura del magico* (+3.000 mo al prezzo di mercato).

[4] L'oggetto è in grado di comunicare silenziosamente con qualsiasi possessore che possieda Intelligenza pari o superiore a 1, indipendentemente dalle barriere linguistiche.

CAPACITÀ DEGLI OGGETTI INTELLIGENTI

Utilizzando il numero delle capacità determinate più sopra, vengono poi determinate le capacità specifiche dell'oggetto tirando sulle tabelle che seguono.

Se si ottiene la stessa capacità due, tre o più volte, il raggio di azione, la frequenza o l'efficacia del potere in questione viene raddoppiata, triplicata e così via.

Tutte le capacità funzionano soltanto quando l'oggetto viene impugnato, estratto o brandito in qualche altro modo e il possessore si sta concentrando sull'effetto desiderato. Attivare un potere viene considerato un'azione standard, l'utilizzo di un talento gratuito invece no. I talenti possono essere utilizzati indipendentemente dai loro prerequisiti, ma l'oggetto deve comunque essere impugnato ed estratto (o indossato, nel caso di alcuni oggetti particolari). A discrezione del DM, un oggetto intelligente potrebbe anche attivare un potere di sua spontanea volontà.

Se si ottiene lo stesso potere due volte, gli usi al giorno vengono raddoppiati (se si ottiene due volte *visione del vero* o *passapareti*, si tira di nuovo).

I poteri funzionano solo quando l'oggetto viene estratto e impugnato e il possessore si sta concentrando sull'effetto desiderato. Attivare un potere viene considerato un'azione standard. A discrezione del DM, un oggetto intelligente potrebbe anche attivare un potere di sua spontanea volontà.

A meno che non venga specificato diversamente, tutti i poteri maestosi funzionano come se avessero un livello dell'incantatore pari al 20° Se tirando si ottiene lo stesso potere, i suoi utilizzi al giorno vengono raddoppiati.

Tabella 4-30: Capacità primarie degli oggetti intelligenti

d%	Capacità primaria
01-04	L'oggetto possiede Orientamento (10 gradi)
05-08	L'oggetto possiede Percepire Inganni (10 gradi)
09-12	Chi lo impugna può usare liberamente Riflessi da Combattimento
13-16	Chi lo impugna può usare liberamente Combattere alla Cieca
17-20	Chi lo impugna può usare liberamente Iniziativa Migliorata
21-24	Chi lo impugna può usare liberamente Mobilità
25-28	Chi lo impugna può usare liberamente Spaccare l'Arma Potenziato
29-32	Chi lo impugna può usare liberamente Maestria
33-39	*Individuare* [allineamento opposto] a piacimento
40-42	*Scopri trappole* a piacimento
43-47	*Individuazione delle porte segrete* a piacimento
48-54	*Individuazione del magico* a piacimento
55-57	Chi lo impugna può usare liberamente Schivare Prodigioso (come un barbaro di 5° livello)
58-60	Chi lo impugna può usare liberamente Eludere
61-65	Chi lo impugna può *vedere invisibilità* a piacimento
66-70	*Cura ferite leggere* (1d8+5) su chi lo impugna 1 volta al giorno
71-75	*Caduta morbida* su chi lo impugna 1 volta al giorno
76	*Localizza oggetto* in un raggio di 36 metri
77	Chi lo impugna non ha bisogno di dormire
78	Chi lo impugna non ha bisogno di respirare
79	*Saltare* per 20 minuti su chi lo impugna 1 volta al giorno
80	*Movimenti del ragno* per 20 minuti su chi la impugna 1 volta al giorno
81-90	Tirare altre due volte su questa tabella
91-100	Tirare sulla Tabella 4-31: "Poteri straordinari degli oggetti intelligenti"

Tabella 4-31: Poteri straordinari degli oggetti intelligenti

d%	Potere straordinario	Utilizzi
01-05	*Charme* (CD 11 [1]) a contatto	3 al giorno
06-10	*Chiaroudienza/chiaroveggenza* (raggio di azione 30 m, 1 minuto per utilizzo)	3 al giorno
11-15	*Dardo incantato* (raggio di azione 60 m, 3 dardi)	3 al giorno
16-20	*Scudo* su chi lo impugna	3 al giorno
21-25	*Individuazione dei pensieri* (raggio di azione 30 m, 1 minuto per utilizzo)	3 al giorno
26-30	*Levitazione* (solo su chi lo utilizza, 10 minuti di durata)	3 al giorno
31-35	*Invisibilità* (solo su chi lo utilizza, fino a 30 minuti per utilizzo)	3 al giorno
36-40	*Volare* (30 minuti per utilizzo)	2 al giorno
41-45	*Fulmine* (8d6 danni, raggio di azione 60 m, CD 13 [1])	1 al giorno
46-50	*Evoca mostri III*	1 al giorno
51-55	*Telepatia* (raggio di azione 30 m)	2 al giorno
56-60	*Grazia felina* (solo su chi lo utilizza)	1 al giorno
61-65	*Forza straordinaria* (solo su chi lo utilizza)	1 al giorno
66-70	*Velocità* (solo su chi lo utilizza, 10 round)	1 al giorno
71-73	*Telecinesi* (massimo 112,5 kg, 1 minuto ogni utilizzo)	2 al giorno
74-76	*Guarigione*	1 al giorno
77	*Teletrasporto*, massimo 270 kg	1 al giorno
78	*Globo di invulnerabilità*	1 al giorno
79	*Pelle di pietra* (solo su chi lo utilizza, 10 minuti per utilizzo)	2 al giorno
80	*Regressione mentale* a contatto	2 al giorno
81	*Visione del vero*	A piacimento
82	*Muro di forza*	1 al giorno
83	*Evoca mostri VI*	1 al giorno
84	*Dito della morte* (raggio di azione 30 m, CD 17)	1 al giorno
85	*Passapareti*	A piacimento
86-90	Tirare altre due volte su questa tabella	-
91-100	Tirare di nuovo su questa tabella, e poi tirare per uno scopo specifico sulla Tabella 4-33	-

[1] Viene scelto un punteggio di caratteristica per un oggetto (solitamente il più alto) nel momento in cui l'oggetto viene creato o generato casualmente. Alla CD riportata viene aggiunto il bonus di quella caratteristica.

Tabella 4-32: Poteri maestosi degli oggetti intelligenti

d%	Potere maestoso	Utilizzi
01-04	*Proiezione astrale*	1 al giorno
05-08	*Forza straordinaria* (solo su chi lo utilizza; rinforzato; bonus di potenziamento +10 alla Forza)	1 al giorno
09-12	*Grazia felina* (solo su chi lo utilizza; rinforzato; bonus di potenziamento +10 alla Destrezza)	1 al giorno
13-16	*Catena di fulmini* (migliorato; 20d6 danni; CD 16[1])	1 al giorno
17-20	*Dominare mostri* (CD 19 [1]) a contatto	1 al giorno
21-24	*Vigore* (solo su chi lo utilizza; rinfozato; bonus di potenziamento +10 alla Costituzione)	1 al giorno
25-28	*Risucchio di energia* (CD 19 [1]) a contatto	1 al giorno
29-32	*Dito della morte* (intensificato al 9° livello; CD 19 [1])	1 al giorno
33-36	*Previsione* (solo su chi lo utilizza)	1 al giorno
37-40	*Portale*	1 al giorno
41-44	*Velocità* (solo su chi lo utilizza; prolungato; 40 round di durata)	3 al giorno
45-48	*Invisibilità migliorata* (solo su chi lo utilizza; prolungato; 40 minuti per utilizzo)	2 al giorno
49-52	*Guarigione di massa*	1 al giorno
53-56	*Sciame di meteore* (CD 19 [1])	1 al giorno
57-60	*Porta in fase*	2 al giorno
61-64	*Sfera prismatica* (CD 19 [1])	1 al giorno
65-68	*Pelle di pietra* (solo su chi lo utilizza; prolungato; 40 minuti per utilizzo)	3 al giorno
69-72	*Evoca mostri IX*[2] (prolungato; 40 round di durata)	1 al giorno
73-76	*Esplosione solare* (intensificato al 9° livello; CD 19 [1])	2 al giorno
77-80	*Teletrasporto senza errore*	2 al giorno
81-90	Tirare due volte su questa tabella	-
91-100	Tirare di nuovo su questa tabella e poi tirare per uno scopo specifico sulla Tabella 8-35: "Scopi degli oggetti intelligenti" della *Guida del Dungeon Master*	-

[1] Viene scelto un punteggio di caratteristica per un oggetto (solitamente il più alto) nel momento in cui l'oggetto viene creato o generato casualmente. Alla CD riportata viene aggiunto il bonus di quella caratteristica.

[2] L'arma può evocare solo quei mostri il cui allineamento non comprende componenti che si oppongono all'allineamento dell'oggetto. Ad esempio, un'arma buona legale non può evocare una creatura caotica o malvagia.

I poteri funzionano solo quando l'oggetto viene estratto e impugnato e il possessore si sta concentrando sull'effetto desiderato. Attivare un potere viene considerato un'azione standard. A discrezione del DM, un oggetto intelligente potrebbe anche attivare un potere di sua spontanea volontà.

SCOPI SPECIFICI DEGLI OGGETTI

Gli oggetti dotati di un loro scopo specifico sono una sfida per il DM che deve gestirli. Tuttavia, spesso vale la pena di impegnarsi a farlo, dal momento che rendono una campagna molto più ricca.

Scopi

Lo scopo di un oggetto deve essere adeguato al tipo di appar-

Tabella 4-33: Scopi degli oggetti intelligenti

d%	Obiettivo
01-20	Sconfiggere/uccidere le creature di allineamento diametralmente opposto[1]
21-30	Sconfiggere/uccidere gli incantatori arcani (inclusi i mostri che lanciano incantesimi o dotati di abilità magiche)
31-40	Sconfiggere/uccidere gli incantatori divini (incluse le entità di natura divina e i loro servitori)
41-50	Sconfiggere/uccidere chi non è un incantatore
51-55	Sconfiggere/uccidere un particolare tipo di creatura (vedi *Manuale dei Mostri*)
56-60	Sconfiggere/uccidere una particolare razza o tipo di creatura
61-70	Difendere una particolare razza o tipo di creatura
71-80	Sconfiggere/uccidere i servitori di una particolare divinità
81-90	Difendere i gli interessi e i servitori di una particolare divinità
91-95	Sconfiggere/uccidere chiunque (a parte l'oggetto e il suo possessore)
96-100	A scelta del DM o del personaggio

Lo scopo della versione neutrale (N) di questo oggetto è di preservare l'equilibrio sconfiggendo/uccidendo esseri potenti di allineamenti estremi (LB, LM, CB, CM)

tenenza e all'allineamento dell'oggetto, e dovrebbe sempre essere gestito con ragionevolezza. Lo scopo di "sconfiggere/uccidere gli incantatori arcani" non dovrebbe far sì che la spada costringa colui che la impugna a uccidere ogni mago che incontra. Non significa nemmeno che la spada creda veramente di poter distruggere ogni mago, stregone e bardo del mondo. Significa solo che l'oggetto odia gli incantatori arcani e desidera condurre alla rovina la cabala di un mago locale, nonché il dominio di una regina-stregone in una terra vicina. Analogamente, lo scopo di "difendere gli elfi" non significa che, se il personaggio che impugna l'arma è un elfo, tale personaggio cercherà soltanto di proteggere se stesso. Significa che l'oggetto vuole essere usato per agevolare la causa degli elfi, schiacciando i loro nemici e aiutando i loro capi. Lo scopo di sconfiggere/uccidere chiunque non sta ad indicare solo un desiderio di autoconservazione. Significa che l'oggetto non avrà pace (o non darà pace al suo detentore) finché non si sarà dimostrato superiore a chiunque altro. Un obiettivo ambizioso (e probabilmente per nulla realistico) a dir poco.

Potere dello scopo specifico

Un potere dello scopo specifico è attivo soltanto quando un oggetto è intento a perseguire il suo scopo speciale. La possibilità di sfruttarlo dipende solo dall'opinione dell'oggetto al riguardo. In teoria dovrebbe essere semplice determinare quando il fine giustifica i mezzi. Questo vuol dire che se il ragionamento in base al quale un giocatore ritiene che l'azione compiuta dal suo personaggio persegua i fini dell'oggetto non è valido, esso gli negherà il suo potere speciale.

Tabella 4-34: Poteri dello scopo specifico degli oggetti intelligenti

d%	Potere dello scopo specifico
01-10	*Cecità*[1] (CD 17 [2]) per 2d6 round
11-20	*Confusione*[1] (CD19 [2]) per 2d6 round
21-25	*Paura*[1] (CD 19 [2]) per 1d4 round
26-55	*Blocca mostri*[1] (CD 14 [2]) per 1d4 round
56-65	*Distruggere viventi*[1] (CD 19 [2])
66-75	*Disintegrazione*[1] (CD 21 [2])
76-80	*Resurrezione pura* su chi lo impugna, solo una volta
81-100	Bonus di fortuna +4 a tutti i tiri salvezza, bonus di deviazione +4 alla CA, resistenza agli incantesimi 30.

[1] Questo potere ha effetto sull'avversario di chi impugna l'oggetto quando viene colpito a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà alla CD indicata.

[2] Viene scelto un punteggio di caratteristica per un oggetto (solitamente il più alto) nel momento in cui l'oggetto viene creato o generato casualmente. Alla CD riportata viene aggiunto il bonus di quella caratteristica.

EGO DEGLI OGGETTI

L'ego è un valore che serve a misurare il potere complessivo e la forza di personalità di cui è dotato un oggetto. Soltanto dopo che sono stati generati e stabiliti tutti gli aspetti di un oggetto è possibile determinare il suo punteggio di Ego. L'Ego è un valore relativo al dominio dell'oggetto sul personaggio, come indicato di seguito.

Tabella 4-35: Ego degli oggetti

Attributo dell'oggetto	Punti di Ego
Per ogni potenziamento +1 dell'oggetto fino a +5	1
Per ogni potenziamento +1 dell'oggetto oltre +5	2
Per ogni bonus +1 relativo a una capacità speciale	1
Per ogni capacità primaria	1
Per ogni potere straordinario[1]	2
Per ogni potere maestoso[1]	6
Scopo specifico	4
Capacità telepatica	1
Capacità di leggere i linguaggi	1
Capacità di *lettura del magico*	1
Per ogni bonus +1 di Intelligenza	1
Per ogni bonus +1 di Saggezza	1
Per ogni bonus +1 di Carisma	1

[1] Se gli usi al giorno vengono raddoppiati, anche i punti di Ego vengono raddoppiati.

Quindi, una *spada corta+2* (2 punti di Ego) con un punteggio di Intelligenza pari a 10, un punteggio di Saggezza di 13 (1 punto di Ego) e un punteggio di Carisma di 11, più la capacità primaria di scopri trappole (1 punto di Ego) avrà un punteggio di Ego pari a 4.

D'altro canto, si immagini una *spada lunga a esplosione di fuoco+7* (15 punti di Ego: 5 per il bonus di potenziamento fino a +5, 4 per il bonus di potenziamento fino a +7 e 6 per il valore bonus +6 dell'esplosione di fuoco [vedi Tabella 4-15: "Capacità speciali delle armi"]) dotata di un punteggio di Intelligenza di 23 (6 punti di Ego), di Saggezza 19 (4 punti di Ego) e di Carisma 16 (3 punti di Ego). A questo si aggiungano la capacità primarie di *individuazione del magico, vedere invisibilità*, Iniziativa Migliorata ed Eludere (4 punti di Ego), i poteri straordinari di *individuazione dei pensieri* (2 punti di Ego) e *velocità* (2 punti di Ego) e il potere maestoso di porta in fase (6 punti di Ego). Includendo il fatto che l'arma è telepatica (1 punto di Ego) e può leggere i linguaggi (1 punto di Ego), il totale dei suoi punti di Ego sarà pari a 44.

Oggetti contro personaggi

Quando un oggetto possiede un punteggio di Ego, significa che è dotato di volontà propria. L'oggetto è, sotto tutti gli aspetti, assolutamente fedele al suo allineamento. Se il personaggio che possiede l'oggetto non agisce in accordo con il suo allineamento o con i suoi scopi speciali, si crea un conflitto di personalità: l'oggetto contro il personaggio. Allo stesso modo, un oggetto con un punteggio di ego superiore a 20 si considera superiore a qualsiasi personaggio, e non appena è in disaccordo con lui si crea immediatamente un conflitto di personalità.

Quando si crea un conflitto di personalità, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = il punteggio di Ego dell'oggetto). Se il possessore riesce nel tiro, ha il controllo. Se fallisce, è l'oggetto a controllarlo. Il controllo dura per un giorno o fino a quando non si trovano entrambi in una situazione critica (come una battaglia importante,

una seria minaccia per il personaggio o per l'oggetto e così via, a discrezione del DM). Se è l'oggetto ad ottenere il controllo del personaggio, resiste al volere del personaggio e potrebbe perfino esigere una delle seguenti cose:

- L'allontanamento di compagni o oggetti il cui allineamento o la cui personalità gli sia sgradita.
- Che il personaggio si liberi di tutti gli altri oggetti magici, o degli oggetti di un certo tipo.
- Obbedienza da parte del personaggio, in modo che possa guidare le sue azioni in base al suo scopo.
- L'immediata ricerca e l'eliminazione di creature che l'oggetto odia.
- Oggetti o protezioni magici che evitino che l'oggetto venga disturbato quando non viene utilizzato dal suo possessore.
- Che il personaggio porti l'oggetto con sé dovunque.
- Che il personaggio ceda l'oggetto ad un possessore più degno a causa delle loro differenze di allineamento o di condotta.

In circostanze estreme, l'oggetto potrebbe anche fare scelte più drastiche:

- Costringere il suo possessore a combattere.
- Rifiutarsi di colpire il nemico.
- Colpire chi lo impugna o i suoi compagni.
- Costringere il suo possessore ad arrendersi al nemico.
- Cadere volontariamente dalla mano del personaggio.

Naturalmente, quando regna l'armonia fra possessore e oggetto (cioè i loro scopi e le loro personalità coincidono) questi contrasti non hanno luogo. Ma anche in questi casi, un oggetto potrebbe desiderare di essere posseduto da un personaggio di potere minore per poterlo controllare più facilmente, o da un personaggio più potente per riuscire meglio a conseguire i propri obiettivi.

Tutti gli oggetti magici dotati di personalità tendono a desiderare di ricoprire un ruolo importante in qualsiasi attività stia avendo luogo, il combattimento in particolare. Gli oggetti dello stesso tipo tendono a diventare rivali naturali, anche se dello stesso allineamento. Nessun oggetto intelligente vorrebbe dividere il suo possessore con un altro. Un oggetto intelligente è immediatamente cosciente della presenza di qualunque altro oggetto intelligente in un raggio di 18 metri, e la maggior parte di essi fa del suo meglio per sviare o distrarre il possessore in modo che ignori o distrugga il rivale. Naturalmente, l'allineamento è in grado di influenzare questo tipo di comportamento. Un *devastatore sacro*, ad esempio, non permetterebbe la distruzione di nessun altro oggetto magico legale buono e incoraggerebbe un suo eventuale recupero, anche a costo di dover affrontare terribili pericoli per ottenerlo.

Gli oggetti dotati di personalità non possono mai essere completamente controllati o messi a tacere dai personaggi che li possiedono, anche se non riescono a controllare il loro possessore. Anche se non sono in grado di impedire che vengano esaudite le loro richieste, non si scoraggeranno e continueranno a fare presenti i loro desideri e le loro richieste. Perfino una misera spada +1 di natura insolita può diventare un martire a parole, denigrando le sue stesse capacità e chiedendo in continuazione che le venga data la possibilità di spezzarsi contro uno dei suoi odiati nemici.

Nota: sarebbe meglio definire la personalità dell'oggetto come se questo fosse un PNG. Fare riferimento al Capitolo 5: "Campagne", e specialmente alla Tabella 5-5: "Cento tratti distintivi" sulla *Guida del* DUNGEON MASTER per farsi un'idea su come rendere la personalità dell'oggetto intelligente memorabile.

ARTEFATTI

Anche in un mondo dotato di oggetti magici epici, esisteranno sempre gli artefatti: reliquie favoleggiate dai poteri misteriosi e dalle origini avvolte in un velo di leggenda. Alcuni di questi oggetti potrebbero essere poco più di un oggetto magico epico unico dotato di una storia personale, mentre altri potrebbero essere il frutto di un metodo di creazione ignoto anche ai più famosi maestri del sapere.

Indipendentemente dalle origini di un artefatto, è impossibile attribuire un qualsiasi prezzo a questa categoria di oggetti. Nella maggior parte dei casi questo è dovuto al fatto che i loro poteri vanno oltre qualsiasi possibilità di catalogazione. Altri oggetti sono talmente superiori ai mezzi dei semplici creatori mortali che è impossibile assegnare un qualsiasi valore al loro possesso.

Anche se i personaggi epici possono dimostrarsi estremamente potenti, è comunque necessario fare attenzione quando si introduce un artefatto nel gioco a cuor leggero. Molti artefatti hanno il potere di alterare drasticamente il corso della campagna, e senza un valore di mercato, può essere difficile stimare il loro potere in rapporto ad altri oggetti magici. Tuttavia, se c'è una campagna che reclama la comparsa di un artefatto, questa è senz'altro la campagna di livello epico. Anche se tali oggetti non vengono consegnati come tesori, la loro sola presenza all'interno del gioco aiuta a rendere il tono ancora più "epico".

DIETRO LE QUINTE: DARE UN PREZZO AGLI ARTEFATTI

Dal momento che gli oggetti magici epici hanno un loro prezzo di mercato e dei prerequisiti di creazione, perché gli artefatti non hanno le stesse caratteristiche? Nel caso di molti artefatti, si tratta di una questione di equilibrio di gioco. Dal momento che il prezzo di mercato di un oggetto definisce anche il suo costo di creazione, assegnare un prezzo a un artefatto significherebbe anche rivelare il suo costo di creazione. Se un personaggio avesse la possibilità di creare dei *libri delle buone azioni* o delle *sfere annientatrici*, la campagna (o addirittura il mondo intero) potrebbe risultarne sconvolta. La presenza di tali oggetti deve essere controllata esclusivamente dalla mano del DM, che deve decidere in tutta libertà se accettare o meno un *mazzo delle meraviglie* all'interno del gioco. Se tali oggetti avessero un prezzo, allora i personaggi potrebbero crearne a piacimento, privando il DM del controllo esclusivo su di essi.

Tuttavia, alcuni artefatti (sia maggiori che minori) possono essere riprodotti usando le regole di creazione degli oggetti magici epici. Ad esempio, la *Mazza di Cuthbert* è in pratica una *mazza sacra legale distruttiva+5* (a tutti gli effetti un'arma +11), con un potere speciale (*luce incandescente* al 20° livello a piacimento). In base alle regole di creazione degli oggetti magici epici, un tale oggetto avrebbe un prezzo di mercato del valore di circa 2.500.000 mo. Un personaggio che desiderasse impugnare un oggetto identico alla *Mazza di Cuthbert* potrebbe commissionare la creazione di un oggetto analogo. Non sarebbe la *Mazza* vera e propria, ma il suo funzionamento sarebbe a tutti gli effetti identico.

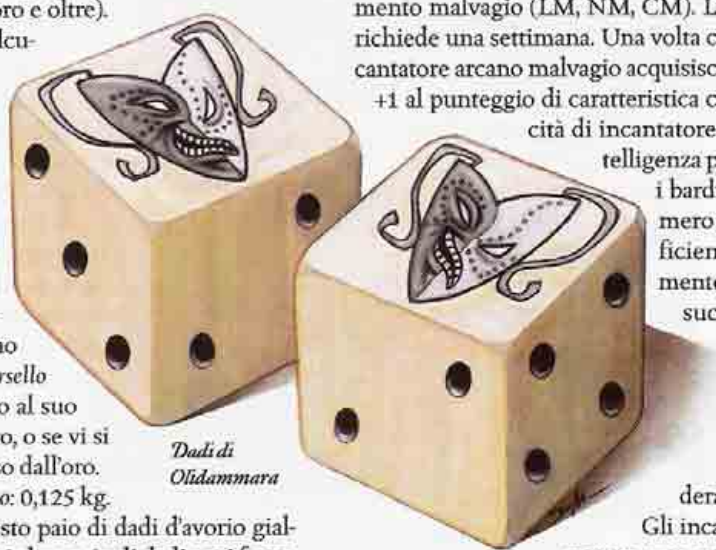
ARTEFATTI MINORI

Come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER, gli artefatti minori non sono necessariamente oggetti unici, ma piuttosto oggetti magici la cui realizzazione non è più possibile ai semplici mortali... nemmeno ai creatori di oggetti magici epici. Tali oggetti non possiedono un prezzo di mercato definito (anche se il loro valore può aggirarsi attorno a varie centinaia di migliaia di monete d'oro e oltre).

Di seguito vengono descritti alcuni artefatti.

Borsello sempre pieno: Questa piccola borsa di pelle da portare appesa alla cintura ha il potere di moltiplicare una singola moneta d'oro nel corso di una notte. Se si colloca un'unica moneta d'oro nel *borsello sempre pieno* al tramonto, all'alba, al suo posto, verranno trovate 25 monete d'oro. Il *borsello* non ha effetto se viene lasciato al suo interno più di una moneta d'oro, o se vi si inserisce qualcos'altro di diverso dall'oro.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 0,125 kg.



Dadi di Olidammara

Dadi di Olidammara: Questo paio di dadi d'avorio giallastri sembrano simili a qualsiasi altro paio di dadi a sei facce, se non che, al posto dell' "1", una faccia riporta il simbolo di Olidammara, la maschera della commedia e della tragedia unite assieme.

Un personaggio in possesso di un paio di *dadi di Olidammara* che desideri tirarli deve annunciare che ha intenzione di farlo (un tiro accidentale non ha alcun effetto). Tirare i dadi viene considerato un'azione standard, ed entrambi i dadi devono essere tirati simultaneamente affinché l'effetto abbia luogo.

Per simulare il tiro dei *dadi di Olidammara* il giocatore tira 2d6 e consulta la tabella sottostante.

2d6	Effetto
2	Il personaggio perde 10.000 PE e tira di nuovo i dadi
3	Il personaggio perde permanentemente 1d4+1 Des
4	Il personaggio acquisisce 1d4 livelli negativi (CD Tempra 20 per rimuoverli)
5	Penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e le altre prove per 1 ora
6	Penalità di -4 alla CA per 10 minuti
7	Bonus al morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura per 10 minuti
8	Il personaggio acquisisce gli effetti di *sfocatura* per 10 minuti
9	Bonus cognitivo +1 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e le altre prove per 1 ora
10	Il personaggio acquisisce gli effetti di *libertà di movimento* per 1 ora
11	Il personaggio ottiene un *desiderio limitato* (che deve utilizzare entro un minuto)
12	Il personaggio acquisisce 10.000 PE e tira di nuovo i dadi

Nessun personaggio può acquisire un secondo effetto da un tiro aggiuntivo dei dadi nell'arco delle stesse 24, con due eccezioni: se si ottiene un 2, i dadi si muovono automaticamente per effettuare un secondo tiro all'inizio del turno successivo del personaggio, che dovrà accettare anche il risultato seguente. Se si ottiene un 12, il personaggio può scegliere di tirare di nuovo al round seguente (se passa più di 1 round completo tra il tiro del 12 e il tiro bonus, il tiro bonus va perduto).

Non esiste alcun metodo (pratico o magico) di predire o influenzare il risultato di un tiro dei *dadi di Olidammara*. Perfino le più potenti magie di divinazione non possono predire il risultato di un tiro prima che venga effettuato.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* -.

Libro della dannazione ineffabile: Questo volume mistico è di grande valore per gli incantatori arcani di allineamento malvagio (LM, NM, CM). Lo studio di questa opera richiede una settimana. Una volta completata la lettura, l'incantatore arcano malvagio acquisisce un bonus intrinseco di +1 al punteggio di caratteristica che controlla le sue capacità di incantatore arcano (ad esempio, Intelligenza per i maghi o Carisma per i bardi e gli stregoni) e un numero di punti esperienza sufficienti a farlo arrivare esattamente a metà strada nel livello successivo. (Se il lettore possiede livelli in più di una classe di incantatori arcani, dovrà scegliere quale delle classi desidera influenzare).

Gli incantatori arcani di allineamento non malvagio (LN, N, CN, LB, NB o CB) subiscono un risucchio permanente di 1d4+1 punti di Costituzione e devono espiare la lettura del volume in qualche modo (vedi l'incantesimo *espiazione*) al fine di acquisire ulteriore esperienza.

Chiunque non sia in grado di lanciare incantesimi arcani e che provi a leggere anche soltanto una parola del volume dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti cadrà in preda alla demenza (vedi l'incantesimo *demenza*).

Fatta eccezione per quanto sopra indicato, un *libro della dannazione ineffabile* non è diverso da qualsiasi altro libro, volume, tomo o simili finché non viene aperto. Una volta letto, il libro svanisce per non essere mai più ritrovato. Il personaggio che ha beneficiato della sua lettura non potrà inoltre beneficiare degli effetti di un tomo analogo una seconda volta.

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso:* 1,35 kg.

Libro dell'evocazione proficua: Questo volume mistico è di grande valore per gli incantatori arcani di allineamento buono (LB, NB, CB). Lo studio di questa opera richiede una settimana. Una volta completata la lettura, l'incantatore arcano buono acquisisce un bonus intrinseco di +1 al punteggio di caratteristica che controlla le sue capacità di incantatore arcano (ad esempio, Intelligenza per i maghi o Carisma per i bardi e gli stregoni) e un numero di punti esperienza sufficienti a farlo arrivare esattamente a metà strada nel livello successivo. (Se il lettore possiede livelli in più di una classe di incantatori arcani, dovrà scegliere quale delle classi desidera influenzare).

Gli incantatori arcani di allineamento non buono (LN, N, CN, LM, NM o CM) subiscono un risucchio permanente di 1d4+1 punti di Costituzione e devono espiare la lettura del volume in qualche modo (vedi l'incantesimo *espiazione*) al fine di acquisire ulteriore esperienza.

Chiunque non sia in grado di lanciare incantesimi arcani e che provi a leggere anche soltanto una parola del volume dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti cadrà in preda alla demenza (vedi l'incantesimo *demenza*).

Fatta eccezione per quanto sopra indicato, un *libro dell'evo-*

cazione proficua non è diverso da qualsiasi altro libro, volume, tomo o simili finché non viene aperto. Una volta letto, il libro svanisce per non essere mai più ritrovato. Il personaggio che ha beneficiato della sua lettura non potrà inoltre beneficiare degli effetti di un tomo analogo una seconda volta.

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso*: 1,35 kg.

Libro della magia argentea: Questo volume mistico è di grande valore per gli incantatori arcani di allineamento neutrale (LN, N, CN). Lo studio di questa opera richiede una settimana. Una volta completata la lettura, l'incantatore arcano neutrale acquisisce un bonus intrinseco di +1 al punteggio di caratteristica che controlla le sue capacità di incantatore arcano (ad esempio, Intelligenza per i maghi o Carisma per i bardi e gli stregoni) e un numero di punti esperienza sufficienti a farlo arrivare esattamente a metà strada nel livello successivo. (Se il lettore possiede livelli in più di una classe di incantatori arcani, dovrà scegliere quale delle classi desidera influenzare).



DM *Libro dell'evocazione proficua*

Gli incantatori arcani di allineamento buono o malvagio (LM, NM, CM, LB, NB o CB) subiscono un risucchio permanente di 1d4+1 punti di Costituzione e devono espiare la lettura del volume in qualche modo (vedi l'incantesimo *espiazione*) al fine di acquisire ulteriore esperienza.

Chiunque non sia in grado di lanciare incantesimi arcani e che provi a leggere anche soltanto una parola del volume dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti cadrà in preda alla demenza (vedi l'incantesimo *demenza*).

Fatta eccezione per quanto sopra indicato, un *libro della magia argentea* non è diverso da qualsiasi altro libro, volume, tomo o simili finché non viene aperto. Una volta letto, il libro svanisce per non essere mai più ritrovato. Il personaggio che ha beneficiato della sua lettura non potrà inoltre beneficiare degli effetti di un tomo analogo una seconda volta.

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso*: 1,35 kg.

Manuale della possanza d'armi: Questo trattato contiene consigli e istruzioni da esperti sulle arti del combattimento. Qualsiasi barbaro, guerriero, monaco, paladino o ranger che passi una settimana a studiare il manuale acquisisce un bonus intrinseco di +1 alla Forza e un numero di punti esperienza sufficienti a farlo arrivare esattamente a metà strada nel livello successivo. (Se il lettore possiede livelli in più di una delle classi elencate, dovrà scegliere quale delle classi desidera influenzare).

Un personaggio che non possieda alcun livello in nessuna delle classi elencate non ottiene alcun bonus dall'opera, ma se è un incantatore arcano senza nessun livello in nessuna delle classi elencate a leggere anche soltanto una parola del volume, egli perderà 2d6x1.000 PE e dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) altrimenti subirà un risucchio permanente di 1 punto di Intelligenza.

Fatta eccezione per quanto sopra indicato, un *manuale della possanza d'armi* non è diverso da qualsiasi altro libro, volume, tomo o simili finché non viene aperto. Una volta letto, il libro svanisce per non essere mai più ritrovato. Il personaggio che ha beneficiato della sua lettura non potrà inoltre beneficiare degli effetti di un tomo analogo una seconda volta.

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso*: 1,35 kg.

Manuale del saccheggio furtivo: Questa guida all'arte del furto conferisce a qualsiasi ladro che passi una settimana a studiare il manuale un bonus intrinseco di +1 alla Destrezza e un numero di punti esperienza sufficienti a farlo arrivare esattamente a metà strada nel livello successivo. (Se il lettore possiede livelli in più di una classe di incantatori arcani, dovrà scegliere quale delle classi desidera influenzare).

Un personaggio che non possieda alcun livello come ladro non ottiene alcun bonus dall'opera, ma se è un incantatore divino senza nessun livello come ladro a leggere anche soltanto una parola del volume, egli perderà 2d6x1.000 PE e dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) altrimenti subirà un risucchio permanente di 1 punto di Saggezza.

Fatta eccezione per quanto sopra indicato, un *manuale del saccheggio furtivo* non è diverso da qualsiasi altro libro, volume, tomo o simili finché non viene aperto. Una volta letto, il libro svanisce per non essere mai più ritrovato. Il personaggio che ha beneficiato della sua lettura non potrà inoltre beneficiare degli effetti di un tomo analogo una seconda volta.

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso*: 1,35 kg.

ARTEFATTI MAGGIORI

Ognuno di questi oggetti unici ha una lunga storia alle spalle: un procedimento di creazione irripetibile, un'origine famigerata e un numero indeterminato di racconti del suo passaggio di mano in mano dai tempi antichi ai giorni attuali. Questi artefatti maggiori sono oggetti immensamente possenti, dotati del potere di alterare l'intera campagna.

Come descritto nella *Guida del* DUNGEON MASTER, gli artefatti maggiori possono essere distrutti soltanto in un modo specifico. I metodi specifici di distruzione degli artefatti maggiori non vengono qui descritti, e vengono lasciati all'immaginazione del DM (in modo che qualche giocatore ficcanaso non possa rovinare il mistero).

Come gli artefatti maggiori descritti nella *Guida del* DUNGEON MASTER, gli artefatti maggiori qui riportati sono da intendersi come esempi. Il DM dovrebbe creare degli artefatti personali adatti al mondo della propria campagna (personalizzando quelli di seguito descritti, se lo desidera), e assicurandosi che la scoperta di un artefatto maggiore sia un momento focale dell'intera campagna.

Anello di Gaxx: Questo anello di platino dalla strana foggia e dalle origini sconosciute porta una gemma a nove facce incastonata, e su ogni faccia è inscritta una diversa runa dal significato incomprensibile. Ogni giorno, all'alba, la gemma ruota per mostrare una faccia diversa (in apparenza senza seguire nessuno schema, anche se sembra che alcuni portatori siano riusciti ad esercitare un certo controllo sulla faccia attiva). La faccia attiva determina il potere dell'*Anello* per quella

giornata. Ogni nuovo giorno si tira 1d10 per determinare quale faccia (e quindi quale potere) è attivo.

1d10	Potere della faccia attiva
1	Il portatore è immune alle malattie
2	Il portatore non ha bisogno di aria per sopravvivere
3	Il portatore acquisisce un bonus di armatura naturale +5
4	Il portatore acquisisce visione crepuscolare
5	Il portatore acquisisce guarigione rapida 1
6	Il portatore può *volare* a volontà
7	Il portatore acquisisce resistenza al freddo 30
8	Il portatore acquisisce *libertà di movimento*
9	Il portatore acquisisce un bonus di resistenza +5 ai tiri salvezza
10	Il portatore può scegliere quale faccia sarà attiva

Il portatore dell'*Anello di Gaxx* può cercare, con un grosso sforzo mentale, di cambiare la faccia al momento attiva, se questa non esercita un potere desiderato. Per farlo è necessaria un'azione di round completo e una prova di Concentrazione (CD 50); tale azione infligge 2d6 danni debilitanti, indipendentemente dal successo. Se il tiro salvezza viene superato, la nuova faccia viene determinata casualmente.

Se l'*Anello di Gaxx* viene rimosso, il vecchio possessore subisce 2d6 danni debilitanti ad ogni minuto finché non viene sostituito oppure finché i suoi danni debilitanti non superano i suoi punti ferita attuali (ma il danno debilitante riprende subito non appena il possessore riacquista conoscenza).



Anello di Gaxx

Armatura del Golem: Questa gigantesca *armatura completa+10* in ferro nero incrementa la taglia del suo portatore di una categoria (fino a un massimo di Colossale). Il portatore ottiene un bonus di potenziamento +10 alla Forza e diventa immune agli effetti di influenza mentale, ai veleni, alle malattie e agli altri effetti simili. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di energia o alla morte per danno massiccio. A differenza del golem di ferro che ha ispirato questa armatura, l'*Armatura del Golem* è immune agli attacchi da ruggine. Il portatore dell'*Armatura del Golem* acquisisce riduzione del danno 50/+3. Non può inoltre recuperare i punti ferita perduti in alcun modo (né pratico né magico) finché indossa l'armatura. È necessaria 1 ora per indossare o rimuovere l'*Armatura del Golem*.

Ascia dei Signori dei Nani: In base alle leggende naniche, quest'ascia è l'ultima sopravvissuta dei Cinque Grandi Strumenti forgiati dal Primo Grande Re dei Nani. Nel corso delle generazioni, l'*Ascia dei Signori dei Nani* è comparsa e scomparsa dozzine di volte, e ogni volta che è ricomparsa ha marcato un grande cambiamento o sconvolgimento per il popolo dei nani.

Questa *ascia da guerra nanica da lancio anatema dei goblinoidi+6* è forgiata in modo che la parte posteriore della testa dell'ascia sembri un vulcano in eruzione, le cui fiamme formano invece la lama dentellata anteriore. Qualsiasi nano che la impugni raddoppia la portata della sua scurovisione. Qualsiasi personaggio che non sia un nano che provi a impugnare l'*Ascia* subisce 2 danni temporanei al suo Carisma; tali danni non possono essere curati o ristorati in alcun modo finché il personaggio continua a impugnare l'ascia.

L'attuale proprietario dell'*Ascia* acquisisce un bonus di +10 alle sue prove di Artigianato (fabbricare armature, metallurgia, tagliare pietre preziose, lavori in muratura e fabbricare armi). Colui che impugna l'*Ascia* può evocare un elementale anziano della terra (con gli effetti di un incantesimo *evoca mostri IX*, ma con una durata di 20 round) una volta alla settimana.

Codice dei Piani Infiniti: L'origine di questo potente tomo sembra essere antecedente all'invenzione del linguaggio scritto da parte degli umani. Il *Codice dei Piani Infiniti*, noto anche col nome di *Tomo di Yagrax*, è sopravvissuto ai cataclismi, alle guerre e al fuoco della Città di Ottone, anche se la sua attuale ubicazione (fortunatamente, forse) rimane ignota.

Il *Codice* stesso è enorme: si presume siano necessari due uomini robusti per trasportarlo. Le copertine sono fatte di pura ossidiana e le sue pagine sono state forgiate in piombo flessibile. Le sue strane pagine sono ricche di scritte aliene, miniate e decorate con disegni fantastici e grotteschi. Per quante pagine si cerchi di sfogliare, sembrano essercene sempre altre.

Chiunque apra il *Codice* per la prima volta viene totalmente annientato, come se fosse sottoposto all'effetto dell'incantesimo *distruzione* (tiro salvezza sulla Tempra con CD 30 per subire solo 10d6 danni). Coloro che sopravvivono possono esaminare le sue pagine e apprendere i suoi poteri, anche se nel farlo corrono un terribile rischio. Ogni giorno passato a studiare il *Codice* permette al lettore di effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 50) per apprendere uno dei suoi poteri (il potere da apprendere viene determinato casualmente; si aggiunge un bonus di circostanza +1 alla prova per ogni giorno aggiuntivo passato a studiare quello stesso potere). Tuttavia, ogni giorno di studio costringe anche il lettore a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30 + 1 per giorno di studio) per evitare di cadere preda di una forma di demenza (con gli stessi effetti dell'incantesimo *demenza*).



Ascia dei Signori dei Nani

I poteri del *Codice dei Piani Infiniti* sono i seguenti: *alleato planare superiore, esilio, legame planare superiore, legare l'anima, portale, proiezione astrale, sciame elementa-*

le e *spostamento planare*. Ognuno di questi poteri è utilizzabile a volontà dal possessore del *Codice* (purché egli abbia imparato come accedere al potere).

Il *Codice dei Piani Infiniti* ha un livello dell'incantatore pari al 30° allo scopo di determinare poteri e catastrofi, e le CD di tutti i tiri salvezza sono pari a 20 + il livello dell'incantesimo.

Per attivare un qualsiasi potere sono necessarie sia una prova di Concentrazione che una prova di Sapienza Magica (CD 40 + il doppio del livello di incantesimo del potere; non è possibile prendere 10 a questa prova). Fallire una qualsiasi di queste prove significa che il personaggio che provava a usare il potere subisce una catastrofe (si tira sulla tabella sottostante per determinarne l'effetto). È possibile subire l'effetto di una sola catastrofe per ogni utilizzo di un potere, anche se il personaggio fallisce entrambe le prove.

d%	Catastrofe
0-25	Furia naturale: Un incantesimo *terremoto* incentrato sul lettore colpisce l'area ad ogni minuto e una *tempesta di vendetta* rinforzata viene incentrata sul lettore, che funge anche da bersaglio.
26-50	Vendetta immonda: Si apre un *portale* da cui emergono immediatamente 1d3+1 demoni balor, davoli della fossa o esterni simili analoghi che cercheranno di distruggere il possessore del *Codice*.
51-75	Imprigionare supremo: L'anima del lettore viene catturata (con gli stessi effetti di *intrappolare l'anima*; non è concesso alcun tiro salvezza) in una gemma casuale in un punto imprecisato del piano, mentre il suo corpo viene imprigionato sotto terra (con gli effetti dell'incantesimo *imprigionare*).
76-100	Morte: Il lettore lancia un *lamento della banshee* e poi è soggetto a un incantesimo *distruzione*. Tutto questo si ripete ad ogni round per 10 round, finché il lettore non muore.

Coppa e Talismano di Al'Akbar: Queste reliquie sacre appartenevano al semidio Al'Akbar al tempo in cui era un semplice mortale. Ancora oggi, i seguaci di questa divinità esplorano le terre in cerca di queste reliquie, nella speranza che la loro scoperta possa riunire i fedeli e renderli potenti.

La *Coppa di Al'Akbar* è un grosso calice incastonato di gemme talmente pesante da poter essere sollevato solo a due mani. Il calice emana una luce continua (con gli stessi effetti dell'incantesimo *luce diurna*) e dissolve automaticamente qualsiasi incantesimo basato sull'oscurità nell'area in cui si trova. Se la coppa viene riempita di acquasanta (ne serve un'intera dose da 4,5 litri), quella sostanza fungerà come una *pozione di cura ferite critiche* o una *pozione di neutralizza veleni* (a scelta del possessore della coppa), se bevuta. Questo liquido non può essere conservato o imbottigliato in alcun modo.

Il *Talismano di Al'Akbar* è una piccola stella di platino a otto punte che pende da una catena d'oro e di perle. Il portatore riceve un bonus di potenziamento +6 al Carisma e può lanciare *rimuovi cecità/sordità*, *rimuovi maledizione* e *rimuovi malattia* a volontà.

Inoltre, se il *Talismano* viene collocato nella *Coppa* e la *Coppa* viene riempita d'acquasanta, il liquido diventerà un elisir speciale di *resurrezione* (con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo). Questo effetto funzionerà solo una volta al mese.

Qualsiasi creatura malvagia o caotica che tocchi la *Coppa* o il *Talismano* viene colpita dagli effetti di un incantesimo *parola sacra* (se malvagio) o *dettame* (se caotica), o entrambi (se la creatura è sia caotica che malvagia).

Giaco Invulnerabile di Arnd: Quando l'umanità era ancora giovane, una nazione del lontano ovest si ritrovò sotto il tallone d'acciaio di un re-mago tirannico, uno dei primi che riuscirono a padroneggiare le arti arcane. Una volta contemplata la triste sorte della nazione, un umile chierico di nome Arnd implorò i suoi dei affinché avessero pietà e ottenne da loro una veste di maglia scintillante in grado di reggere anche ai colpi dell'avversario più potente. Anche se Arnd è scomparso da molto tempo, il *Giaco* rimane. Circolano voci secondo le quali è sempre alla ricerca di un nuovo possessore che lo indossi in battaglia.

Il *Giaco Invulnerabile di Arnd* è un *giaco di maglia della fortificazione pesante+5*. Conferisce al portatore una riduzione del danno 10/+5 e una resistenza di 20 contro acido, freddo, elettricità, fuoco e suono. Se il portatore è in grado di scacciare non morti, viene considerato dotato di +4 livelli di classe agli scopi di determinare il livello di incantatore per i poteri di scacciare non morti, punire il male e imposizione delle mani. Ad esempio, un chierico di 21° livello potrebbe imporre le mani per guarire un numero di danni pari a 25 x il suo modificatore di Carisma.

Guanto d'Arme di Ferro di Hextor: Questo guanto d'arme destro ricavato in ferro nero fu indossato da Hextor nel corso della sua prima battaglia contro il suo fratellastro Heironeous ed è un ricettacolo di parte del potere e dell'intelletto del suo padrone. Fin da quel giorno, il *Guanto d'Arme* è passato per le mani di vari seguaci e sacerdoti fedeli ad Hextor, sempre in cerca del mezzo migliore per diffondere il suo volere di distruzione.

Il *Guanto d'Arme* conferisce un bonus di potenziamento +8 alla Forza. Il portatore raddoppia il bonus al danno di qualsiasi attacco per punire che effettua. Se il portatore è dotato del talento Autorità, il suo punteggio di Autorità aumenta di +4, ma non potrà mai attirare o mantenere seguaci o gregari di allineamento buono o caotico. Una volta al giorno, il portatore può lanciare *implosione* come un incantatore di 20° livello (CD 23).

Il *Guanto d'Arme di Ferro di Hextor* è un oggetto intelligente (Int 13, Sag 18, Car 24, Ego 26) ed è legale malvagio. Può comunicare telepaticamente col suo portatore, anche se non è in grado di parlare. Cercherà sempre di dominare qualsiasi portatore che non sia legale malvagio, costringendolo a commettere gesta legali malvagie (o, in alternativa, cercherà di trovare un portatore più adatto a lui).

Occhio di Gruumsh: Questa scheggia di roccia porta uno zaffiro nero intagliato a marchese incastonato al centro, che la rende simile a un grosso occhio. Le leggende narrano che si tratti dell'occhio pietrificato di Gruumsh in persona, strappato al dio secoli fa dalla divinità elfica Corellon Larethian. I saggi elfi non credono a questa leggenda, e affermano che Corellon ha distrutto completamente l'occhio di Gruumsh.

Tuttavia, l'*Occhio di Gruumsh* è dotato di grandi poteri, specialmente nelle mani di un individuo in cui scorre sangue orchesco. Se posseduto da un orco, l'artefatto conferisce un bonus di potenziamento +6 alla Forza e al Carisma, e la portata della sua scurovisione viene raddoppiata. Se colui che entra in possesso dell'*Occhio* non è un orco, in quanto possessore dell'artefatto ottiene un bonus di potenziamento +2 alla Forza ma subisce una penalità di -2 all'Intelligenza e al Carisma.

Indipendentemente dalla sua razza, qualsiasi arma impugnata dal possessore dell'*Occhio* viene considerata un'*arma anatema degli elfi*. Inoltre, impugnando l'*Occhio* davanti a sé, il possessore può vedere le cose come se avesse lanciato su se stesso *visione del vero*. Questo potere può essere attivato solo una volta al giorno, ma dura fintanto che il possessore rimane concentrato su di esso (il che richiede un'azione standard a ogni round).





Questo capitolo contiene i dati di più di sessanta creature, per la maggior parte ostili, da usare nelle avventure di Dungeons & Dragons® di livello epico.

Vedi l'introduzione al *Manuale dei Mostri* per le informazioni relative a come leggere le voci dei mostri.

MODIFICATORE DI LIVELLO

Le razze al di fuori di quelle standard che possono essere scelte dai personaggi giocanti possiedono (o possono ricevere) un tratto razziale chiamato modificatore di livello. Questo concetto è stato introdotto nel Capitolo 2: "Personaggi" nella *Guida del Dungeon Master*. Sotto certi aspetti, il modificatore di livello può essere considerato come la "classe di mostro" della razza. Quindi, quei personaggi giocanti che scelgono una di queste razze al momento di scegliere il loro primo livello in una classe standard, in un certo senso stanno creando un personaggio multiclasse, anche se le regole e le restrizioni per i multiclasse non vengono applicate (fatta eccezione per una, riportata più sotto), e tali personaggi non ottengono Dadi Vita o altri poteri speciali dalla loro "classe di mostro" al di là delle capacità speciali naturalmente attribuite a quella razza.

Quando si crea un personaggio utilizzando una razza non standard, si aggiunge il modificatore di livello di quella razza al livello (o ai livelli) di classe di quel personaggio, al fine di determinare il suo effettivo livello del personaggio. In questa circostanza speciale, il livello del personaggio ora viene indicato come LEP (livello effettivo di personaggio). Ad esempio, un wight invernale con un modificatore di livello di +25 che sia anche uno stregone di 1° livello ha un LEP pari a 26. Se dei personaggi giocanti hanno un modificatore di livello pari o superiore a +1 (si può dire che gli umani e le altre razze standard abbiano un modificatore di livello pari a +0), i loro livelli di classe non riflettono in modo accurato i loro poteri.

Creare un personaggio usando il LEP: È consentita la creazione di un personaggio appartenente a una razza non standard solo quando al giocatore sarebbe altrimenti concessa la creazione di un personaggio standard di livello più alto e di potere equivalente. Quindi, lo stregone wight invernale con un LEP di 26 sopra menzionato non potrebbe entrare in gioco finché non fosse consentito il normale accesso al gioco ai personaggi di 26° livello.

Avanzamento dei personaggi usando il LEP: Il livello effettivo dei personaggi (LEP), come misura del potere di un personaggio, è pari al livello del personaggio in questione. Normalmente un livello del personaggio è un concetto che racchiude tutti i livelli di classe di un personaggio. Quindi uno stregone di 12° livello/ladro di 14° livello umano avrà un livello del personaggio pari a 26. Quando avanzerà di un livello, acquisirà un livello del personaggio pari a 27; per farlo avrà bisogno di 325.000 PE, come indicato nella Tabella 1-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello".

Esattamente allo stesso modo, un personaggio dotato di un LEP a causa della sua appartenenza a una razza non standard necessita di un numero preciso di PE per progredire. Ad esempio, un wight invernale stregone di 1° livello/ladro di 3° livello ha un LEP pari a 29 (un

MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

GS	Mostro	LEP
5	Mercane	7
9	Destriero canuto	n/d
9	Orso leggendario	n/d
10	Tigre leggendaria	n/d
18	Behemoth, aquila	n/d
19	Behemoth, gorilla	n/d
21	Chichimec	27
21	Golem di mithral	n/d
21	Spora mu	35
21	Troll pseudonaturale	24
21	Slaad bianco	24
22	Anaxim	38
22	Ha-naga	26
22	Thorciasid	29
23	Brachyurus	38
23	Wight di lava	32
23	Mind flayer supremo	26
23	Sciame di rovina	25
23	Wight invernale	32
24	Colosso di pietra	n/d
24	Sirrush	40
24	Tayellah	34
24	Vermiurgo	42
25	Tetro assassino	30
25	Golem di adamantio	n/d
25	Cacciatore canuto	46
25	Hunefer	27
25	Phane	26
25	Slaad nero	29
25	Treant anziano	50
26	Infernale	40
26	Neh-thalggu	32
26	Ombra del vuoto	35
26	Forma di fuoco	35
26	Verme che cammina	27
27	Colosso di carne	n/d
27	Globo gorgogliante	31
27	Uvuudaum	30
28	LeShay	50
28	Prismasauro	60
28	Sirrush a tre teste	45
29	Demilich	33
30	Hagunemnon	36
30	Atropal	44
30	Genius loci	n/d
30	Titano anziano	70
31	Drago di forza, adulto	45
31	Larva onirica	40
32	Ammasso umbral	n/d
33	Colosso di ferro	n/d
33	Cripta vivente	n/d
34	Phaethon	n/d
35	Elementale dell'acqua primordiale	n/d
35	Elementale dell'aria primordiale	n/d
35	Elementale del fuoco primordiale	n/d
35	Elementale della terra primordiale	n/d
36	Xixecal	n/d
39	Drago, grande dragone rosso avanzato	61
39	Millepiedi devastante	n/d
41	Ragno devastante	n/d
42	Scorpione devastante	n/d
48	Drago prismatico, vecchio	58
50	Scarabeo devastante	n/d
57	Hecatoncheires	n/d

modificatore di livello di 25 per il fatto che è un wight invernale, +4 per il livello del personaggio). Per salire di un livello, il wight invernale usa il suo LEP nella colonna "Livello del personaggio" della Tabella 1-2. Nel suo caso, avrà bisogno di un totale di 435.000 PE per passare al livello successivo (in quanto passa dal 29° al 30°).

In pratica, i punti esperienza necessari a un personaggio non standard per avanzare di livello sono diversi. Invece di avere bisogno del suo livello del personaggio x 1.000 PE, dovrà raggiungere il suo LEP x 1.000, prima di poter passare al livello successivo.

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: globo gorgogliante, ha-naga, mind flayer supremo, neh-thalggu, thorciasid, vermiurgo.
Animale: orso leggendario, tigre leggendaria.
Bestia magica: brachyurus, destriero canuto, prismasauro, sirrush, sirrush a tre teste, tayellah.
Costrutto, esterno (Legale): anaxim.
Costrutto: ammasso umbral, colosso di carne, colosso di ferro, colosso di pietra, cripta vivente, golem di adamantio, golem di mithral.
Drago: drago avanzato, drago di forza, drago prismatico.
Elementale (Acqua): elementale primordiale dell'acqua.
Elementale (Aria): elementale primordiale dell'aria.
Elementale (Fuoco): elementale primordiale del fuoco.
Elementale (Terra): elementale primordiale della terra.
Esterno (Aria, Malvagio): chichimec.
Esterno (Caotico): phane, slaad bianco, slaad nero.
Esterno (Caotico, Malvagio): hecatoncheires, infernale, larva onirica, phaeton, phane, xixecal.
Esterno (Freddo): xixecal.
Esterno (Fuoco): phaethon.
Esterno (Legale): mercane.
Esterno (Malvagio): uvuudaum.
Esterno (Malvagio, Legale): atropal, infernale.
Esterno: aquila behemoth, gorilla behemoth, titano anziano, troll pseudonaturale.
Folletto: cacciatore canuto, leShay.
Melma: genius loci, sciame della rovina, verme che cammina.
Mutaforma: hagunemnon.
Non morto (Freddo): ombra del vuoto, wight invernale.
Non morto (Fuoco): forma di fuoco, wight di lava.
Non morto, esterno (Malvagio): atropal.
Non morto: demilich, hunefer.
Parassita: millepiedi devastante, ragno devastante, scarabeo devastante, scorpione devastante.
Umanoide mostruoso: tetro assassino.
Vegetale: spora mu, treant anziano.

ABOMINIO

Gli abomini sono degli errori: la progenie imprevista e indesiderata di un atto di creazione divino andato storto. Gli abomini sono aborti spirituali che sono sopravvissuti, nutrendosi dei loro poteri quasi divini e dell'odio puro e ancora bruciante verso i loro progenitori e tutte le creature formatesi in modo naturale.

Gli abomini sono creature deformi, grottesche e marchiate in modo orribile al momento della loro nascita. Esistono abomini di tutte le forme, ma sono tutti terribili a vedersi. Sono creature maledette dai cieli e dagli inferi, e a volte vengono tenute segregate per interi eoni. Ma, col passare del tempo, gli abomini a volte vengono accidentalmente liberati, oppure riescono a trovare da soli il modo per fuggire. La

comparsa di un abominio semina il panico in un'intera nazione, in un mondo o su un intero piano di esistenza. Fortunatamente, la maggior parte degli abominii rimane rinchiusa al sicuro per decreto delle divinità superiori.

Un abominio racchiude in sé una scintilla divina. Come tale, è praticamente immortale, a meno che non venga ucciso. (In realtà un abominio non è immortale nel senso vero e proprio del termine, ma invecchia talmente lentamente e ha bisogno di mangiare, dormire e perfino respirare talmente raramente che la morte per un abominio normalmente giunge solo tramite un conflitto). Anche se gli abomini non sono in grado di concedere poteri ai loro seguaci, alcuni di loro vengono comunque adorati come divinità.

Gli abomini parlano l'Abissale, il Celestiale, l'Infernale e spesso un linguaggio associato alla prigione che li rinchiude (Aquan, Terran o Ignan).

Combattimento

Gli abomini provano un piacere perverso nello scatenare cataclismi. Proiettano il disprezzo che provano per se stessi su tutto il multiverso, e cercano di devastarlo. L'annientamento della vita, della morte e dell'esistenza stessa è l'obiettivo principale di tutti gli abomini. Anche se necessitano di pochissimo cibo, gli abomini traggono grande piacere nutrendosi, specialmente se le loro vittime sono ancora vive.

TRATTI DEGLI ABOMINI

Tutti gli abomini condividono le stesse caratteristiche.

Immunità (Str): Gli abomini sono immuni alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non sono soggetti al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, o ai danni alle caratteristiche. Sono immuni agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale) e sono immuni a uno dei cinque tipi di energia (specifico per ogni tipo di abominio).

Resistenze (Str): Gli abomini sono dotati di resistenza al fuoco 20, resistenza al freddo 20 e riduzione del danno pari almeno a 30/+6 (alcuni dispongono di riduzione del danno anche superiore a questa). Tutti gli abomini sono dotati inoltre di una significativa resistenza agli incantesimi. Gli abomini resistono alle varie forme di individuazione e vengono considerati come se sotto l'effetto di un incantesimo *anti-individuazione* di livello dell'incantatore pari al numero di DV della creatura.

Qualità speciali (Str): Tutti gli abomini sono dotati della capacità magica che consente loro di usare *visione del vero* a volontà, consentendo loro di vedere oltre le illusioni, di vedere creature invisibili e di vedere quegli avversari protetti da *sfocatura*, *distorsione* o altri effetti analoghi. Gli abomini non sono soggetti alla morte da danno massiccio, e ottengono il numero massimo di punti ferita da ogni Dado Vita. Gli abomini sono dotati della capacità straordinaria di vista cieca

COSTRUIRE UN ABOMINIO

Le prigioni planari racchiudono più abomini di quanti sia possibile classificare. Tuttavia il DM può creare dei nuovi abomini usando le indicazioni seguenti.

Gli abomini sono un gruppo, non un tipo. A tutti gli effetti, gli abomini sono un raggruppamento del tipo esterno allo stesso modo in cui i demoni sono un gruppo del tipo esterno. La tabella che segue riporta i valori medi di cui un abominio di una specifica taglia può disporre per i suoi punteggi fisici di base.

Gli abomini hanno anche altre caratteristiche in comune.

Tratti degli abomini: Tutti gli abomini sono nati direttamente (o indirettamente, come nel caso degli anaxim) dall'unione di un dio con una creatura (o un'idea) minore, ma non sono stati desiderati, accettati o amati dai loro genitori. Tuttavia, continuano a racchiudere una piccola scintilla di energia divina, che conferisce loro le qualità descritte alla voce "Tratti degli abomini", in questo capitolo. (Nota: se il DM fa uso delle regole contenute in *Dei e Semidei*, gli abomini sono divinità di grado divino 0).

Guarigione rapida e rigenerazione: La maggior parte degli abomini è dotata di un certo grado di guarigione rapida e di rigenerazione, che varia da 5 a 55 per entrambe le capacità. Normalmente gli abomini con più DV dispongono di valori più alti per la guarigione rapida e la rigenerazione, ma non è detto che sia sempre così. Se un abominio è dotato di rigenerazione, normalmente è soggetto a danni normali almeno da due fonti specifiche, una delle quali è antitetica al suo sottotipo (ad esempio, gli abomini malvagi sono soggetti a danni normali dalle armi buone), mentre l'altra è in qualche modo collegata al privilegio specifico dell'abominio (ad esempio, un abominio generato da un dio del sole potrebbe subire danni normali dalle armi forgiate nell'oscurità o nella notte).

Armatura naturale: Tutti gli abomini possiedono un certo bonus di armatura naturale che varia da +10 a +100. Normalmente gli abomini con più DV dispongono di valori più alti di armatura naturale, ma non è detto che sia sempre così.

Capacità magiche: Tutti gli abomini possono accedere a un vasto numero di incantesimi sotto forma di capacità magiche, che possono utilizzare come incantatori di livello pari o superiore al 20°, in base all'abominio specifico. Non esiste alcuna regola che governi quante capacità magiche un abominio può possedere, anche se l'infernale è un buon esempio dei limiti massimi raggiungibili.

Capacità uniche: Tutti gli abomini dispongono almeno di una o più capacità uniche correlate all'area d'influenza del loro progenitore divino, o al metodo utilizzato per imprigionarli. Ad esempio, un abominio generato da un dio del sole potrebbe emanare una luce accecante e incandescente ovunque vada... oppure potrebbe disporre del potere di far calare su un luogo l'oscurità eterna.

Resistenza agli incantesimi: Come regola orientativa generica, gli abomini dispongono di una resistenza agli incantesimi pari al loro GS +12.

Taglia	For	Des	Cos	# di DV	Schianto	Morso	Artiglio	Incornata
Piccolissima	12-13	26-27	12-13	4d8-9d8	-	1d6	1d4	1d4
Minuta	14-15	24-25	14-15	7d8-13d8	1d4	1d8	1d6	1d6
Minuscola	18-19	22-23	16-17	10d8-21d8	1d6	2d6	1d8	1d8
Piccola	26-27	20-21	20-21	19d8-33d8	1d8	2d8	2d6	2d6
Media	34-35	18-19	24-25	27d8-38d8	2d6	4d6	2d8	2d8
Grande	42-43	16-17	28-29	36d8-50d8+	2d8	4d8	4d6	4d6
Enorme	50-51	14-15	32-33	47d8-58d8+	4d6	8d6	4d8	4d8
Mastodontica	58-59	12-13	36-37	56d8-70d8+	4d8	8d8	8d6	8d6
Colossale	66-67	10-11	40-41	71d8+	8d6	16d6	8d8	8d8

entro un raggio di 150 metri. Gli abomini possono scegliere sia i talenti epici che quelli non epici al momento di selezionare un qualsiasi talento.

Telepatia (Sop): Gli abomini possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 300 metri che conosca un qualsiasi linguaggio.

***Evocare creatura* (Mag):** Gli abomini possono evocare sia creature associate all'area di influenza del loro progenitore divino che alla loro prigione. Ad esempio, un abominio il cui progenitore possieda un'area di influenza che includa il cielo potrebbe evocare gli elementali dell'aria, mentre un altro abominio rinchiuso nelle profondità della terra potrebbe evocare gli elementali della terra (indipendentemente dall'area di influenza di suo padre o sua madre). Le creature evocate si mettono al servizio dell'abominio senza alcuna obiezione. Le creature evocate ritornano automaticamente da dove sono venute dopo 1 ora di servizio, o anche prima, se vengono uccise. Vedi le voci specifiche relative a ogni abominio per ulteriori dettagli sull'evocazione.



ANAXIM

Costrutto Medio, Esterno (Legale)
Dadi Vita: 38d10 (380 pf)
Iniziativa: +7 (Des)
Velocità: 18 m, volare 60 m (perfetta)
CA: 37 (+7 Des, +20 naturale)
Attacchi: 2 lame rotanti +40 mischia, 2 schianti +35 mischia, tocco folgorante +35 di contatto in mischia; oppure raggio elettrico +35 di contatto a distanza, 6 proiettili chiodati +30 a distanza (incremento di gittata 36 m)
Danni: Lama rotante 2d6+12, schianto 2d6+6, tocco folgorante 2d6+6, raggio elettrico 10d6 danni elettrici, proiettili chiodati 2d6+12.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Lacerare 4d6+18, esplosione sonora, capacità magiche, evoca golem di ferro
Qualità speciali: Tratti degli abomini, immunità magiche, tratti dei costrutti, guarigione rapida 15, RI 34, 30/+6.
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +19, Vol +17
Caratteristiche: For 35, Des 25, Cos -, Int 20, Sag 20, Car 20
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitaria, binaria (a coppie), o catena di comando (2-5 anaxim e 5-12 golem di ferro)
Grado di Sfida: 22
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 39-48 DV (Grande); 49-55 DV (Enorme); 56-70 DV (Mastodontico); 71-140 DV (Colossale)

Gli anaxim sono i progetti falliti forgiati dagli dei delle forge. A differenza della maggior parte degli abomini, gli anaxim non sono il frutto della passione, ma il risultato di un lento assemblaggio di pezzi ispirato da un impulso apocalittico. Gli anaxim sono costrutti che non sono stati epurati come avrebbero dovuto essere, e così hanno ottenuto una pseudo-forma di vita personale. Gli anaxim hanno l'aspetto di conglomerazioni umanoidi di ferro, ingranaggi, lame meccaniche, pugni metallici e altri pezzi semoventi in ferro più o meno riconoscibili. In genere sembrano squilibrati, goffi e dotati di un numero inquietante di sporgenze taglienti. Un anaxim può alzarsi in volo sfoderando una serie speciale di lame rotanti dalla schiena; una volta aperte, le lame cominciano a ruotare sopra la testa con un ruggito assordante e un forte spostamento d'aria. La maggior parte dei fallimenti degli dei della forgia non viene mai scoperta, ma negli anaxim in qualche modo è stata infusa la scintilla divina che caratterizza tutti gli abomini. Nonostante il loro passato artificiale, gli anaxim sono animati e determinati a farsi strada nel mondo, in cerca di vendetta per essere stati consegnati alla demolizione dai loro creatori perfezionisti.

Combattimento

Gli anaxim dispongono di varie forme di attacco, compresi i più semplici attacchi da schianto, un attacco di contatto elettrico speciale e il loro attacco preferito, una serie di lame rotanti. Quegli avversari che si trovano a una distanza di 3 metri o più vengono attaccati con una raffica di proiettili chiodati, un raggio elettrico o un ruggito sonoro.

Esplosione sonora (Str): Come azione standard, un anaxim può generare un cono del raggio di 18 metri di energia sonora che infligge 20d6 danni sonori a tutte quelle creature che falliscono un tiro salvezza sui Riflessi (CD 29); coloro che superano il tiro subiscono metà danni.

Lacerare (Str): Se un anaxim mette a segno un attacco con una lama rotante, la lama riesce a lacerare il bersaglio con efficacia. Questo attacco infligge automaticamente 1d6+18 danni.

Capacità magiche: A volontà: *dissolvere superiore, distorsione, invisibilità migliorata, transizione eterea.* Livello dell'incantatore 22°; CD del tiro salvezza 15 + livello dell'incantesimo.

***Evoca golem di ferro* (Mag):** Un anaxim può evocare un golem di ferro fino a un massimo di quattro volte al giorno.

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è

soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Tratti dei costrutti: Immune agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e di morale), agli effetti di veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti necromantici e qualsiasi altro effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non può guarire dai danni (la rigenerazione e la guarigione rapida vengono comunque applicati, se presenti). Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai risucchi di caratteristiche o ai risucchi di energia. Non rischia morte per danno massiccio, ma viene distrutto quando raggiunge 0 o meno punti ferita; non può essere rianimato o fatto risorgere. Scurovisione 18 metri.

ATROPAL

Non morto Grande, Esterno (Malvagio)
Dadi Vita: 66d12 DV (792 pf)
Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 1,5 m, volare 72 m (perfetta)
CA: 51 (-1 taglia, +2 Des, +40 naturale)
Attacchi: 2 attacchi di contatto +49 mischia, raggio oculare +30 contatto a distanza
Danni: Contatto 2d6 risucchio alla Cos/19-20, raggio oculare livelli negativi di danno/19-20
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Risucchio alla Costituzione, risucchio di energia (2d4 livelli negativi, CD Temp 59), capacità magiche, *evoca verme notturno*
Qualità speciali: Tratti degli abomini, tratti dei non morti, intimorire/comandare non morti, rigenerazione 20, RI 42, riduzione del danno 40/+8, aura di energia negativa
Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +26, Vol +43
Caratteristiche: For 43, Des 15, Cos -, Int 28, Sag 22, Car 42
Abilità: Ascoltare +8, Concentrazione +82, Conoscenze (arcane) +75, Nascondersi -2, Osservare +19, Sapienza Magica +80
Talenti: Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Arma Focalizzata (contatto), Arma Focalizzata (raggio oculare), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Capacità Magica Rapida, Correre, Critico Migliorato (contatto), Critico Migliorato (raggio oculare), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Spinta Migliorata, Volontà di Ferro
Talenti epici: Critico Devastante (contatto), Critico Soverchiante (contatto), Padronanza dei Non Morti, Zona di Animazione



Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 30
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 67-80 DV (Grande); 81-100 DV (Enorme)

Gli atropal sono divinità nate morte che si rianimano spontaneamente come non morti.

Un gelo in grado di ottenebrare l'anima stessa è ciò che precede e che segue ogni atropal: l'energia vitale delle creature eroiche viene soppressa dalla sua empia aura, e la forza vitale delle creature minori viene estinta. Un atropal è un feto nero, malformato e incompleto, e palesemente un non morto. Il suo corpo umanoide, molle, rugoso e rigonfio, è sormontato da un cranio calvo e troppo cresciuto. I suoi occhi sono vitrei e vacui. Lascia colare in continuazione umori nauseanti e proclama una serie senza senso e senza fine di oscenità. Le sue braccia sono troppo esili e le sue piccole mani terminano con delle unghie crudelmente affilate, mentre le sue gambe sono atrofizzate, due appendici morte che pendono senza vita dal suo bacino. Un atropal non cammina mai, fluttua nell'aria.

Quando un atropal si rianima gli dei inorridiscono e cercano di esiliare questo orrendo rimasuglio sigillandolo all'interno di un piano isolato che funga da cimitero o all'interno di una cripta di una civiltà dimenticata. Sciagura a quegli avventurieri o maghi-archeologi che profanano la tomba di un atropal: una volta liberato, l'atropal uccide ogni cosa in ondate sempre crescenti di furia devastante finché non viene fermato in qualche modo. Le nazioni di non morti guidate da dei sovrani necromanti delle ere passate forse erano in realtà sotto il dominio di qualche atropal.

Combattimento

Gli atropal mandano in prima fila i loro servitori non morti e i loro vermi notturni. Lanciano prima possibile *dissolvere superiore* sui loro avversari, specialmente coloro che fanno uso di incantesimi per proteggersi dall'energia negativa e coloro che hanno lanciato l'incantesimo *interdizione alla morte*.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacrilega, blasfemia, cono di freddo, creare non morti, creare non morti superiori, dissacrare, dissolvere superiore, distruggere viventi, dito della morte, invisibilità migliorata, mano spettrale, parlare con i morti, spostamento planare, teletrasporto senza errore*; 5 volte al gior-

no - *fatale, immagine proiettata, velocità*. Livello dell'incantatore 30°; CD del tiro salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

Intimorire/comandare non morti (Sop): Gli atropal possono intimorire o comandare non morti come un chierico di livello pari al numero di DV dell'atropal.

Aura di energia negativa (Sop): Un'aura di energia negativa si propaga per un raggio di 9 metri da ciascun atropal. Tutti i non morti all'interno di questo campo (compreso l'atropal) vengono considerati come se dotati di resistenza allo scacciare +20 e una versione di guarigione rapida 20 basata sull'energia negativa. Le creature viventi all'interno di quest'area vengono considerate afflitte da dieci livelli negativi, a meno che non dispongano di qualche forma di protezione dall'energia negativa o di protezione dal male. Le creature dotate di 10 o meno DV o livelli periscono (e, a scelta dell'atropal, si rianimano come spettri agli ordini dell'atropal 1 minuto dopo).

Risucchio di Costituzione (Sop): Quando l'atropal colpisce un avversario vivente con un attacco di contatto, l'avversario subisce un risucchio permanente di 5 punti alla Costituzione, o 10 punti in caso di critico. L'atropal guarisce di 20 danni, o 40 in caso di colpo critico, se riesce a risucchiare la Costituzione di una creatura in questo modo, ottenendo eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. L'attacco consente un tiro salvezza sulla Tempra (CD 59).

Risucchio di energia (Sop): Quando un atropal mette a segno un attacco di contatto a distanza (un raggio di oscurità totale che emana da uno dei suoi occhi fino a una distanza di 120 metri), il risucchio di energia che ne consegue infligge quattro livelli negativi, oppure otto livelli negativi in caso di colpo critico. Per ogni livello negativo inflitto su un avversario, l'atropal si guarisce di 10 danni, o 20 in caso di un colpo critico, acquisendo eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. Dopo che sono passate 24 ore, il personaggio che ha subito questo risucchio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 59) per ogni livello negativo subito. Se il tiro salvezza viene superato, il livello negativo se ne va senza alcun danno per la creatura; altrimenti, il livello della creatura diminuisce di uno.



Rigenerazione (Str): Un atropal subisce danni normali dalle armi buone o dalle armi senzienti (o dalle altre armi vive in qualche modo).

Evoca verme notturno **(Mag):** Per cinque volte al giorno, un atropal può evocare un verme notturno (vedi *Manuale dei Mostri*).

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Tratti dei non morti: Immune agli effetti di veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti necromantici, di influenza mentale e qualsiasi altro effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai risucchi di caratteristiche o ai risucchi di energia. Viene guarito dall'energia negativa. Non rischia morte per danno massiccio, ma viene distrutto quando raggiunge 0 o meno punti ferita. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato; la resurrezione funziona solo se la creatura è consenziente.

CHICHIMEC

Esterno Medio (Aria)
Dadi Vita: 27d8+189 DV (405 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 1,5 m, volare 60 m (perfetta)
CA: 39 (+7 Des, +22 naturale)
Attacchi: 2 colpi d'ala primari +39 mischia, 6 colpi d'ala secondari +37 mischia, botta di coda +37 mischia
Danni: Colpo d'ala primario 2d6+12, colpo d'ala secondario 1d6+6, botta di coda 1d6+6 più risucchio di Car
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, evoca elementale dell'aria, risucchio di Carisma
Qualità speciali: Tratti degli abomini, guarigione rapida 10, RI 33, riduzione del danno 20/+6, immunità all'elettricità
Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +22, Vol +17
Caratteristiche: For 34, Des 25, Cos 24, Int 12, Sag 14, Car 30
Abilità: Ascoltare +34, Cercare +17, Conoscenze (dei piani) +31, Conoscenze (religioni) +31, Diplomazia +12, Intimidire +40, Muoversi Silenziosamente +37, Nascondersi +37, Percepire Inganni +19, Osservare +34
Talenti: Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Multiattacco, Schivare, Sensi Acuti
Talenti epici: Velocità Accecante (x2)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitaria, coppia, stormo (6-9)
Grado di Sfida: 21
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 28-38 DV (taglia Media); 39-50 DV (Enorme)

I chichimec sono la progenie non desiderata delle divinità del cielo, dell'aria e di altre aree di influenza simili.

Un chichimec ha l'aspetto di una massa d'ali che sbattono impazzite aggrovigliate tra loro (alcuni chichimec sono composti da ali piumate, altri da ali simili a quelle dei pipistrelli). Un'unica, lunga coda spunta dal centro della massa d'ali, penzolando dalla creatura. I chichimec sono di un colore che varia dal bianco pallido al beige, per diventare di un blu malaticcio in alcuni punti. A meno che un chichimec non venga ucciso e sezionato, le sue piccole bocche, i suoi occhi e gli altri organi sensoriali che costellano il suo corpo non sono mai visibili. I chichimec di solito hanno un diametro di 120 cm.

Queste creature a volte sono confinate su qualche semipiano dell'aria isolato, o su qualche propaggine remota del Piano Elementale dell'Aria, o perfino su pianeti gassosi disabitati composti soltanto di gas velenosi.

Combattimento

I chichimec assalgono qualsiasi creatura che si metta sul loro cammino con le loro molte ali e con un colpo di coda. Se percepiscono una minaccia, evocano quanti più elementali dell'aria possibile nel tempo disponibile. Se gli elementali non sono entro il raggio dell'incantesimo, un chichimec scoraggia eventuali scontri ricorrendo al suo *lamento della banshee*.

Capacità magiche: A volontà - *oscurità, telecinesi;* 3 volte al giorno - *catena di fulmini, controllare tempo atmosferico, fulmine, invisibilità migliorata, invocare il fulmine, lamento della banshee.* Livello dell'incantatore 20°; CD del tiro salvezza 20 + livello dell'incantesimo.

***Evoca elementale dell'aria* (Mag):** Un chichimec può evocare un elementale dell'aria anziano per tre volte al giorno.

Risucchio di Carisma (Sop): Quando il chichimec colpisce un avversario con una botta di coda, l'avversario subisce un risucchio permanente di 2 punti al Carisma, o 4 punti in caso di critico. Il chichimec guarisce di 10 danni, o 20 in caso di colpo critico, se riesce a risucchiare il Carisma di una creatura in questo modo, ottenendo eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. L'attacco consente un tiro salvezza sulla Tempra (CD 33). Se il tiro salvezza ha successo, soltanto un punto di Carisma viene risucchiato e il chichimec guarisce soltanto di 5 danni.

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

HECATONCHEIRES

Esterno Enorme (Malvagio)
Dadi Vita: 52d8 +572 (988 pf)
Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 30 m
CA: 70 (-2 taglia, +30 naturale, +20 cognitivo, +12 armatura [*mezza armatura+5*])
Attacchi: 100 spadoni +71 mischia; oppure 100 macigni +53 a distanza
Danni: Spadone 2d6+20/17-20; o macigni 2d8+20/19-20
Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali: Combattere con più armi superiore, capacità magiche, evoca hecatoncheires
Qualità speciali: Tratti degli abomini, immunità all'elettricità, rigenerazione 40, guarigione rapida 50, RI 70, riduzione del danno 60/+12
Tiri salvezza: Temp +39, Rifl +30, Vol +27
Caratteristiche: For 50, Des 15, Cos 32, Int 10, Sag 8, Car 24
Abilità: Ascoltare +99, Cercare +100, Conoscenza delle Terre Selvagge +49, Conoscenze (storia) +33, Diplomazia +13, Intimidire +40, Nascondersi -12, Osservare +99, Percepire Inganni +49, Saltare +64, Scalare +64
Talenti: Arma Focalizzata (macigno), Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Critico Migliorato (macigno), Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multidestrezza, Riflessi da Combattimento, Spaccare l'Arma Potenziato
Talenti epici: Lacerare con Più Armi, Penetrare Riduzione del Danno
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia
Grado di Sfida: 57
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 53-58 DV (Enorme); 59-70 DV (Mastodontico); 71-140 DV (Colossale)



Gli hecatoncheires sono gli abomini più antichi, quelli nati dalle proto-divinità agli albori della storia del multiverso.

All'inizio dei tempi, ogni cosa era possibile. La definizione delle forme e delle funzioni delle cose viventi non era ancora stata fissata, e a quel tempo nacquero gli hecatoncheires, "le creature dalle cento mani". Gli he-

catoncheires sono enormi, sono alti oltre 9 metri e hanno l'aspetto di un albero vivente pieno di rigonfiamenti, dai quali spuntano cento braccia e cinquanta teste. Le parole non riescono a descrivere la mostruosità della loro forma o la brutalità dei loro volti. Sono sempre armati, e impugnano uno spadone o un macigno in ognuna delle loro mani. Indossano una mezza armatura magica. A volte un hecatoncheires impugna anche una o più armi magiche.

Fin dalla loro nascita furono scacciati e rinchiusi dal demiurgo che li aveva generati. Ma altre divinità che avevano bisogno delle loro folli capacità di combattimento per abbattere i loro nemici in alcune occasioni li liberarono. Ogni volta che sono stati liberati, un vecchio pantheon è caduto. Sono poche le creature che possono reggere uno scontro con un hecatoncheires, anche tra gli dei.

Combattimento

Le creature dalle cento mani si affidano alle loro cento braccia per eliminare rapidamente i loro avversari sotto una raffica di colpi e di macigni.

Combattere con più armi superiore (Str): Un hecatoncheires combatte con uno spadone o un macigno in ogni mano. L'hecatoncheires non subisce alcuna penalità agli attacchi o ai danni per il fatto di attaccare con cento armi. Tuttavia, la calca di braccia impedisce alla creatura di attaccare un avversario con tutte le sue braccia; non può effettuare più di dieci attacchi contro una creatura Piccola o di taglia inferiore, quindici attacchi contro una creatura di taglia Media o venti attacchi contro una creatura Grande nel corso della stessa azione (può invece effettuare tutti i suoi attacchi contro una creatura Enorme o di taglia maggiore).

Abilità: Le cinquanta teste di un hecatoncheires gli conferiscono un bonus razziale di +50 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Capacità magiche: A volontà - *arma magica superiore, scudo, volare*. Livello dell'incantatore 50°; CD del tiro salvezza 17 + livello dell'incantesimo.

***Evoca hecatoncheires* (Mag):** Un hecatoncheires può evocare un altro hecatoncheires una volta al giorno, anche se lo fa con riluttanza, in quanto sarà poi obbligato a rispondere a sua volta a una chiamata del suo fratello. Un hecatoncheires non può usare a sua volta i suoi poteri di evocazione quando viene "evocato".

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Rigenerazione (Str): Gli hecatoncheires subiscono danni normali dalle armi buone o dalle armi temprate con il sangue di una divinità.



INFERNALE

Esterno Grande (Malvagio) (Caotico o Legale)
Dadi Vita: 40d8+360 (680 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m, volare 72 m (perfetta)
CA: 50 (+7 Des, -1 taglia, +34 naturale)
Attacchi: 2 artigli +56 mischia, 1 morso +50 mischia, 2 ali +50 mischia, 1 botta di coda +50 mischia
Danni: Artigli 4d6+16, morso 4d8+8 + risucchio di incantesimo, ala 2d6+8, botta di coda 4d8+8
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, risucchio di incantesimi, immunità agli incantesimi appresi, capacità magiche, evoca immondo
Qualità speciali: Tratti degli abomini, guarigione rapida 15, rigenerazione 15, RI 38, riduzione del danno 35/+7
Caratteristiche: For 43, Des 25, Cos 28, Int 22, Sag 26, Car 29
Abilità: Acrobazia +50, Artista della Fuga +50, Ascoltare +53, Cercare +49, Concentrazione +52, Conoscenze (arcane) +49, Conoscenze (dei piani) +49, Diplomazia +13, Equilibrio +11, Muoversi Silenziosamente +50, Nascondersi +46, Osservare +53, Percepire Inganni +51, Saltare +21, Sapienza Magica +49, Scrutare +49
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato
Talenti epici: Magia Tenace (*invisibilità migliorata*), Magia Tenace (*sfocatura*), Velocità Accecante (x2)
Tiri salvezza: Temp +31, Rifl +29, Vol +30
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o brigata infernale (1 infernale e 1d4 balor, o 1 infernale e 1d4 diavoli delle fosse)
Grado di Sfida: 26
Tesoro: Standard
Allineamento: Legale malvagio o caotico malvagio
Avanzamento: 41-50 DV (Grande); 51-56 DV (Enorme); 57-72 DV (Mastodontico)

Gli infernali sono il frutto malsano di un'unione tra una divinità e un immondo. Perfino gli dei a volte vengono sedotti, e dall'unione del cielo e degli inferi nasce un abominio immondo chiamato un infernale. Quelli nati dall'unione tra un dio e un baatezu sono legali, mentre quelli nati dall'unione tra un dio e un tanar'ri sono caotici. Tutti sono degli orrori di natura immonda, umanoidi dalla pelle nera e scagliosa alti oltre 4,5 metri. Gli infernali si avviluppano in due gigantesche ali simili a quelle di un drago, ma non possono nascondere i loro artigli affilati, le loro fauci demoniache o il bagliore dei loro occhi che risplende della luce della dannazione eterna.

A differenza di molti altri abomini, gli infernali sono assai più liberi di vagare per gli inferi che hanno visto la loro nascita, anche se per decreto divino non possono allontanarsi oltre. Ciò sta bene ai vari principi dei Nove Inferi e dell'A-

bisso, dal momento che molti infernali possiedono tali poteri da consentire loro di sfidare anche la supremazia di un principe. Per questo motivo, molti dei potenti dei piani inferiori cercano di isolare ulteriormente gli infernali, o addirittura di ucciderli, se possono. Dal canto loro, gli infernali tramano e complottano con malizia ineguagliata, finché non giungerà il momento di fare a pezzi l'intero multiverso.

Combattimento

Gli infernali sono creature potenti e ingegnose. Se possono, cercano prima di neutralizzare eventuali incantatori avversari, se mai si dovesse giungere a un conflitto. Il loro morso è n grado di risucchiare gli incantesimi e le menti delle loro vittime. Gli infernali possono lanciare *sfocatura* e *invisibilità migliorata* su se stessi a piacimento nel corso di un combattimento.

Afferrare migliorato (Str): Se un infernale mette a segno un colpo con un artiglio, infligge danni normali e tenta di entrare in lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Gli infernali possono usare questa capacità sulle creature di taglia Grande o inferiore. L'infernale può scegliere se condurre la lotta normalmente, o se usare il suo artiglio per tenere l'avversario. Ad ogni prova di lotta effettuata con successo nei round successivi, infligge automaticamente danni da artigli, oltre ai danni automatici inferti dal risucchio di incantesimi.

Risucchio di incantesimi (Sop): Se un infernale morde un nemico, quel nemico perde uno dei suoi incantesimi di più alto livello preparati, oppure uno di quegli slot di incantesimi al giorno non ancora utilizzati. Spetta alla vittima scegliere quale incantesimo preparato perdere. Se la vittima non dispone di incantesimi preparati o di slot di incantesimi non utilizzati (sia perché ha esaurito gli incantesimi disponibili al giorno o perché non è un incantatore), il morso infligge invece 2 danni temporanei all'Intelligenza.

Immunità agli incantesimi appresi (Sop): Se un infernale viene influenzato da un incantesimo lanciato da un incantatore specifico, l'infernale da allora in poi diventa immune a quell'incantesimo, quando viene lanciato da quell'incantatore. Ad esempio, se l'infernale viene colpito dall'*orrido avvizzimento* di Mialee e ne subisce gli effetti, da allora in poi sarà immune dall'*orrido avvizzimento* quando viene lanciato da Mialee, ma se Hennet lancia *orrido avvizzimento* sull'infernale, l'infernale ne subisce gli effetti (la prima volta).

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacrilega, autometamorfosi, blasfemia, blocca persone, cerchio magico contro il bene, charme, creare non morti, dissacrare, dissolvere superiore, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione del magico, individuazione della legge, influenza sacrilega, invisibilità migliorata, lettura del magico, muro di fuoco, oscurità profonda, oscurità, palla di fuoco, paura, pirotecnica, produrre fiamma, profanare, scrutare, sfocatura, simbolo, suggestione, telecinesi, teletrasporto senza errore* (se stesso più 450 kg); 1 volta al giorno - *implosione, palla infernale* (vedi Capitolo 2), *sciame di meteore, tempesta di fuoco.* Livello dell'incantatore 26°; CD del tiro salvezza 19 + livello dell'incantesimo.

***Evoca immondo* (Mag):** Un infernale può evocare quattro balor o quattro diavoli della fossa al giorno, in base al suo orientamento verso la legge o il caos (gli infernali legali evocano diavoli della fossa, quelli caotici evocano dei balor).

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Rigenerazione (Str): Gli infernali subiscono danni normali dalle armi buone. Quelli legali subiscono danni normali dalle armi caotiche, e viceversa.

LARVA ONIRICA

Esterno Grande (Caotico)
Dadi Vita: 40d8 + 360 (680 pf)
Iniziativa: +3 (Des)
Velocità: 24 m, volare 72 m (perfetta)
CA: 52 (-1 taglia, +3 Des, +40 naturale)
Attacchi: Morso +56 mischia, incornata +51 mischia, 4 tenaglie +51 mischia, 4 artigli +51 mischia
Danni: Morso 4d8+16, incornata 4d6+8, tenaglie 4d6+8, artigli 4d6+8
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Incubo peggiore, afferrare migliorato, inviare, capacità magiche, evoca gigante notturno
Qualità speciali: Tratti degli abomini, immunità al suono, rigenerazione 15, guarigione rapida 15, RI 44, riduzione del danno 40/+8
Tiri salvezza: Temp +31, Rifl +25, Vol +29
Caratteristiche: For 42, Des 17, Cos 29, Int 16, Sag 24, Car 36
Abilità: Artigianato (tessere sogni) +46, Artista della Fuga +46, Ascoltare +50, Cercare +28, Concentrazione +52, Conoscenze (sogni) +46, Diplomazia +17, Nascondersi +42, Muoversi Silenziosamente +46, Osservare +50, Percepire Inganni +35, Scrutare +46
Talenti: Arma Focalizzata (artigli), Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (incornata), Arma Focalizzata (tenaglie), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi da Combattimento, Spaccare l'Arma Potenziato
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, o solitario più 1-4 giganti notturni
Grado di Sfida: 31
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 41-65 DV (Grande); 66-84 DV (Enorme); 85-110 DV (Mastodontico)

Le larve oniriche sono la progenie rinnegata delle divinità della fantasia, dei desideri e dei sogni. Molte creature conoscono l'effetto provocato da un terrore notturno: una scarica di orrore in grado di risvegliare il dormiente anche dal sonno più profondo. Una larva onirica è un terrore notturno che è fuggito dal mondo del sogno fino al mondo dei vivi, un incubo che si è manifestato. Non ha alcuna forma specifica, ma appare come il peggiore incubo di ogni creatura: ogni osservatore che vede una larva onirica per la prima volta la vede come la creatura più spaventosa e temibile che riesca a immaginare. A coloro che sopravvivono a questa spaventosa visione, le larve oniriche appaiono poi come grosse forme umanoidi composte di migliaia di vermi larvali. Le larve oniriche sono dotate di corna, di una bocca irta di fauci acuminate, di quattro braccia che terminano con degli artigli e di altre quattro braccia che terminano con delle pinze.

Nessuno sa quante larve oniriche infestino le varie regioni dei sogni. Molti dormienti non arrivano mai a sognare quei

sogni più proibiti che conducono i loro pensieri a dare forma agli incubi infiniti che occultano e intrappolano una larva onirica. Tali sogni proibiti vengono normalmente attivati soltanto dalla scoperta di alcuni manoscritti divini banditi che sono stati quasi del tutto epurati dal multiverso. Tuttavia, a volte le larve oniriche vengono comunque disturbate (o evocate di proposito). Quando ciò accade, seguono il sognatore al suo ritorno nel mondo dei vivi e tentano di far piombare tutto il creato in un incubo da loro concepito.



Combattimento

La sola vista di una larva onirica è sufficiente a uccidere chiunque, tranne coloro che sono dotati di una volontà ferrea. Quelle larve oniriche che riescono a stringere la presa sui loro avversari possono scaraventarli fisicamente in un incubo appositamente preparato per loro per un certo periodo di tempo. Le larve oniriche raramente tentano di fare qualcosa senza prima evocare un gigante notturno che le aiuti a seminare i terrori della notte anche di giorno.

Incubo peggiore (Sop): Ogni volta che una creatura vivente vede per la prima volta una larva onirica specifica a una distanza pari o inferiore a 9 metri (o attraverso un effetto di scrutare), tale creatura vede l'immagine della creatura peggiore che riesce a immaginare. Non si tratta di un'illusione o di un'allucinazione; la larva onirica diventa veramente, anche soltanto per un istante, l'incubo peggiore di quella creatura. Anche se vista simultaneamente da dozzine di creature diverse, la larva onirica appare diversa a ciascuna di loro. Quelle creature immuni agli effetti di paura o di influenza mentale (oppure quelle protette da *protezione dal male* o *interdizione alla morte*) sono immuni all'effetto di incubo peggiore; tutte le altre dovranno superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 43), altrimenti moriranno per aver assistito a questa orrenda rivelazione soprannaturale. I sopravvissuti (o coloro che vengono fatti risorgere) saranno immuni agli effetti di quella specifica larva da allora in poi.

Capacità magiche: A volontà - *incubo, spruzzo prismatico, velocità, volare*; 2 volte al giorno - *terre del sogno* (vedi Capitolo 2). Livello dell'incantatore 31°; CD del tiro salvezza 23 + livello dell'incantesimo.

Afferrare migliorato (Str): Se la larva onirica mette a segno un attacco con un artiglio o una pinza, infligge danni normali e può tentare di entrare in lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Le larve oniriche possono usare afferrare migliorato su una creatura di qualsiasi taglia. La larva onirica ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, usando semplicemente l'artiglio o la pinza per bloccare l'avversario, o usando inviare (vedi sotto) sull'avversario. Ogni prova di lotta effettuata con successo nei round successivi infligge automaticamente il danno elencato per l'attacco con cui si riesce a trattenere l'avversario, a meno che non abbia usato inviare sulla vittima.

Inviare (Sop): Le vittime in lotta possono essere inviate fisicamente in un incubo, a scelta della larva onirica, alla successiva azione della larva onirica dopo che la lotta è stata ingaggiata. Le vittime devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 43), altrimenti verranno in apparenza ricoperte dalle migliaia di vermi che compongono il corpo della larva onirica. La vittima verrà in realtà lanciata in un vortice urlante di sogni dove non potrà effettuare altra azione se non osservare. La vittima tornerà 2d4 round dopo, in apparenza espulsa dal corpo della larva onirica (ma apparirà anche se la larva onirica se n'è andata o è assente per qualsiasi altra ragione). La vittima dell'incubo ha subito 4d6 danni temporanei alla Saggezza, ma sotto ogni altro aspetto può agire liberamente nel round in cui ritorna. Se la vittima subisce più danni alla Saggezza di quanti punti di Saggezza possiede, i punti in eccesso vengono considerati danni temporanei alla Costituzione.

***Evoca gigante notturno* (Mag):** Una larva onirica può evocare un gigante notturno per cinque volte al giorno (Vedi *Manuale dei Mostri*).

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Rigenerazione (Str): Le larve oniriche subiscono danni normali dalle armi buone o legali o dalle armi forgiate da un fabbro sonnambulo.

PHAETHON

Esterno Mastodontico (Fuoco)
Dadi Vita: 62d8+806 (1.302 pf)
Iniziativa: +15 (+7 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 36 m, scavare 36 m
CA: 47 (-4 taglia, +7 Des, +34 naturale)
Attacchi: 8 schianti con pseudopodi +83 mischia
Danni: Schianto 4d8+24 più 2d6 danni da fuoco
Faccia/Portata: 9 m per 9 m/4,5 m
Attacchi speciali: Tocco infuocato, oltrepassare infuocato, capacità magiche, afferrare migliorato, inghiottire, *evoca elementale del fuoco anziano*
Qualità speciali: Tratti degli abomini, immunità al fuoco, immunità delle melme, rigenerazione 25, guarigione rapida 25, RI 46, riduzione del danno 40/+8
Tiri salvezza: Temp +48, Rifl +42, Vol +39
Caratteristiche: For 58, Des 25, Cos 36, Int 8, Sag 18, Car 39
Abilità: Artigianato (lavorazione dei metalli) +29, Artigianato (lavorazione della pietra) +29, Ascoltare +66, Cercare +59, Conoscenze (geografia) +49, Muoversi

Silenziosamente +66, Nascondersi -5, Osservare +66, Scalare +51, Scrutare +59
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Iniziativa Superiore, Velocità Accecante (x5)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o in compagnia di 1-10 elementali del fuoco anziani
Grado di Sfida: 34
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 63-80 DV (Mastodontico); 81-186 DV (Colossale)

I phaeton sono la progenie degli dei del fuoco.

Non esiste alcun fuoco che bruci con più intensità dell'ira incarnata in un phaeton. I phaeton, mastodontiche masse di magma senziente, si fanno strada scavando gallerie col fuoco nelle viscere della terra. Quando vengono risvegliati, irrompono in superficie, creando dei piccoli vulcani quando emergono, per poi dirigersi verso il più vicino oggetto o creatura infiammabile come un'ondata di marea di roccia liquida incandescente.



Molti mondi contengono dei phaeton rinchiusi nel loro nucleo, incapaci di spezzare i vincoli che li confinano laggiù, imposti da un potere superiore. Il calore racchiuso nel cuore di un mondo spesso è dovuto alla presenza soprannaturale di un phaeton (o di una nidiata di phaeton) furiosi, intrappolati da eoni. A volte un phaeton riesce a infrangere la sua costrizione eterna per un giorno o per una stagione, nel corso del quale incenerisce tutto ciò che riesce a investire e avviluppare.

Combattimento

I phaeton possono generare fino a otto pseudopodi di magma con cui schiantare i loro avversari o tentare di afferrarli e di trascinarli all'interno dei loro corpi liquidi.

Tocco infuocato (Str): Toccare o essere toccati da un phaeton produce 2d6 danni da fuoco.

Oltrepassare infuocato (Str): Un avversario che viene oltrepassato con successo da un phaeton viene considerato inghiottito.

Afferrare migliorato (Str): Se un phaeton mette a segno un colpo con uno pseudopodo, infligge danni normali e tenta di entrare in lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. I phaeton possono usare questa capacità sulle creature di taglia Enorme o inferiore. Il phaeton può scegliere se condurre la lotta normalmente, usando il suo pseudopodo per trattenere l'avversario, oppure tentare di assorbire l'avversario inghiottendolo. Ad ogni prova di lotta effettuata con successo nei round successivi, infligge automaticamente i danni relativi allo pseudopodo.

Inghiottire (Str): Il phaeton può assorbire quegli avversari che sta trattenendo, se supera una seconda prova di lotta dopo averli afferrati. L'avversario deve essere di taglia Enorme o inferiore. Le creature assorbite subiscono 20d6 danni da fuoco e 10d6 danni contundenti ad ogni round in cui rimangono all'interno di un phaeton. Le vittime devono superare una prova di lotta per "nuotare" e liberarsi dal magma vivente del phaeton.

Capacità magiche: A volontà - *colpo infuocato, muro di fuoco, palla di fuoco, palla di fuoco ritardata, tempesta di fuoco*; 1 volta al giorno - *scrutare*. Livello dell'incantatore 34°; CD del tiro salvezza 24 + livello dell'incantesimo.

***Evoca elementale del fuoco anziano* (Mag):** I phaeton possono evocare fino a dieci elementali del fuoco anziani al giorno (vedi *Manuale dei Mostri*).

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Immunità delle melme (Str): Immune ai gli effetti di veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, metamorfosi e influenza mentale; non è soggetto ai colpi critici e agli attacchi sui fianchi; cieco.

Rigenerazione (Str): I phaeton subiscono danni normali dalle armi legali e forgiate nel freddo, e danni raddoppiati dalle armi di freddo o di ghiaccio.

PHANE

Esterno Grande (Caotico) (Incorporeo)
Dadi Vita: 36d8+324 (612 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 24 m, volare 36 m (perfetta)
CA: 50 (-1 taglia, +3 Des, +11 deviazione, +23 cognitivo)
Attacchi: Contatto incorporeo +43 mischia
Danni: Contatto incorporeo 1d6 più tocco di stasi
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, tocco di stasi, esplosione temporale, sanguisuga del tempo, *evoca duplicato temporale passato*
Qualità speciali: Tratti degli abomini, campo di annullamento temporale, regressione temporale, guarigione rapida 15, rigenerazione 15, RI 37, riduzione del danno 30/+6, immunità al suono
Tiri salvezza: Temp +31, Rifl +29, Vol +25
Caratteristiche: For -, Des 25, Cos 28, Int 24, Sag 16, Car 33
Abilità: Acrobazia +46, Ascoltare +44, Cercare +46, Concentrazione +48, Conoscenze (arcane) +46, Conoscenze (dei piani), +46, Conoscenze (religioni) +46, Diplomazia +15, Equilibrio +11, Muoversi Silenziosamente +46, Nascondersi +42, Nuotare +33, Osservare +44, Percepire Inganni +42, Saltare +4, Sapienza Magica +46, Scrutare +46
Talenti: Arma Focalizzata (contatto incorporeo), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Incantesimo Clandestino (*fermare il tempo*), Velocità Accecante (x5)
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o in coppia
Grado di Sfida: 25
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 37-50 DV (Grande); 51-65 DV (Enorme)

I phane sono gli abomini perduti nel tempo i cui progenitori divini possedevano aree di influenza relative al tempo e al fato.

Non esistono due phane che abbiano esattamente lo stesso aspetto, ma tutti sembrano fatti d'ombra e inconsistenti. Anche se è difficile mettere a fuoco le pallide ombre della loro forma, alcuni sono vagamente umanoidi, altri sono vagamente bestiali e molti altri non hanno nulla di umanoide. Di solito due (o più, in certi casi) occhi di smeraldo risplendono nelle loro forme d'ombra.

I phane non sono tenuti prigionieri, bensì perduti nel remoto passato (o nel futuro) al punto che il tempo stesso per loro non ha alcun significato. Tuttavia, a volte, un phane fugge nelle quattro dimensioni del nostro multiverso. Quando giungono quaggiù, i phane amano in modo particolare collezionare vittime rinchiudendole in una stasi temporale. I phane possono nutrirsi delle essenze delle creature che intrappolano in questo modo. Altri phane sono più ambiziosi, e cercano di alterare il destino di una nazione, di un mondo, o di un piano... sempre in peggio.



Combattimento

I phane combattono con più efficacia quando riescono ad avvicinarsi agli avversari, attirando le loro potenziali vittime nel loro campo di annullamento temporale. Se riescono a trattenere un bersaglio, possono sequestrare temporaneamente la loro vittima. Dal momento che sono incorporei, i phane hanno solo una possibilità del 50% di essere influenzati da un qualsiasi attacco, che sia in mischia, a distanza o tramite incantesimo. Se un phane si sente particolarmente minacciato, userà la sua capacità di *fermare il tempo*, usando la sua capacità speciale di esplosione temporale su alcuni bersagli, per poi fuggire dal combattimento usando *teletrasporto senza errore*. La tattica preferita di un phane è quella di usare la sua capacità di evocare un *duplicato temporale* passato di un avversario per seminare confusione e incertezza, prima di scatenare un suo attacco dichiarato e il tradimento del *duplicato temporale passato*. Inoltre usano sempre le loro capacità magiche per creare un *duplicato temporale* di se stessi.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità migliorata* (solo su se stesso); 5 volte al giorno - *aura sacrilega, colpo accurato, intrappolare l'anima, lentezza, linguaggi, teletrasporto senza errore, velocità di massa, velocità*; 1 volta al giorno - *duplicato temporale, tempo sicuro* (vedi Capitolo 2); 1 volta al giorno - *fermare il tempo*. Livello dell'incantatore 21°. CD del tiro salvezza 21 + livello dell'incantesimo.

Tocco di stasi (Sop): Funziona come *stasi temporale*, tranne per il fatto che viene considerata una capacità soprannaturale utilizzabile a piacimento. Livello dell'incantatore 25°; CD del tiro salvezza 21 + livello dell'incantesimo.

Esplosione temporale (Sop): Come azione standard, il phane può effettuare un attacco di contatto a distanza contro una qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri. Se l'attacco va a segno, il soggetto viene investito da uno spasmo di flusso spazio-temporale e subisce 15d6 danni.

Sanguisuga del tempo (Sop): Ad ogni round di tempo apparente sperimentato dal phane, il phane stesso assorbe automaticamente il "futuro" di qualsiasi creatura che sia riuscito a incapsulare con successo attraverso il suo tocco di stasi (ma non attraverso il suo campo di annullamento temporale), indipendentemente dalla distanza che separa la creatura dal phane, e indipendentemente dal numero delle vittime. Naturalmente, per la vittima il tempo non passa affatto, ma ad ogni round apparente sperimentato dal phane, la vittima invecchia di 1d4 anni, guarendo allo stesso tempo il phane di 20 punti ferita. Se una vittima non

viene in qualche modo liberata dalla stasi temporale da un amico che possa lanciare *dissolvi magie*, *dissolvere superiore* o qualsiasi altro incantesimo simile prima o poi morirà. Le vittime uccise in questa maniera escono automaticamente dalla stasi temporale come gusci essiccati che si dissolvono in una polvere finissima al minimo tocco. Su quelle vittime che vengono liberate prima della loro morte vengono applicati immediatamente gli effetti fisici dell'invecchiamento, ma non quelli mentali (vedi Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento" nel *Manuale del Giocatore*.

Evoca duplicato temporale passato **(Mag):** Una volta al giorno, un phane è in grado di duplicare uno dei suoi avversari prelevandolo da un passato parallelo alternativo. Il *duplicato temporale* così rubato possiede le stesse statistiche e lo stesso equipaggiamento dell'originale, ma viene considerato dotato di due livelli negativi (per indicare una versione meno esperta dell'originale). Il phane non può mai evocare un *duplicato temporale* passato di una creatura con più di 25 DV (in caso, vengono aggiunti ulteriori livelli negativi per compensare l'alto numero dei DV dell'avversario quando necessario). Il *duplicato temporale passato*, nonostante disponga di buona parte delle conoscenze dell'originale, serve fedelmente il phane come qualsiasi creatura evocata. Se il *duplicato temporale* passato viene ucciso, l'originale non viene ferito, in quanto il duplicato è stato prelevato da un passato parallelo. Tuttavia, non è detto che l'originale lo sappia, e dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30) altrimenti rimarrà scosso per 1d4 round dopo aver assistito alla morte del suo duplicato per la prima volta.

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; resistenza al freddo 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Campo di annullamento temporale (Str): I phane generano continuamente un campo di annullamento temporale a propagazione del raggio di 9 metri. Tutte le creature e gli oggetti all'interno del campo, eccettuato il phane, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30) ad ogni round per poter effettuare qualsiasi azione. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, il soggetto viene bloccato in un flusso di tempo statico fino al round di azione successivo, in cui avrà diritto a un nuovo tiro salvezza. Quando un soggetto è intrappolato in un flusso temporale statico indotto da un campo di annullamento temporale, il phane può utilizzare il suo tocco di stasi per "archiviare la questione", per così dire, sebbene sotto ogni altro aspetto il soggetto sia invulnerabile agli attacchi e ai danni come se fosse in una stasi temporale.

Regressione temporale (Sop): Se il phane spende un'azione per round per quattro round, alla fine del 4° round il phane torna indietro nel tempo di 4 round, esattamente al 1° round in cui ha iniziato a concentrarsi sulla regressione temporale. Alla sua seconda comparsa nel flusso temporale, il phane può eseguire azioni completamente diverse in base alla sua conoscenza del futuro (anche se, nel caso esegua azioni diverse dal suo primo passaggio nel flusso temporale, anche gli eventi del flusso temporale originale vengono cambiati).

Rigenerazione (Str): I phane subiscono danni normali dalle armi sacre e buone, e da quelle armi forgiate nel futuro o da un flusso temporale appartenente a una realtà alternativa (se ne esistono).

XIXECAL

Esterno Colossale (Freddo)
Dadi Vita: 72d8+1.080 (1.656 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 42 m
CA: 64 (-8 taglia, +7 Des, +55 naturale)
Attacchi: 2 artigli +93 mischia, morso +87 mischia, calpestare +87 mischia
Danni: Artiglio 2d8+28/19-20, morso 4d6+14, calpestare 4d6+14
Faccia/Portata: 12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali: Lacerare 4d8+42, freddo, capacità magiche, arma a soffio, *evoca drago bianco*, risucchio di Costituzione
Qualità speciali: Tratti degli abomini, sottotipo del freddo, inverno crudele, guarigione rapida 30, rigenerazione 30, RI 48, riduzione del danno 45/+9
Tiri salvezza: Temp +55, Rifl +47, Vol +39
Caratteristiche: For 66, Des 13, Cos 40, Int 12, Sag 8, Car 34
Abilità: Ascoltare +49, Cercare +76, Concentrazione +90, Conoscenze (arcane) +76, Conoscenze (dei piani) +76, Conoscenze (religioni) +76, Nascondersi -9, Osservare +76, Sapienza Magica +76, Scalare +103
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Critico Devastante (artiglio), Critico Soverchiante (artiglio), Incantesimo Clandestino (*invisibilità migliorata*), Velocità Accecante (x4)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o in compagnia di 1d4+1 draghi bianchi vecchi
Grado di Sfida: 36
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 73-150 DV (Colossale)

Gli xixecal sono la progenie degli dei le cui aree di influenza includevano il male, il ghiaccio e il caos.

La loro avanzata è quella di una tempesta ancestrale, gelida oltre ogni immaginazione. Al suo nucleo, c'è qualcosa che si muove: un ghiacciaio che cammina, alto 30 metri o più. Il suo corpo di ghiaccio bianchissimo è di forma vagamente umanoide, ma sempre avvolto da una tempesta che ulula e infuria attorno a lui. Alcuni pallidi draghi di un bianco purissimo volano attorno a lui nella tempesta, appollaiandosi impunemente sulle spalle del colosso.

In vari mondi le regioni artiche ospitano uno dei figli indesiderati della gelida passione degli dei. Gli xixecal, solitamente ibernati per l'eternità, vengono liberati quando un cataclisma imprevisto fa tremare il mondo, infrangendo la rigida prigione di ghiaccio nero dello xixecal. Gli xixecal non sono mai i fautori della fine di un'era, ma vi prendono parte volentieri.

Combattimento

Gli xixecal sono in grado di sopraffare la maggior parte delle creature semplicemente attraverso la tempesta urlante soprannaturale che li accompagna ovunque vadano. Coloro che riescono a reggere ai rigori delle tempesta dovranno subire l'effetto dei suoi terribili artigli e morsi e

della sua capacità di calpestare e lacerare. Per non parlare dei draghi bianchi vecchi (uno o più) che normalmente accompagnano uno xixecal ovunque vada, godendo delle gelide calamità scatenate dal suo passaggio.

Lacerare (Str): Se lo xixecal mette a segno entrambi i suoi attacchi con gli artigli, può affondarli nel corpo dell'avversario e lacerarne le carni. Questo attacco infligge automaticamente 4d8+42 danni.

Freddo (Sop): Essere colpiti dall'attacco in mischia di uno xixecal trasmette un'ondata di freddo raggelante. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 58), altrimenti verrà influenzato dagli effetti di un incantesimo *lentezza* per 10 round.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega, blasfemia, blocca persone, cono di freddo, dissacrare, dissolvere superiore, dominare mostri, invisibilità migliorata, muro di ghiaccio*; 5 volte al giorno - *sciame di meteore, velocità*. Livello dell'incantatore 36°; CD del tiro salvezza 22 + livello dell'incantesimo.

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, 90 metri, 3 volte al giorno, 12d6 danni, Temp con CD 61 per dimezzare.

***Evoca drago bianco* (Mag)**: Uno xixecal può evocare un drago bianco vecchio (vedi *Manuale dei Mostri*) per cinque volte al giorno.

Risucchio di Costituzione (Sop): Questo effetto riduce permanentemente il punteggio di Costituzione di una creatura vivente di 4 quando lo xixecal mette a segno uno schianto, un morso o un attacco per lacerare, o il doppio di tale ammontare in caso di un colpo critico o un lacerare. Lo xixecal guarisce 30 danni (o 40 in caso di un lacerare o di un colpo critico) quando effettua tale risucchio, acquisendo gli eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. Questo attacco consente un tiro salvezza sulla Tempra (CD 58).

Tratti degli abomini: Immune alla metamorfosi, alla pietrificazione e ad ogni altro attacco che alteri la forma. Non è soggetto al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche o alla morte per danni massicci; immune agli effetti di influenza mentale; resistenza al fuoco 20; anti-individuazione; visione del vero a volontà; vista cieca nel raggio di 150 metri; telepatia fino a 300 metri.

Sottotipo del freddo: Immune ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati da fuoco a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare il danno (gli xixecal non possiedono la normale resistenza al freddo 20 posseduta da molti abomini), nel qual caso subisce danni dimezzati se ottiene un successo e danni raddoppiati se fallisce il tiro salvezza.

Inverno crudele (Sop): Uno xixecal si trova sempre al centro di un effetto magico di *inverno crudele* (vedi Capitolo 2). Se tale effetto viene dissolto, ritorna 1 minuto dopo: il solo modo per rimuoverlo permanentemente è uccidere lo xixecal che lo ha generato.

Rigenerazione: Uno xixecal subisce danni normali dalle armi legali e danni raddoppiati dalle armi brucianti o infuocate.



BD

AMMASSO UMBRAL (SFERA NERA)

Costrutto Medio
Dadi Vita: 57d10 (313 pf)
Iniziativa: +10 (Des)
Velocità: Volare 27 m (perfetta)
CA: 40 (+10 Des, +20 naturale)
Attacchi: Tocco disintegrante +42 di contatto in mischia
Danni: 5d6 più tocco disintegrante (Temp CD 38)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tocco disintegrante, vortice
Qualità speciali: Vista cieca 60 m, tratti dei costrutti, guarigione rapida 10, viaggio planare, RI 44; resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco e sonora 30
Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +29, Vol +29
Caratteristiche: For 10, Des 30, Cos -, Int 20, Sag 30, Car 30
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 32
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale



Avanzamento: 58-63 DV (Medio); 64-79 DV (Grande); 80-95 DV (Enorme); 96-171 DV (Mastodontico)

Un ammasso umbral, una sfera fluttuante di vuoto assoluto, (chiamato a volte sfera nera) è un avversario straordinariamente pericoloso per chiunque vi entri in contatto.

Quando è a riposo, una sfera nera ha esattamente lo stesso aspetto di una grande *sfera annientatrice*, una sfera di tenebre impenetrabili. Infatti a volte un incantatore arcano armato con un *talismano della sfera* può incontrarne una e tentare di comandarla credendola erroneamente una semplice *sfera annientatrice* e non la creatura estremamente più pericolosa che è in realtà. L'ammasso umbral a volte decide di obbedire al suo pseudo-padrone per un po' di tempo, prima di rivoltarsi contro di lui nel momento più inopportuno e disintegrarlo per la sua presunzione.

Alcuni saggi dichiarano che gli Antichi, gli dei che esistevano prima degli dei attuali, crearono gli ammassi umbral per usarli come messaggeri e a volte come assassini. Alcuni sostengono addirittura che fossero chiamati gli "Assassini degli Dei Antichi" in certi testi antichi perché, essendo stati creati dagli dei dimenticati di un tempo, avrebbero distrutto i loro creatori, vagando da allora senza meta per il cosmo in cerca di chiunque possa essergli sfuggito.

Un ammasso umbral è perfettamente silenzioso; non parla mai. Forse è in grado di comprendere il linguaggio perduto degli Antichi, ma se fosse così, non resta nessun altro con cui possa conversare.

COMBATTIMENTO

Un ammasso umbral non fa che avanzare finché non entra in contatto con un bersaglio e non lo disintegra, dimostrando una certa astuzia quando affronta gli avversari più elusivi. Tuttavia preferisce arrivare inizialmente addosso ad un avversario da una direzione che non si aspetta, e spesso si apre la strada disintegrando il pavimento o il soffitto mentre carica all'attacco.

Tocco disintegrante (Str): Qualsiasi oggetto materiale che entra in contatto con una sfera nera viene immediatamente disintegrato a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 38). Un personaggio o un oggetto che è stato disintegrato da un ammasso umbral scompare completamente, non lasciando al suo posto neanche della polvere per segnalare la sua presenza. Quelli che superano il tiro salvezza subiscono lo stesso 5d6 danni dal tocco disintegrante. In modo analogo, le armi o gli oggetti che superano il toro salvezza subiscono lo stesso ammontare di danni (va ricordato che gli oggetti trasportati o tenuti in mano effettuano il tiro salvezza con gli stessi bonus dei loro possessori).

Vortice (Str): A volte un ammasso umbral trova dei bersagli particolarmente agili e veloci da evitare il suo tocco. In questi casi si affida solitamente al suo attacco a vortice. Normalmente una sfera nera si isola in qualche modo dall'aria che la circonda (altrimenti sarebbe costantemente al centro di una tempesta di vento ululante). La sfera nera può decidere invece di lasciare che l'aria le passi attorno e di sospendere questo isolamento, causando una folata improvvisa di vento che scaturisce verso la sfera nera da tutte le direzioni. Questo vortice è in grado di risucchiare tutta l'aria contenuta in una stanza cubica con spigolo di 9 metri in un solo round, creando un afflusso improvviso d'aria nella sua direzione. Tutte le creature volanti o fluttuanti entro 9 metri dall'ammasso d'ombra che falliscono un tiro salvezza sui Riflessi (CD 38) vengono trascinate dal vento a contatto con la sfera nera. Le creature non volanti entro 9 metri che falliscono un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) vengono tirate a contatto con l'ammasso umbral. Il contatto con un ammasso umbral può portare alla disintegrazione, come spiegato sopra.

Immunità agli incantesimi (Str): Oltre agli incantesimi a cui è immune per via dei suoi tratti da costrutto, un ammasso umbral è immune all'incantesimo *disintegrazione* e a tutte le sue varianti.

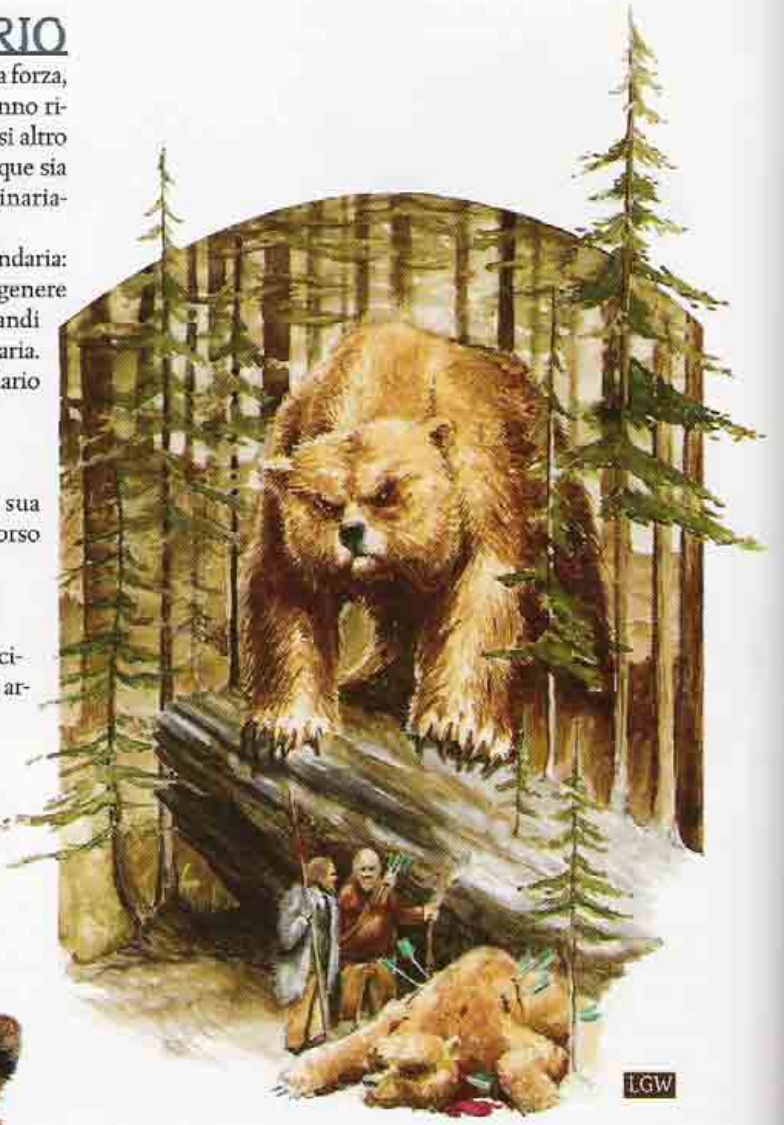
Viaggio planare (Str): Una sfera nera è in grado di piegare a piacere lo spazio, il che le permette di usare *transizione eterea*, *porta dimensionale*, *teletrasporto senza errore*, o *spostamento planare* a volontà come azione standard.

Tratti dei costrutti: Immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale), e al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alla malattia, agli effetti mortali e quelli necromantici, e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non sia efficace anche sugli oggetti. Non può curare i danni (rigenerazione e guarigione rapida, se presenti, si applicano lo stesso). Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristiche o risucchio d'energia. Non è a rischio di morte per danno massiccio, ma viene distrutto una volta ridotto a 0 punti ferita o meno; non può essere rianimato o fatto risorgere. Scurovisione 18 metri.

ANIMALE LEGGENDARIO

Gli animali leggendari sono degli animali dotati di una forza, velocità e potenza epocali. Secondo alcune teorie, hanno ricevuto in dono dei poteri superiori a quelli di qualsiasi altro animale per servire da difensori della natura. Qualunque sia la loro origine, gli animali leggendari sono straordinariamente rari.

Non tutti gli animali hanno una controparte leggendaria: non esistono, ad esempio, dei passeri leggendari. In genere soltanto i predatori più pericolosi e gli erbivori più grandi in climi particolari possiedono una versione leggendaria. Vengono forniti di seguito due esempi: l'orso leggendario e la tigre leggendaria.



ORSO LEGGENDARIO

Normalmente un orso leggendario, nonostante la sua grande forza, non attacca gli umani. La dieta di un orso consiste principalmente di piante e pesci.

COMBATTIMENTO

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un orso leggendario deve colpire con entrambi gli artigli.

TIGRE LEGGENDARIA

La tigre leggendaria è uno dei predatori terrestri più temibili e pericolosi del regno animale, misura tra i 2,4 e i 3 metri in lunghezza e pesa fino a 270 kg.



COMBATTIMENTO

Balzo (Str): Se la tigre leggendaria salta addosso ad un nemico durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già eseguito un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una tigre leggendaria deve colpire con il suo morso. Se riesce a trattenere la vittima, può effettuare un attacco con gli speroni.

Speroni (Str): Una tigre leggendaria può effettuare due attacchi (+30 in mischia) contro una creatura bloccata tra le sue zampe, infliggendo 2d6+5 danni con ciascuno sperone. Se la tigre leggendaria balza addosso ad un avversario, può attaccare anche con gli speroni.

Abilità: Le tigri leggendarie ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *In zone con l'erba alta o un fitto sottobosco, il bonus razziale diventa di +16.

	Orso leggendario Animale Grande	Tigre leggendaria Animale Grande
Dadi Vita:	20d8+140 (230 pf)	26d8+182 (299 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+4 (Des)
Velocità:	15 m	15 m
CA:	21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale)	23 (-1 taglia, +4 Des, +10 naturale)
Attacchi:	2 artigli +27 mischia, morso +22 mischia	2 artigli +29 mischia, morso +24 mischia
Danni:	Artiglio 2d6+13, morso 4d6+6	Artiglio 2d6+11, morso 2d8+5
Faccia/Portata:	1,5 m per 3 m/1,5 m	1,5 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato	Balzo, afferrare migliorato, sperone 2d6+5
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +19, Rifl +14, Vol +9	Temp +22, Rifl +19, Vol +10
Caratteristiche:	For 36, Des 14, Cos 24, Int 2, Sag 16, Car 12	For 32, Des 18, Cos 24, Int 2, Sag 14, Car 10
Abilità:	Ascoltare +8, Nuotare +18, Osservare +8	Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8*, Nuotare +14, Osservare +7, Saltare +15
Talenti:	-	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura o sotterraneo	Qualsiasi foresta, collina, montagna, pianura o sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o in coppia	Solitario o in coppia
Grado di Sfida:	9	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	21-40 DV (Grande)	27-48 DV (Grande)

BEHEMOTH

I behemoth sono esterni in forma di animale dotati di dimensioni epiche, ancora più grandi e potenti degli animali crudeli.

I behemoth assomigliano alle versioni naturali degli animali in quasi tutti gli aspetti, ma sono esageratamente più grandi, provenendo da oltre i confini del Piano Materiale. Sono più intelligenti delle loro controparti normali e la loro provenienza aliena conferisce loro un livello di tempra magica del tutto estraneo alle versioni terrestri.

AQUILA BEHEMOTH

Un'aquila behemoth è un uccello predatore intelligente e dalla vista acuta che a volte collabora con le creature buone. È alta oltre 6 metri e ha un'apertura alare che può arrivare fino a 24 metri.

	Aquila Behemoth Esterno Colossale	Gorilla Behemoth Esterno Colossale
Dadi Vita:	21d8+126 (220 pf)	21d8+252 (346 pf)
Iniziativa:	+20 (+12 Des, +8 Iniziativa Superiore)	+12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	6 m, volare 48 m (scarsa)	18 m, scalare 9 m
CA:	24 (+12 Des, -8 taglia, +10 naturale)	38 (+8 Des, -2 taglia, +22 naturale)
Attacchi:	2 artigli +25 mischia, morso +15 mischia	2 artigli +29 mischia, morso +24 mischia
Danni:	Artiglio 5d10+7, morso 4d12+3	Artiglio 4d8+10, morso 3d10+5
Faccia/Portata:	12 m per 24 m/4,5 m	3 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali:	Lacerare 8d8+20	-
Qualità speciali:	Eludere, RI 30, riduzione del danno 20/+6	Olfatto acuto, RI 30, riduzione del danno 20/+6
Tiri salvezza:	Temp +18, Rifl +24, Vol +16	Temp +24, Rifl +20, Vol +16
Caratteristiche:	For 25, Des 34, Cos 23, Int 17, Sag 19, Car 16	For 31, Des 26, Cos 35, Int 6, Sag 15, Car 12
Abilità:	Ascoltare +30, Conoscenze (dei piani) +27, Conoscenze (geografia) +27, Conoscenze (natura) +27, Conoscenze (religioni) +27, Conoscenze (storia) +27, Conoscenza delle Terre Selvagge +28, Diplomazia +24, Osservare +40*, Percepire Inganni +24	Equilibrio +32, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +29, Osservare +23, Saltare +25, Scalare +42
Talenti:	Arma Preferita (artiglio), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti	Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Volontà di Ferro
Talenti epici:	Abilità Focalizzata Epica (Osservare), Iniziativa Superiore	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta, collina, montagna o pianura	Foresta e montagne a clima caldo
Organizzazione:	Solitario o in coppia	Solitario o in compagnia (5-8)
Grado di Sfida:	18	19
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	22-42 DV (Colossale)	22-42 DV (Enorme)

Combattimento

Un'aquila behemoth solitamente attacca dall'alto, tuffandosi in picchiata a tutta velocità. Quando non può calare in picchiata, usa i suoi micidiali speroni e il suo becco tagliente per colpire gli occhi e la testa del suo avversario.

Abilità: Un'aquila behemoth riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare nel corso delle ore diurne.

Capacità di carico: Per un'aquila behemoth un carico leggero arriva fino a 1.080 kg; un carico medio va da 1.080 a 2.160 kg; un carico pesante da 2.160 a 4.320 kg.

GORILLA BEHEMOTH

Un gorilla behemoth può lacerare gli avversari con i suoi artigli, nonché attaccare con un morso micidiale. La creatura può anche tentare di entrare in lotta e di immobilizzare l'avversario, per poi colpire con gli artigli l'avversario prono.

Lacerare (Str): Se un gorilla behemoth mette a segno entrambi i suoi attacchi con gli artigli, può affondarli nel corpo dell'avversario e lacerarne le carni. Questo attacco infligge automaticamente 8d8+20 danni.

BRACHYURUS

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 38d10+684 (893 pf)
Iniziativa: +18 (+14 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m
CA: 40 (+14 Des, -1 taglia +17 naturale)
Attacchi: 2 artigli +48 mischia, 1 morso +46 mischia
Danni: Artiglio 2d6+10/19-20, morso 3d6+5/19-20
Faccia/Portata: 1,50 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali: Ululato terrificante, squartare 15d6+25
Qualità speciali: Vista cieca 72 m, riduzione del danno 30/+5, scurovisione 18 m, guarigione rapida 10, visione crepuscolare, RI 32, olfatto acuto, resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco e al suono 20
Tiri salvezza: Temp +41, Rifl +37, Vol +25
Caratteristiche: For 30, Des 38, Cos 47, Int 18, Sag 32, Car 19
Abilità: Ascoltare +33, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +20, Osservare +35
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Critico Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Sensi Acuti, Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Velocità Accecante (x2)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, in coppia o in branco (5-10)
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale neutrale
Avanzamento: 39-48 DV (Grande); 49-58 DV (Enorme); 59-66 DV (Mastodontico); 67-135 DV (Colossale)



I brachyurus sono la razza primordiale da cui discendono tutti i lupi e i canidi minori. Lo stesso Lupo Fenris della mitologia apparteneva alla razza dei brachyurus.

I brachyurus hanno l'aspetto di lupi incredibilmente grossi, dalla pelliccia bianca scintillante chiazzata qua e là di rosso ruggine. Le loro zanne e i loro artigli sembrano troppo grossi perfino per la loro taglia enorme, ma pronti a balenare nel giro di un istante. L'ululato di un brachyurus può terrorizzare perfino l'avventuriero più esperto e consumato.

I brachyurus vagano per le antiche steppe perdute nel tempo, nelle terre selvagge extraplanari, oppure, singolarmente, compaiono in mezzo ai branchi dei loro simili inferiori, dove la loro presenza risulta del tutto imprevista. I cacciatori esoterici considerano la pelliccia di un brachyurus di grande valore, anche se capita fin troppo spesso che tali cacciatori diventino le prede.

I brachyurus sanno parlare il Comune e possono comunicare con tutti i lupi.

COMBATTIMENTO

I brachyurus attaccano in modo diretto quando vanno a caccia. Prima lanciano il loro ululato terrificante per disperdere eventuali avversari in gruppo, poi scelgono una tra le vittime in fuga o una lasciata indietro dagli altri compagni. La tattica preferita dei brachyurus è di usare innanzi tutto Sbilanciare Migliorato su un avversario, per poi squartare l'avversario abbattuto impiegando l'omonima capacità. Quei brachyurus che lavorano in gruppo sono particolarmente letali nei confronti degli avversari sbilanciati.

Ululato terrificante (Sop): Come azione standard, un brachyurus può emettere un ululato a propagazione nel raggio di 18 metri che ha effetto su quelle creature dotate di un numero di Dadi Vita o di livelli inferiore a quello del brachyurus. La creatura influenzata deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 33), altrimenti rimarrà scossa. Se il tiro viene superato, quel bersaglio sarà immune all'ululato terrificante di quel brachyurus per un giorno.

Squartare (Str): Se un brachyurus riesce a sbilanciare un avversario, può infierire sul corpo dell'avversario e lacerarne le carni. Questo attacco infligge automaticamente 15d6+25 danni.

Se un avversario cade in posizione prona per qualsiasi motivo (forse a causa dell'attacco di Sbilanciare Migliorato di un altro brachyurus) in un'area minacciata da un brachyurus, il brachyurus può squartare la vittima come azione gratuita (questo viene considerato l'attacco di opportunità del brachyurus per quel round), anche se il brachyurus non ha avuto niente a che fare con l'azione di sbilanciare sull'avversario.

CACCIATORE CANUTO

I cacciatori canuti sono folletti maligni che compaiono nelle gelide notti illuminate dalla luna per dare la caccia ai viaggiatori al solo scopo di divertirsi, scegliendo le loro prede, inseguendole e trascinandole nel reame della notte della Corte dei Malevoli dove verranno rinchiuse per sempre.

Anche se risultano difficili da vedere per via del soffio magico delle loro cavalcature, un cacciatore canuto sembra un uomo o un elfo piuttosto scarno, con dei lineamenti affilati ed esagerati, inquietanti a vedersi. Tutto ciò che riguarda un cacciatore canuto è bianco, dalla bianca chioma in cima alla testa, ai bottoni perlati e luminescenti del suo mantello. A mezzanotte, quando la temperatura scende sotto lo zero, e qualsiasi tipo di luna risplende sui terreni ghiacciati, il cacciatore si manifesta dapprima come una nebbia inquietante accompagnata dall'echeggiare di un rumore di zoccoli. Una volta sceso da sella e all'aperto, un cacciatore canuto sembra una sorta di apparizione spettrale illuminata dalla luce della luna, ma non si tratta di un non morto.



Un cacciatore canuto cavalca uno splendido cavallo volante, un destriero bianco come la neve il cui soffio emana grandi nubi di vapori ghiacciati e i cui occhi blu risplendono freddamente nelle tenebre. Si dice spesso che chi viene scelto come preda da un cacciatore canuto viene per la prima volta a conoscenza del suo destino dal suono degli zoccoli e dal bagliore splendente di questi occhi che gli si avvicinano nella nebbia.

COMBATTIMENTO

Il cacciatore canuto preferisce caricare la sua preda rimanendo in sella al suo cavallo, colpendo con la sua *spada lunga affilata del legame+6* mentre cavalca. Un colpo critico (o un colpo che ucciderebbe o renderebbe privo di conoscenza il suo avversario) di questa lama non ferisce la preda del cacciatore. La vittima viene invece trasportata fisicamente, con gli effetti dell'incantesimo *legare anima* intensificato al 16° livello (CD 30), all'interno di un diamante di un bianco brillante all'estremità dell'elsa della spada. Il cacciatore fa quindi ritorno al suo reame, portando il suo prigioniero affinché venga fatto schiavo.

Raramente un cacciatore canuto incontra qualche avversario abbastanza ostico da costituire una sfida, ma in queste occasioni utilizza le sue capacità magiche per sopraffare tali avversari rendendoli più facili da catturare. Se una vittima scelta riesce a sfuggire per 1 ora da un cacciatore, o riesce a sconfiggere il folletto, la caccia non è terminata. Un cacciatore canuto non può essere ucciso mentre caccia (vedi oltre). Egli farà ritorno la notte successiva in cui sia freddo e ci sia la luna, assieme ad un secondo cacciatore in aiuto, e tenterà nuovamente di catturare la vittima. In caso di un nuovo fallimento, questa procedura verrà ripetuta per ogni notte in cui ci sono le condizioni adatte finché non verrà catturato il prigioniero o finché non saranno passate cinque di queste notti. Se una vittima riesce a fuggire per tutte e cinque le notti, un cacciatore canuto non le darà mai più alcun fastidio.

Spostarsi in luoghi più caldi ritarderà soltanto l'inevitabile. Il cacciatore canuto è paziente, sa aspettare anche anni se deve, per apparire nuovamente quando si verificheranno le condizioni giuste. Lo spostamento su un piano di esistenza differente non interrompe la caccia; un cacciatore insegue la sua preda in qualsiasi reame nel multiverso durante l'ora di caccia, e lui e i suoi compagni possono comparire su qualsiasi piano per dare inizio nuovamente alla caccia purché ci sia la luce della luna e una temperatura glaciale.

Capacità magiche: A volontà - *blocca mostri, colpo accurato, nube di nebbia, rivela locazioni, spostamento planare*; 3 volte al giorno - *ancora dimensionale, dissolvere superiore, dominare mostri*; 1 volta al giorno - *disgiunzione di Mordenkainen, richiamo e resurrezione contingenti*. Livello dell'incantatore 23°; CD del tiro salvezza 18 + livello dell'incantesimo.

* *Richiamo e resurrezione contingente* è una variante di un incantesimo epico descritto nel Capitolo 2: "Incantesimi epici". Quando viene ucciso, il cacciatore canuto viene in realtà riportato assieme al suo destriero nel reame fatato, dove viene fatto risorgere e ha la possibilità di iniziare nuovamente la sua caccia. L'unico modo per uccidere realmente un cacciatore canuto è sconfiggerlo nel suo reame originario dopo che questo incantesimo epico è stato utilizzato per quella giornata.

DESTRIERO CANUTO

La cavalcatura di un cacciatore canuto è una bestia soprannaturale di straordinaria eleganza e maestria. È completamente leale al suo cacciatore e non permetterà ad altri individui di avvicinarla o di cavalcarla.

Combattimento

Un destriero canuto può attaccare con i suoi due zoccoli ed effettuare un feroce morso ogni round.

Camminare nell'aria (Sop): Un destriero canuto può ca-

	Cacciatore canuto Folletto Medio (Freddo)	Destriero canuto Bestia magica Grande (Freddo)
Dadi Vita:	46d6+598 (759 pf)	12d10+36 (102 pf)
Iniziativa:	+19 (+11 Des, +8 Iniziativa Superiore)	+8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	9 m	12 m, volare 27 m (buona)
CA:	46 (+11 Des, +15 cognitivo, +10 naturale)	23 (-1 taglia, +4 Des, +10 naturale)
Attacchi:	*Spada lunga affilata del legame*+6 +46/+41/+36/+31	2 zoccoli +17 mischia, morso +15 mischia
Danni:	*Spada lunga affilata del legame*+6 1d8+27/15-20 più 1d6 più *legame*	Zoccolo 3d6+6, morso 5d8+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m /1,5 m	1,5 m per 3 m /1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche	-
Qualità speciali:	Resistenza al freddo 50, RI 36, riduzione del danno 20/+6	Resistenza al freddo 25, camminare nell'aria, proiezione astrale, forma eterea, cerchio magico contro il bene, soffio di nebbia, RI 20, riduzione del danno 10/+3, immunità
Tiri salvezza:	Temp +28, Rifl +36, Vol +31	Temp +11, Rifl +12, Vol +5
Caratteristiche:	For 38, Des 33, Cos 36, Int 31, Sag 23, Car 26	For 22, Des 18, Cos 17, Int 6, Sag 13, Car 14
Abilità:	Ascoltare +35, Cavalcare +33, Cercare +40, Conoscenza delle Terre Selvagge +36, Intimidire +30, Orientamento +28, Osservare +38	Ascoltare +12, Osservare +12
Talenti:	Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Travolgere	Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Talenti epici:	Arma Focalizzata Epica (spada lunga), Carica Crudele, Critico Soverchiante (spada lunga), Iniziativa Superiore	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi freddo	Qualsiasi freddo
Organizzazione:	Solitario o compagnia (2-5)	Solitario (con cavaliere)
Grado di Sfida:	25	9
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	47+ DV (Medio)	13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)

valcare nell'aria come se fosse sul terreno, con gli stessi effetti di un incantesimo permanente *camminare nell'aria*.

Proiezione astrale e forma eterea (Sop): Queste capacità funzionano come gli incantesimi omonimi lanciati da un incantatore di 20° livello.

Cerchio magico contro il bene (Sop): Questa capacità duplica continuamente gli effetti dell'incantesimo. Un destriero canuto non può interrompere questa capacità.

Soffio di nebbia (Sop): Il fiato di un destriero canuto funziona come un incantesimo costante di *foschia oscurante*.

Immunità: Un destriero canuto è immune a tutti gli incantesimi e le capacità di *charme* e *blocco*.

COLOSSO

Un colosso, come indica il nome stesso, è un costrutto di taglia Colossale simile a un golem. I colossi sono automi creati magicamente e dispongono di un potere quasi paragonabile a quello degli dei. Costruirne uno significa ricorrere all'uso di poteri magici epici e di vaste forze elementali.

Combattimento

I colossi sono praticamente inarrestabili in combattimento, e difficilmente il bersaglio che hanno scelto di tempestare di colpi riuscirà a sfuggire. Seguono le istruzioni ricevute alla lettera e non sono in grado di ideare alcuna strategia o tattica di loro iniziativa.

Il creatore del colosso può comandare la sua creatura se il colosso si trova entro 36 metri da esso e se il colosso è in grado di sentirlo. Se un colosso non riceve alcun comando, solitamente si occupa di eseguire l'ultimo comando ricevuto al meglio delle sue capacità, ma se viene attaccato restituirà il colpo. Il creatore può assegnare al colosso un semplice programma che permetta alla creatura di funzionare anche in sua assenza, come "Attacca tutte le creature che entrano su questo semipiano" (oppure soltanto un tipo specifico di creatura).

Tratti dei costrutti: Immune agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e di morale), agli effetti di veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti necromantici e qualsiasi altro effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non può guarire dai danni (la rigenerazione e la guarigione rapida vengono comunque applicati, se presenti). Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai risucchi di caratteristiche o ai risucchi di energia. Non rischia morte per danno massiccio, ma viene distrutto quando raggiunge 0 o meno punti ferita; non può essere rianimato o fatto risorgere. Scurovisione 18 metri.

	Colosso di pietra Costrutto Colossale	Colosso di carne Costrutto Colossale	Colosso di ferro Costrutto Colossale
Dadi Vita:	64d10 (352 pf)	100d10 (550 pf)	96d10 (528 pf)
Iniziativa:	-3 (Des)	+2 (-2Des, +4 Iniziativa Migliorata)	-2 (Des)
Velocità:	12 m (non può correre)	12 m (non può correre)	15 m (non può correre)
CA:	44 (-8 taglia, -3 Des, +45 naturale)	45 (-8 taglia, -2 Des, +25 naturale, +20 profana)	60 (-8 taglia, -2 Des, +60 naturale)
Attacchi:	2 schianti +70 mischia	Randello Colossale +79 mischia o 2 schianti +79 mischia o oggetto lanciato +65 a distanza	2 schianti +99 mischia
Danni:	Schianto 8d6+30	Randello Colossale 6d6+18 o 2 schianti 4d6+12 o oggetto lanciato (del peso di 10 tonnellate o inferiore) 4d6+12	Schianto 12d6+35
Faccia/Portata:	12 m per 12 m/7,5 m	12 m per 12 m/7,5 m (portata 12 m con randello Colossale)	12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali:	Frantumare	Presenza terrificante, aspetto spaventoso, calpestare, fetore	Arma a soffio
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, immunità alla magia, campo antimagia, riduzione del danno 30/+6	Tratti dei costrutti, immunità alla magia, riduzione del danno 20/+7, affinità all'energia negativa	Tratti dei costrutti, immunità alla magia, campo antimagia, antiruggine, riduzione del danno 30/+7
Tiri salvezza:	Temp +21, Rifl +18, Vol +21	Temp +33, Rifl +31, Vol +33	Temp +32, Rifl +30, Vol +33
Caratteristiche:	For 70, Des 5, Cos -, Int 7, Sag 10, Car 5	For 35, Des 6, Cos -, Int 11 o come quella dello spirito di controllo, Sag 11 o come quella dello spirito di controllo, Car 3 o come quella dello spirito di controllo	For 80, Des 7, Cos -, Int 9, Sag 12, Car 7
Abilità:	-	Nessuna, oppure quelle dello spirito di controllo	-
Clima/Terreno:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	24	27	33
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Neutrale malvagio o neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	65-192 DV (Colossale)	Nessuno (le capacità possono variare in base al livello dello spirito che possiede il costrutto)	97-288 DV (Colossale)

Immunità alla magia (Str): Un colosso resiste completamente alla maggior parte degli effetti magici e soprannaturali, fatta eccezione per quelli riportati di seguito in specifico.

Campo antimagia (Str): Un colosso genera costantemente un campo antimagia nel raggio di 30 metri. Il campo è una barriera invisibile che blocca la maggior parte degli effetti magici, compresi gli incantesimi, le capacità magiche e le capacità soprannaturali. Impedisce allo stesso modo il funzionamento di eventuali oggetti magici o incantesimi entro i suoi confini, fatta eccezione per le capacità magiche del colosso stesso. Sotto tutti gli altri aspetti, questo effetto funziona come un *campo anti-magia* lanciato da un incantatore di 25° livello.

Costruzione

Il costo di costruzione riportato per ogni colosso include il corpo fisico e tutti i materiali e le componenti magiche che vengono consumate o diventano parte permanente di esso. Fatta eccezione per i requisiti più stretti, la costruzione di un colosso non è diversa dalla costruzione di un golem.

COLOSSO DI PIETRA

Un colosso di pietra è alto 21 metri e pesa circa 112.500 kg. Il suo corpo è fatto di pietra levigata, spesso decorata secondo i gusti del suo creatore. Il colosso potrebbe, ad esempio, essere una gigantesca riproduzione scolpita del suo egocentrico creatore.

Un colosso di pietra non può parlare o emettere un qualsiasi suono con la voce.

Combattimento

I colossi di pietra sono avversari formidabili, immensamente potenti dal punto di vista fisico e assai difficili da danneggiare.

Frantumare (Sop): Un colosso di pietra può utilizzare *frantumare* come azione gratuita ogni due round contro un'arma o un altro oggetto di un avversario come un incantatore di 24° livello.

Immunità alla magia (Str): Un colosso di pietra è immune a tutti gli incantesimi, a tutte le capacità magiche e a tutti gli effetti soprannaturali, fatta eccezione per quelli che seguono. Un incantesimo *trasmutare roccia in fango* lo rallenta (con lo stesso effetto dell'incantesimo *lentezza*) per 1 round, senza alcun tiro salvezza, mentre *trasmutare fango in roccia* lo cura di tutti i punti ferita perduti. Un incantesimo *pietra in carne* non ha alcun effetto su un colosso di pietra.

Costruzione

Il corpo di un colosso di pietra viene ricavato da un singolo blocco di roccia dura, come ad esempio il granito, del peso di almeno 168.750 kg.

Il costo di creazione del colosso è pari a 760.000 mo, che comprendono le 100.000 mo per il corpo. Per assemblare il corpo è necessaria una prova di Artigianato (scultura) o Artigianato (Costruzione) (CD 37).

Il creatore deve essere di 25° livello e deve essere in grado di lanciare degli incantesimi epici. Il completamento del rituale risucchia 30.600 PE al creatore e richiede *costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto* e *frantumare*.

COLOSSO DI CARNE

Un colosso di carne, l'espressione suprema delle arti di un necromante, semina il terrore e la distruzione ovunque vada.

Un colosso di carne, un'orribile massa di carne putrida, assomiglia più di ogni altra cosa a uno zombi Colossale, ma in realtà è un costrutto di incredibile potere. La sua natura di costrutto artificiale è rivelata soltanto dalla superficie aspra della sua pelle grigiastra.

Un colosso di carne conosce tutti i linguaggi parlati in vita dal fantasma che funge da suo spirito di controllo. Quando lo spirito di controllo viene soppresso, il costrutto pronuncia frasi senza senso in tutti i linguaggi parlati dai cadaveri che lo compongono.



Combattimento

Un colosso di carne è reso poco agile nei movimenti dalla sua enorme massa, e così si affida a dei metodi semplici che non richiedono alcuna sottigliezza come, ad esempio, sradicare un albero e usarlo come randello, sollevare un carro o un casolare (o qualsiasi oggetto che pesi meno di 10 tonnellate) e scagliarlo come un sasso, oppure afferrare gli avversari e scaraventarli contro un muro per sentire il gratificante suono delle loro ossa che si spezzano, oppure, più semplicemente, calpestare le creature inopportune e ridurle a una poltriglia insanguinata.

Presenza terrificante (Str): Un colosso di carne irradia un potere maligno verso tutto ciò che è vivente, obbligando coloro che si trovano entro 1,6 km da esso ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 56). Coloro che superano il tiro salvezza restano scossi. Coloro che lo falliscono per 20 punti o meno diventano spaventati. Coloro che lo falliscono per un punteggio che va da 21 a 40 vanno in preda al panico. Coloro che lo falliscono per 41 punti o più si accovacciano (vedere la sezione "Riassunto delle condizioni" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Aspetto spaventoso (Sop): Una volta al giorno, lo spirito che controlla il colosso di carne dall'interno può attingere all'energia negativa latente nel costrutto per trasformare le sue fattezze in un volto dal ghigno orripilante. Tutti coloro che si trovano entro 90 metri e che vedono il suo volto devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 56) o subire 2d4 danni temporanei alla Forza, alla Destrezza e alla Costituzione.

Calpestare (Str): Concentrando tutta la sua energia in un singolo attacco (come azione di round completo), un colosso di carne può calpestare un qualsiasi avversario adiacente (vale a dire, che si trovi in una qualsiasi area minacciata dal colosso). Il modificatore al tiro per colpire per questo attacco speciale è +65 (+75 base, -2 Des, -8 taglia). Se il colpo va a segno, l'attacco per calpestare infligge danni raddoppiati (8d6+24) e immobilizza la vittima finché il colosso non decide di lasciarla andare.

Fetore (Str): Il fetore marcescente emanato da un colosso di carne è talmente nauseante che tutte le creature dotate del senso dell'odorato che si trovano entro 90 metri dal costrutto devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 60), altrimenti rimarranno nauseate (non saranno in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi cosa che richieda attenzione, fatta eccezione per un singolo movimento o una singola azione equivalente al movimento per round). Coloro che superano il loro tiro salvezza subiscono una penalità di circostanza di -4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità per i 2d6+4 minuti successivi.

Immunità alla magia (Str): Un colosso di carne è immune a tutti gli incantesimi, a tutte le capacità magiche e a tutti gli effetti soprannaturali, fatta eccezione per quelli che seguono (vedi sotto).

Affinità all'energia negativa (Sop): Un colosso di carne conserva al suo interno alcuni residui dell'energia negativa che un tempo animava i cadaveri con cui è stato composto. Qualsiasi incantesimo di energia negativa che usi il colosso



come bersaglio lo cura dei danni subiti al ritmo di 1d10 punti ferita per livello dell'incantesimo.

Costruzione

Soltanto un maestro necromante di potenza insuperata può creare un colosso di carne. È necessario strappare la carne e le ossa ad almeno trecento creature umanoidi di taglia Media animate in precedenza, per poi macerarle in due grandi vasche. L'impasto semiliquido di carne e ossa viene poi riversato su un nuovo, gigantesco scheletro, attorno al quale la carne macerata si avviluppa come cera liquida formando la nuova figura. Infine, il necromante deve vincolare un fantasma di almeno 10 DV (più potente è, meglio è) al colosso affinché funga da spirito di controllo. Senza lo spirito di controllo, il colosso di carne è soltanto uno zombi troppo cresciuto; quando ottiene al suo interno uno spirito di controllo funziona invece come un golem di taglia immensa e dall'aspetto ripugnante. Se non è possibile utilizzare alcun fantasma, il necromante può impossessarsi personalmente del colosso lanciando *giara magica*.

La creazione del colosso ha un costo di 760.000 mo, che comprende 100.000 mo per il corpo. Per assemblare il corpo non è necessaria alcuna particolare abilità, e molti colossi di carne dalle forme rozze e imprecise ne sono la miglior dimostrazione.

Il creatore deve essere di 29° livello e deve essere in grado di lanciare degli incantesimi epici. Il completamento del rituale risucchia 30.600 PE al creatore e richiede *giara magica*, *desiderio limitato*, *metamorfosi di un oggetto* e *dito della morte*.

COLOSSO DI FERRO

Un colosso di ferro è alto almeno 24 metri e pesa circa 157.500 kg. Può assumere qualsiasi forma, proprio come un colosso di pietra, anche se quasi sempre fa sfoggio almeno di un'armatura di qualche tipo. I suoi lineamenti sono più smussati di quelli di un colosso di pietra. I colossi di ferro a volte impugnano delle armi esotiche Enormi in una mano. Un colosso di ferro non può parlare, né emettere alcun suono con la bocca.

Combattimento

Quando un colosso di ferro mette a segno un colpo (vale a dire, la stragrande maggioranza delle volte) il suo colpo è quasi sicuramente letale, dal momento che la morte per danno massiccio (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) andrà quasi sempre applicata.

Arma a soffio (Sop): Cono di gas velenoso, 24 metri, come azione gratuita ogni 1d4 round, danni iniziali 3d6 temporanei alla Cos, danni secondari 2d6 temporanei alla Cos, Tempra per dimezzare (CD 58).

Immunità alla magia (Str): Un colosso di ferro è immune a tutti gli incantesimi, a tutte le capacità magiche e a tutti gli effetti soprannaturali, fatta eccezione per quelli che seguono. Un effetto di elettricità rigenera 1 punto ferita del colosso di ferro per ogni 3 danni che normalmente infliggerebbe.

Antiruggine (Str): Un colosso di ferro è immune agli attacchi di ruggine, a differenza dei golem di ferro più piccoli.

Costruzione

Il corpo di un colosso di ferro viene ricavato scolpendo 67.500 kg di ferro puro.



Il costo di creazione del colosso è pari a 1.000.000 mo, che comprendono le 100.500 mo per il corpo. Per assemblare il corpo è necessario superare una prova di Artigianato (forgiare armature) o di Artigianato (forgiare armi) (CD 42).

Il creatore deve essere di 35° livello e deve essere in grado di lanciare degli incantesimi epici. Il completamento del rituale risucchia al creatore 50.000 PE e richiede la conoscenza di *nube mortale, costrizione/cerca, desiderio limitato* e *metamorfosi di un oggetto.*

CRIPTA VIVENTE

Costrutto Colossale
Dadi Vita: 96d10 (528 pf)
Iniziativa: -2 (Des)
Velocità: 3 m (non può correre)
CA: 60 (-8 taglia, -2 Des, +60 naturale)
Attacchi: 2 schianti +99 mischia
Danni: Schianto 10d6+35
Faccia/Portata: 12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali: *Imprigionare*
Qualità speciali: Riconoscimento, *salvaguardia*, tratti dei costrutti, immunità alla magia, riduzione del danno 30/+7
Tiri salvezza: Temp +32, Rifl +30, Vol +33
Caratteristiche: For 80, Des 7, Cos -, Int 9, Sag 12, Car 7
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 33
Tesoro: Standard (vedi testo)
Allineamento: Neutrale
Avanzamento: Nessuno

Una cripta vivente è esattamente ciò che dice il nome: una stanza animata magicamente costruita dai maghi epici più potenti per contenere e proteggere i beni più preziosi.

Una cripta vivente è fondamentalmente un'entità difensiva, progettata per fare la guardia a tesori d'ogni sorta, ed è anche in grado di attaccare, se necessario. Possiede una serie di potenti funzioni magiche che le permettono di sventare persino i tentativi più audaci di penetrare al suo interno. Anche le creature viventi possono essere conservate in una cripta vivente, quando devono essere messe al sicuro in attesa di interrogatori futuri.

L'aspetto tipico di una cripta vivente è quello di una struttura marrone-grigiastra di 15 metri per 15 metri alta 3 metri, ma una volta costruita, la cripta vivente è in grado di rimodellarsi in una grande varietà di forme per potersi adattare anche ad altre dimensioni, fintanto che il volume totale dell'area di contenimento non supera i 6.750 metri cubi. Sono comuni sia le cripte lunghe e strette che quelle alte e brevi. La forma finale non ha molta importanza, dato che il volume rimane costante. Le cripte viventi possono sviluppare dei piedi di pietra come azione gratuita per spostarsi.

Per accedere ad una cripta, il suo creatore deve richiamare la cripta dal luogo dove è stata segregata tramite l'uso di un incantesimo *inviare*. La cripta non possiede alcuna apertura evidente; tuttavia gli oggetti vi si possono depositare o riprendere nominandoli (la cripta vivente può fornire un inventario al suo creatore sotto richiesta). L'oggetto da depositare dà l'impressione di sprofondare nella forma della cripta vivente come se questa fosse fatta di fango. Gli oggetti da riprendere vengono estratti dalla forma della cripta vivente allo stesso modo. Depositare o riprendere gli oggetti in questo modo richiede un round per ogni transazione.

Qualsiasi creatura che non sia il padrone della cripta e che desideri accedere all'inventario deve prima distruggere la cripta. Se una cripta viene distrutta, tutti gli oggetti e le creature che conteneva vengono fatti emergere immediatamente.

COMBATTIMENTO

La cripta vivente non possiede alcuna forma di attacco in mischia, ma può beneficiare di una varietà di attacchi e difese magiche.

***Imprigionare* (Mag):** Come azione gratuita, per due volte al giorno, una cripta vivente può estroflettere un cono di 18 metri. Le creature catturate all'interno del cono devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 58), altrimenti subiranno gli effetti di un incantesimo *imprigionare*, fatta eccezione le creature contenute all'interno della cripta. La cripta vivente può bloccare due creature Mastodontiche, otto creature Enormi, trentadue creature Grandi, centoventotto creature Medie e così via. Questo presuppone che il resto della cripta sia relativamente vuoto, quindi un vasto cumulo di tesori riduce il numero delle creature che una cripta vivente può bloccare allo stesso tempo.

Se in seguito viene lanciato *libertà* nel punto esatto dove è scomparsa la vittima di *imprigionare*, la vittima viene liberata, anche se non comparirà nel punto esatto dove era scomparsa, ma in uno spazio vicino al luogo in cui è attualmente situata fisicamente la cripta vivente.

Riconoscimento (Str): Dopo che è stata completata, una cripta vivente risponde soltanto al suo possessore; nessun'altra entità può accedere all'interno della cripta. La cripta non si lascia ingannare dalle creature camuffate, ed è in grado di discernere tra il suo vero padrone e i falsi duplicati, penetrando anche i camuffamenti usati assieme a *trasformazione, alterare se stesso, cambiare sembianze, metamorfosi, sembrare, simulacro* e altri effetti simili. La cripta risponde però al prodotto di un incantesimo *clone*.

***Salvaguardia* (Mag):** A volontà, una cripta vivente può usare un potere che combina gli effetti di *celare* e *spostamento planare* per rendersi invisibile a qualsiasi forma di vista o di divinazione, e allo stesso tempo di trasferirsi in una porzione casuale del Piano Astrale. Quando si trova sotto gli effetti di *salvaguardia*, la cripta vivente risponde ad un *inviare* del suo padrone, ritornando nel luogo da cui era scomparsa e tornando nuovamente tangibile.

Le creature e gli oggetti che sono contenuti all'interno della cripta vengono considerati come se fossero sotto gli effetti dell'incantesimo *celare* sia che la cripta vi si trovi o no. Spesso le creature vengono poste all'interno della cripta tramite l'incantesimo *imprigionare*, ma a volte le creature prive di coscienza o assoggettate in altri modi vengono depositate come se fossero oggetti, e in questo caso non hanno diritto ad alcun tiro salvezza per resistere all'effetto.

Tratti dei costrutti: Immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale), al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alla malattia, agli effetti mortali e quelli necromantici, e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non sia efficace anche sugli oggetti. Non può guarire dai danni (rigenerazione e guarigione rapida, se presenti, vengono comunque applicati). Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristiche o risucchio di energia. Non è a rischio di morte per danno massiccio, ma viene distrutto una volta ridotto a 0 punti ferita o meno; non può essere rianimato o fatto ri-

sorgere. Scurovisione 18 metri.

Immunità alla magia (Str): Una cripta vivente è immune a tutti gli effetti magici e soprannaturali, tranne i seguenti. Un incantesimo *libertà* le impedisce di usare il suo potere di *imprigionare* per 10 round.

DEMILICH

Non morto Minuto
Dadi Vita: 21d12 (130 pf)
Iniziativa: +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: Volare 54 m (perfetta)
CA: 51 (+4 taglia, +3 Des, +5 armatura naturale, +8 *bracciali dell'armatura*, +2 *anello di protezione*, +21 cognitivo)
Attacchi: Contatto +21 mischia
Danni: Contatto 10d6+20 più tocco paralizzante
Faccia/Portata: 30 cm per 30 cm/30 cm
Attacchi speciali: Intrappolare l'anima, aura di paura, tocco paralizzante, mago incantatore di 21° livello, Incantesimi automatici immobili perfetti, capacità magiche
Qualità speciali: Immunità alla magia, trasferimento del filatterio, resistenza allo scacciare non morti, resistenza all'acido 20, resistenza al fuoco 20, resistenza al suono 20, immune al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi e agli attacchi di influenza mentale
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +12, Vol +17
Caratteristiche: For 10, Des 16 (con i *guanti*), Cos -, Int 39 (con la *fascia*), Sag 24, Car 20
Abilità: Alchimia +38, Ascoltare +26, Cercare +38, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane, non morti) +38, Conoscenze (dei piani, draghi, storia, locali) +28, Muoversi Silenziosamente +27, Nascondersi +27, Osservare +26, Percepire Inganni +26, Sapienza Magica +38, Scrutare +27
Talenti: Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Robustezza, Scrivere Pergamene
Talenti epici: Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Incantatore Epico, Incantesimi Rapidi Automatici, Magia Tenace (qualsiasi)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 29
Tesoro: Standard
Allineamento: Neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

I demilich sono versioni più sagge, più vecchie e di gran lunga più letali dei lich comuni.

Un demilich spesso ha l'aspetto di un semplice teschio le cui orbite e i cui denti sono stati sostituiti con delle pietre preziose. Altri demilich potrebbero avere l'aspetto di altre ossa incastonate di gemme, come ad esempio una mano scheletrica o una spina dorsale. Le gemme risplendono di una luce maledetta alimentata dalle anime prigioniere che vengono lentamente consumate al loro interno.

Alcuni lich particolarmente potenti a volte apprendono il segreto della creazione delle gemme dell'anima, e così raggiungono la condizione di demilich. I demilich sono liberi di vagare per i piani più distanti in forma astrale, lasciando i loro resti fisici a giacere in tombe dimenticate ricolme di orrori. Nel corso delle loro peregrinazioni planari, che a volte durano anche interi secoli, i demilich cercano di scoprire tutti i segreti del multiverso e di spingersi oltre, dedicandosi allo studio di incantesimi epici, alla ricerca di artefatti unici e delle chiavi che consentiranno loro di liberare e controllare qualche abominio imprigionato. Molti perseguono scopi ancora più ambiziosi, che dovrebbero conferire loro il controllo di consistenti porzioni del multiverso o addirittura concedere loro la scintilla vitale degli dei.

I demilich sanno parlare quei linguaggi che conoscevano come lich e come creature viventi.

Combattimento

Anche se i demilich sono maestri consumati nello studio degli incantesimi proibiti e delle magie di difesa, solitamente si limitano ad affidarsi alle loro difese e immunità magiche innate, come ad esempio la capacità di risucchiare l'anima dal corpo di coloro che suscitano la loro collera.

Intrappolare l'anima (Sop): Un demilich può intrappolare l'anima di un numero di creature viventi pari fino a otto creature al giorno. Per usare questo potere, sceglie un qualsiasi bersaglio che sia in grado di vedere nel raggio di 90 metri. Al bersaglio viene concesso un tiro salvezza sulla Tempra (CD 36). Se il bersaglio riesce a superare il suo tiro salvezza, acquisisce quattro livelli negativi (e il tentativo non viene conteggiato come un uso di intrappolare l'anima). Se il bersaglio non supera il suo tiro salvezza, la sua anima viene immediatamente strappata dal suo corpo e intrappolata all'interno di una delle gemme che fanno parte della forma del demilich. La gemma risplende di una luce maligna per 24 ore, ad indicare la presenza dell'anima prigioniera al suo interno. Il corpo senza anima crolla a terra e si fonde in una massa corrotta e in disfacimento nel giro di un round, fino a diventare polvere. Se nessuno interviene, il demilich divora lentamente l'anima nel corso delle 24 ore successive: allo scadere di tale tempo, l'anima viene completamente assorbita e la vittima scompare per sempre.

Se il demilich viene sconfitto prima che l'anima venga divorata, infrangendo la gemma l'anima verrà liberata, e potrà raggiungere l'aldilà oppure fare ritorno al suo corpo utilizzando un incantesimo come *resurrezione, resurrezione pura, clone* o *miracolo*. Una potenziale vittima protetta da un incantesimo *interdizione alla morte* non è immune a intrappolare l'anima, ma riceve un bonus di +5 ai suoi tiri salvezza contro la Tempra. *Protezione dall'energia negativa* è una difesa efficace contro la perdita dei livelli.

Aura di paura (Sop): I demilich sono avvolti da una terribile aura di paura e di malvagità. Le creature con meno di 5 DV entro un raggio di 18 metri che guardano il demilich devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19), altrimenti verranno influenzate dagli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da un incantatore di 19° livello.

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente toccata da un demilich deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 36), altrimenti rimarrà permanentemente paralizzata. *Rimuovi paralisi* o qualsiasi altro incantesimo in grado di rimuovere una maledizione può liberare la vittima (vedi l'incantesimo *scagliare maledizione*). L'effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da un demilich sembra morto, anche se una prova superata di Osservare (CD 20) o di Guarire (CD 15), rivela che la vittima è in realtà ancora viva.

Incantesimi: Un demilich può lanciare qualsiasi incantesimo che sarebbe in grado di lanciare come lich. Questo esempio di demilich era un mago di 21° livello (incantesimi al giorno: 4/12/8/7/7/7/7/6/6/3). Gli ultimi tre slot di incantesimi sono slot di 10° livello, disponibile per gli incante-

simi di metamagia di 0-9° livello.

Incantesimi automatici immobili perfetti (Str): Un demilich può lanciare tutti gli incantesimi che conosce senza alcun gesto.

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, creare non morti superiori, debilitazione, dissolvere superiore, evoca mostri I-IX, fatale, ferire* (Solitamente usato per guarire se stesso), *proiezione astrale, rintocco di morte, telecinesi*; 2 volte al giorno - *alleato planare superiore*. I demilich usano queste capacità come incantatori di livello pari al loro livello dell'incantatore, ma le CD dei loro incantesimi sono tutte pari a 36.

Immunità alla magia (Str): I demilich sono immuni a tutti gli effetti magici e soprannaturali, fatta eccezione per quanto segue. Un incantesimo *frantumare* influenza un demilich come se fosse una creatura cristallina, ma infligge metà dei danni solitamente indicati. Un incantesimo *dissolvi il male* infligge 3d6 danni (tiro salvezza su Temp per dimezzare il danno). *Punizione sacra* influenza i demilich normalmente.

Trasferimento del filatterio (Sop): Fasce, cinture, anelli, mantelli e altri oggetti indossabili strettamente correlati al filatterio del demilich trasferiscono i loro benefici al demilich stesso, indipendentemente da quanto il demilich si trovi lontano dal filatterio. I normali limiti ai tipi di oggetti utilizzati simultaneamente vengono comunque applicati. Il demilich dell'esempio "indossa" i seguenti oggetti: *bracciali dell'armatura+8, fascia dell'intelletto+6, pietra magica rosa, anello della stregoneria I, anello della protezione+2* e *guanti della Destrezza+2*.



Tratti dei non morti: Immune agli effetti di veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti necromantici, di influenza mentale e qualsiasi altro effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai risucchi di caratteristiche o ai risucchi di energia. Viene guarito dall'energia negativa. Non rischia morte per danno massiccio, ma viene distrutto quando raggiunge 0 o meno punti ferita. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato; la resurrezione funziona solo se la creatura è consenziente.

Immunità (Str): I demilich sono immuni al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi e agli attacchi di influenza mentale.

GENERARE UN DEMILICH

Il "demilich" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi lich. Vengono utilizzate tutte le statistiche e le capacità speciali del lich, eccettuato quanto indicato qui sotto.

La forma di un demilich è composta da un'unica parte del suo corpo originario, solitamente il suo teschio. Una parte del procedimento di trasformazione in demilich richiede che alcune pietre preziose vengano incorporate all'interno della parte del corpo che viene conservata; vedi "Creare gemme dell'anima", più sotto.

Taglia: I lich di taglia Media o Grande diventano demilich Minuti, i lich Enormi diventano demilich Piccoli, i lich Mastodontici diventano demilich di taglia Media e i lich Colossali diventano demilich di taglia Grande.

Dadi Vita: Gli stessi del lich.

Velocità: Viene sostituita con volare 54 m (perfetta). La velocità di volo (se esiste) viene mantenuta.

CA: Il demilich conserva il bonus di armatura naturale +5 del lich e ottiene un bonus cognitivo alla CA pari ai suoi Dadi Vita, oltre a un possibile modificatore di taglia alla CA (ad esempio, +4 per la sua nuova taglia Minuta nel caso di un lich che in precedenza era di taglia Media).

Attacchi: Il demilich ottiene un bonus cognitivo pari ai suoi Dadi Vita come bonus ai suoi attacchi di contatto.

Danni: Il demilich ottiene un attacco di contatto potenziato rispetto a quello della sua precedente forma di lich (ora fa uso del suo intero teschio volante per effettuare l'attacco di contatto), compreso il tocco paralizzante. L'attacco di contatto del demilich impiega energia negativa per infliggere 10d6+20 danni alle creature viventi (nessun tiro salvezza). Quei lich che possiedono altri attacchi naturali li perdono.

Attacchi speciali: Il demilich conserva tutti gli attacchi speciali del lich e in più ottiene quelli descritti qui sotto.

Intrappolare l'anima (*Sop*): Un demilich può intrappolare l'anima di un numero di creature viventi pari fino a otto creature al giorno. Per usare questo potere, sceglie un qualsiasi bersaglio che sia in grado di vedere nel raggio di 90 metri. Al bersaglio viene concesso un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + DV del demilich + modificatore di Car del demilich). Se il bersaglio riesce a superare il suo tiro salvezza, acquisisce quattro livelli negativi (e il tentativo non viene conteggiato come un uso di intrappolare l'anima). Se il bersaglio non supera il suo tiro salvezza, la sua anima viene immediatamente strappata dal suo corpo e intrappolata all'interno di una delle gemme che fanno parte della forma del demilich. La gemma risplende di una luce maligna per 24 ore, ad indicare la presenza dell'anima prigioniera al suo interno. Il corpo senza anima crolla a terra e si fonde in una massa corrotta e in disfacimento nel giro di un round, fino a diventare polvere. Se nessuno interviene, il demilich divora lentamente l'a-

nima nel corso delle 24 ore successive; allo scadere di tale tempo, l'anima viene completamente assorbita e la vittima scompare per sempre.

Se il demilich viene sconfitto prima che l'anima venga divorata, infrangendo la gemma l'anima verrà liberata, e potrà raggiungere l'aldilà oppure fare ritorno al suo corpo utilizzando un incantesimo come *resurrezione, resurrezione pura, clone* o *miracolo*. Una potenziale vittima protetta da un incantesimo *interdizione alla morte* non è immune a intrappolare l'anima, ma riceve un bonus di +5 ai suoi tiri salvezza contro la Tempra. *Protezione dall'energia negativa* è una difesa efficace contro la perdita dei livelli.

Aura di paura (*Sop*): I demilich sono avvolti da una terribile aura di paura e di malvagità. Le creature con meno di 5 DV entro un raggio di 18 metri che guardano il demilich devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14 + modificatore di Car del demilich), altrimenti verranno influenzate dagli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da un incantatore di 19° livello.

Tocco paralizzante (*Sop*): Qualsiasi creatura vivente toccata da un demilich deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + DV del demilich + modificatore di Car del demilich), altrimenti rimarrà permanentemente paralizzato. *Rimuovi paralisi* o qualsiasi altro incantesimo in grado di rimuovere una maledizione può liberare la vittima (vedi l'incantesimo *scagliare maledizione*). L'effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da un demilich sembra morto, anche se una prova superata di Osservare (CD 20) o di Guarire (CD 15), rivela che la vittima è in realtà ancora viva.

Incantesimi: Un demilich può lanciare gli stessi incantesimi che poteva lanciare come lich.

Incantesimi Immobili Automatici Perfetti: Un demilich può lanciare tutti gli incantesimi che conosce senza alcun gesto.

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, creare non morti superiori, debilitazione, dissolvere superiore, evoca mostri I-IX, fatale, ferire* (Solitamente usato per guarire se stesso), *proiezione astrale, rintocco di morte, telecinesi*; 2 volte al giorno - *alleato planare superiore*. I demilich usano queste capacità come incantatori di livello pari al loro livello dell'incantatore, ma le CD dei tiri salvezza sono pari a 10 + i DV del demilich + il modificatore di Carisma del demilich.

Qualità speciali: Il demilich conserva tutte le qualità speciali del lich e ottiene in più quelli di seguito elencate.

Immunità alla magia (*Str*): I demilich sono immuni a tutti gli effetti magici e soprannaturali, fatta eccezione per quanto segue. Un incantesimo *frantumare* influenza un demilich come se fosse una creatura cristallina, ma infligge metà dei danni solitamente indicati. Un incantesimo *dissolvi il male* infligge 3d6 danni (tiro salvezza su Temp per dimezzare il danno). *Punizione sacra* influenza i demilich normalmente.

Trasferimento del filatterio (*Sop*): Fasce, cinture, anelli, mantelli e altri oggetti indossabili strettamente correlati al filatterio del demilich trasferiscono i loro benefici al demilich stesso, indipendentemente da quanto il demilich si trovi lontano dal filatterio. I normali limiti ai tipi di oggetti utilizzati simultaneamente vengono comunque applicati.

Tratti dei non morti: Immune agli effetti di veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti necromantici, di influenza mentale e qualsiasi altro effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai risucchi di caratteristiche o ai risucchi di energia. Viene guarito dall'energia negativa. Non rischia morte per danno massiccio, ma viene distrutto quando raggiunge 0 o meno punti ferita. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato; la resurrezione funziona solo se la creatura è consenziente.

Immunità (*Str*): I demilich sono immuni al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi e agli attacchi di influenza mentale.

Resistenza allo scacciare (*Str*): Un demilich è dotato di resistenza allo scacciare non morti pari a +20.

Riduzione del danno (*Sop*): Un demilich perde qualsiasi riduzione del danno che possedeva in precedenza e ottiene riduzione del danno 30/- (30 danni vengono ridotti da tutti gli attacchi in mischia, indipendentemente dal bonus di potenziamento dell'arma). Le armi vorpal, indipendentemente dal loro bonus di potenziamento, ignorano questa riduzione del danno ma infliggono soltanto metà danni a un demilich (i demilich non possono essere decapitati).

Resistenze (*Str*): I demilich sono dotati di resistenza all'acido 20, resistenza al fuoco 20 e resistenza al suono 20.

Tiri salvezza: Gli stessi del lich.

Caratteristiche: Un demilich ottiene +10 all'Intelligenza, alla Saggezza e al Carisma.

Abilità: I demilich ricevono un bonus razziale di +20 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Percepire Inganni. In tutti gli altri casi, le abilità rimangono quelle del lich (questi bonus vengono applicati in sostituzione ai bonus razziali ottenuti in precedenza dal lich; non sono cumulativi).

Talenti: Gli stessi del lich.

Talenti epici: I demilich ottengono i talenti Incantesimi Rapidi Automatici, Magia Tenace e Velocità Accecante.

Clima/Terreno: Gli stessi del lich.

Organizzazione: Solitario o cooperativa (1 demilich e 3-6 lich).

Grado di Sfida: Lo stesso del lich +6.

Tesoro: Lo stesso del lich.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

PERSONAGGI DEMILICH

Il procedimento per diventare un demilich può essere intrapreso soltanto da un lich che agisce di sua spontanea volontà. Il demilich conserva tutte le capacità di classe che possedeva come lich.

CREARE GEMME DELL'ANIMA

I lich possiedono dei filatteri che consentono loro di ricomparire 1d10 giorni dopo la loro morte apparente, e così è anche per i demilich. Anche i demilich hanno otto gemme dell'anima, ognuna delle quali funziona singolarmente come un filatterio vero e proprio. Se tutte le gemme dell'anima, oltre al filatterio del demilich, non vengono distrutte una volta che un demilich è stato abbattuto, il demilich riappare 1d10 giorni dopo la sua morte apparente. Le gemme dell'anima inoltre consentono al demilich di utilizzare la sua capacità più terrificante, intrappolare l'anima (vedi sotto).

Ogni demilich deve creare le sue gemme dell'anima personali, il che richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Il lich deve essere uno stregone, un mago o un chierico di almeno 21° livello. Ogni gemma dell'anima ha un costo di creazione di 120.000 mo e 4.800 PE e un livello dell'incantatore pari a quello del suo creatore al momento della creazione.

Le gemme dell'anima hanno l'aspetto di gemme a forma ovoidale di stupefacente qualità. Sono sempre incorporate all'interno della forma concentrata del demilich. Ad esempio, il teschio di un demilich potrebbe ospitare le gemme

nelle orbite degli occhi e al posto dei denti, mentre un demilich a forma di mano potrebbe integrare le gemme al posto delle nocche.

DRAGO, AVANZATO

I draghi del *Manuale dei Mostri* (e le nuove varietà presentate in questo capitolo) sono ripartiti in dodici categorie di età, dal cucciolo al grande dragone. Le regole di avanzamento contenute nel *Manuale dei Mostri* consentono in teoria una progressione infinita, anche oltre lo stadio di grande dragone. Questo volume consente ai draghi di incrementare non solo il loro numero di punti ferita, e li conduce a vette epiche di potere.

Categorie di età: Un drago standard (compresi tutti i draghi del *Manuale dei Mostri* e del *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*) acquisisce una "categoria d'età virtuale" per ogni 3 Dadi Vita che accumula oltre lo stadio di grande dragone. Un drago rosso con 61 DV, vale a dire con 21 Dadi Vita in più rispetto a un grande dragone, ha acquisito sette categorie d'età virtuali, raggiungendo una categoria d'età effettiva pari a diciannove. Quelle capacità che funzionano una volta al giorno per categoria d'età, o che fanno uso in qualche modo della categoria d'età come parte di un calcolo faranno uso di questo valore modificato.

I draghi epici (il drago di forza e il drago prismatico descritti in questo capitolo) ottengono una categoria d'età per ogni 5 Dadi Vita oltre lo stadio di grande dragone.

Taglia: Un elemento molto importante dell'avanzamento dei draghi è il loro incremento di taglia. Quei draghi che non raggiungono la taglia Colossale allo stadio di grande dragone non la raggiungeranno mai, in base alle normali regole d'avanzamento. Quando si effettua l'avanzamento di un drago, viene considerato il gruppo relativo alla sua taglia base: minore (draghi bianchi, neri, d'ottone e di rame), ordinario (draghi verdi, blu e di bronzo), maggiore (draghi rossi, d'oro e d'argento) o epico (draghi di forza e prismatici). Un drago di taglia Minuscola come cucciolo appartiene al gruppo minore, un drago che da cucciolo appartiene alla taglia Piccola e non raggiunge mai la taglia Colossale rientra nel gruppo ordinario e un drago che da cucciolo va dalla taglia Piccola a quella Grande e che raggiunge la taglia Colossale allo stadio di grande dragone appartiene al gruppo maggiore.

Un drago ordinario diventa Colossale quando acquisisce una categoria di età (3 Dadi Vita) oltre lo stadio di grande dragone. Passa a Colossale+ quando acquisisce quattro categorie d'età aggiuntive (12 DV). Quindi un grande dragone verde raggiunge la taglia Colossale a 41 DV e la taglia Colossale+ a 53 DV, mentre un drago di bronzo diventa Colossale a 42 DV e Colossale+ a 54 DV.

Un drago maggiore diventa Colossale+ quando acquisisce quattro categorie d'età (12 DV) oltre quelle di cui aveva bisogno per raggiungere la taglia Colossale. Quindi, un drago d'argento o rosso diventa Colossale+ a 52 DV, e un drago d'oro diventa Colossale+ a 50 DV.

I draghi epici, già Colossali+ al momento in cui raggiungono lo stadio di grande dragone, non aumentano ulteriormente di taglia.

Vengono utilizzati i dati riportati alla voce del drago epico, più sotto, per determinare le statistiche di un drago Colossale+.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di un drago aumenta di +1 per ogni Dado Vita che ottiene oltre lo stadio di grande dragone (è possibile usare questa regola anche per l'avanzamento dei draghi minori, dal momento che l'armatura naturale e i Dadi Vita aumentano sempre allo stesso ritmo).

Arma a soffio: Se l'arma a soffio di un drago infligge dei danni, il danno normalmente aumenta di 2 dadi per ogni categoria d'età virtuale acquisita dal drago. Le due eccezioni contenute nel *Manuale dei Mostri* sono i draghi d'ottone e bianchi, la cui arma a soffio viene incrementata soltanto di 1 dado per categoria d'età. La CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio di un drago rimane 10 + 1/2 dei Dadi Vita del drago + il suo modificatore di Costituzione.

Resistenza agli incantesimi: Per i draghi ad avanzamento standard, la resistenza agli incantesimi aumenta di 2 per categoria d'età aggiuntiva. Per i draghi epici, la resistenza agli incantesimi aumenta di 3 (nel caso dei draghi di forza) o di 6 (nel caso dei draghi prismatici) per categoria d'età aggiuntiva.

Velocità: Quando un drago diventa Colossale, la sua velocità di volo aumenta di 15 metri e la sua manovrabilità diventa maldestra. Quando il drago raggiunge la taglia Colossale+, la sua velocità di volo aumenta di altri 15 metri e la sua manovrabilità rimane maldestra. La velocità via terra di un drago e i suoi altri tipi speciali di movimento (nuotare, scavare e così via) non cambiano.

Punteggi di caratteristica: I punteggi di Forza e Costituzione di un grande dragone aumentano entrambi di +2 per ogni categoria d'età virtuale guadagnata dal drago. La sua Destrezza rimane invariata. I punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma aumentano di +2 per ogni due categorie d'età guadagnate.

Capacità speciali: I draghi non acquisiscono capacità magiche aggiuntive ma la loro riduzione del danno continua a crescere man mano che acquisiscono ulteriori Dadi Vita. Per la maggior parte dei draghi (con l'eccezione dei draghi di forza e dei draghi prismatici), la riduzione del danno come grande dragone aumenta di 5/+1 per ogni due categorie d'età acquisite oltre lo stadio di dragone. I draghi epici descritti in questo capitolo ottengono una riduzione del danno di 10/+1 per ogni due categorie d'età (10 Dadi Vita) acquisiti oltre lo stadio di dragone.

Livello dell'incantatore: Il livello dell'incantatore di un grande dragone aumenta di 2 per ogni categoria d'età virtuale acquisita dal drago. Come nel caso dei draghi epici descritti in questo capitolo, i draghi avanzati ottengono il talento Capienza di Incantesimi Migliorata una volta ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 20°.

Talenti: Come i draghi normali, i draghi avanzati ottengono un talento ogni 4 Dadi Vita acquisiti. I talenti che il drago acquisisce oltre lo stadio di grande dragone possono essere talenti epici.

Gradi di Sfida: Nel caso dei draghi standard, il GS aumenta di 2 per ogni categoria d'età aggiuntiva. Nel caso dei draghi epici, il GS aumenta di 3 per ogni categoria d'età aggiuntiva.

Per tutte le altre statistiche rimangono valide quelle relative ai draghi in generale e alle varietà specifiche descritte nel *Manuale dei Mostri* e nelle altre pubblicazioni.

ESEMPIO DI DRAGO AVANZATO

Questo esempio fa uso di un drago rosso avanzato fino a 61 Dadi Vita. L'incremento applicato è di 21 DV, vale a dire di sette categoria d'età virtuali.

Grande Dragone Rosso, Avanzato
Drago Colossale+ (Fuoco)
Dadi Vita: 61d12+1.037 (1.433 pf)

Iniziativa: +3 (Des)
Velocità: 12 m, volare 75 m (maldestra)
CA: 70 (-8 taglia, +3 Des, +60 naturale, *+5 bracciali*)
Attacchi: Morso +77 mischia, 2 artigli +73 mischia, 2 ali +72 mischia, botta di coda +72 mischia
Danni: Morso 8d6+24, artiglio 4d8+12, ali 4d6+12, botta di coda 4d8+36.
Faccia/Portata: 12 m per 24 m/6 m
Attacchi speciali: Schiacciata 8d6+36 (CD 57), spazzata di coda 4d6+36 (CD 57), arma a soffio, presenza terrificante (CD 51), incantesimi (livello dell'incantatore 33°), capacità magiche
Qualità speciali: Immunità, riduzione del danno 35/+6, RI 46, vista cieca, vista acuta (scurovisione 2.280 m), sottotipo del fuoco
Tiri salvezza: Temp +49, Rifl +35, Vol +43
Caratteristiche: For 59, Des 16 (con i *guanti*), Cos 45, Int 32, Sag 33, Car 32
Abilità: Artista della Fuga +36, Ascoltare +72, Cercare +72, Concentrazione +78, Conoscenze (arcane) +72, Conoscenze (locali) +72, Conoscenze (natura) +72, Conoscenze (storia) +72, Diplomazia +78, Equilibrio +33, Guarire +41, Intimidire +78, Nuotare +54, Orientamento +41, Osservare +72, Raggirare +72, Saltare +85, Sapienza Magica +72, Scalare +54, Valutare +44
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Assaltatore di Incantatori, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°), Capienza di Incantesimi Migliorata (12°), Capienza di Incantesimi Migliorata (13°), Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Incantesimo di Opportunità, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scurovisione Migliorata, Virata
Grado di Sfida: 39.

Arma a Soffio (Sop): Cono di fuoco, 24 m, 38d10 danni, Rifl per dimezzare (CD 7).

Capacità magiche: 19 volte al giorno - *localizza oggetto*; 3 volte al giorno - *suggestione*; 1 volta al giorno - *rivela locazioni, scopri il percorso*.. Livello dell'incantatore 33°; CD del tiro salvezza 21 + livello dell'incantesimo.

Immunità: *Sonno*, paralisi.

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

Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2/2/1/1; CD base 21 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *incuti paura, ingrandire, ridurre, ritirata rapida, ventriloquio*; 2° - *immagine speculare, individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela, vedere invisibilità*; 3° - *arma magica superiore, muro di vento, palla di fuoco, velocità*; 4° - *autometamorfosi, confusione, metamorfosi, pelle di pietra*; 5° - *giara magica, muro di forza, passapareti, teletrasporto*; 6° - *carne in pietra, dissolvere superiore, visione del vero*; 7° - *controllare non morti, palla di fuoco ritardata, spruzzo prismatico*; 8° - *forma eterea, orrido avvizzimento, simbolo*; 9° - *desiderio, parola del potere: uccidere, sciame di meteore*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+5, guanti della Destrezza+6, anello dei controincantesimi, anello della resistenza agli elementi maggiore (freddo), diamante del caos, 2.000 mo.

DRAGO, EPICO

Come gli altri draghi, i draghi di forza e i draghi prismatici sono creature enormi, alate e rettiliformi. I draghi epici ricadono in una categoria completamente a sé stante rispetto alle categorie comunemente accettate di draghi cromatici e metallici, e potrebbero aver avuto origine su un altro piano di esistenza. Si distinguono dai draghi comuni descritti nel *Manuale dei Mostri* anche per la loro taglia gigantesca (fin dall'uscita dall'uovo), dal loro arco vitale prolungato (a cui corrispondono ulteriori incrementi di potere man mano che invecchiano) e dalla loro padronanza di energie insolite, quali la forza e l'energia prismatica.

Anche se i draghi comuni sono facilmente ripartiti in base al loro allineamento e temperamento, i draghi epici dimostrano connotazioni individuali assai diverse in questo settore. I draghi di entrambe le varietà solitamente sono neutrali, e perseguono i loro scopi personali, piuttosto che le grandi cause e i conflitti d'allineamento. Alcuni sono tremendamente egoisti e umorali, mentre altri sono benevoli quanto i draghi d'oro. Come tutti i draghi, tuttavia, anche la maggioranza dei draghi epici ama accumulare ricchezze.

Tutti i draghi epici sanno parlare il Draconico.

Categorie di Età dei Draghi Epici

	Categoria	Età (anni)
1	Cucciolo	0-10
2	Molto giovane	11-30
3	Giovane	31-50
4	Adolescente	51-100
5	Adulto giovane	101-200
6	Adulto	201-400
7	Adulto maturo	401-800
8	Vecchio	801-1.200
9	Molto vecchio	1.201-1.600
10	Antico	1.601-2.000
11	Dragone	2.001-2.400
12	Grande dragone	2.401+

COMBATTIMENTO

I draghi epici condividono tutte le caratteristiche di combattimento dei draghi standard, come descritto nel *Manuale dei Mostri*. Anche i draghi epici cuccioli sono comunque di taglia Enorme, e sono in grado di effettuare attacchi di schiacciata e di spazzata di coda. Anche se non esiste una categoria di taglia oltre la Colossale, i draghi epici più vecchi hanno una portata maggiore e infliggono più danni con i loro attacchi rispetto agli altri draghi Colossali, come indicato nella tabella "Faccia e portata dei draghi epici" e nella tabella "Attacchi dei draghi epici", qui sotto. Inoltre l'arma a soffio dei draghi epici più anziani è un cono più grosso rispetto a quello posseduto dalla maggior parte dei draghi Colossali. Il modificatore di taglia per questi draghi rimane pari a -8.

Faccia e Portata dei Draghi Epici

Taglia	Faccia	Portata
Enorme	3 m per 6 m	3 m
Mastodontica	6 m per 12 m	4,5 m
Colossale	12 m per 24 m	4,5 m
Colossale+	12 m per 24 m	6 m

Attacchi dei Draghi Epici

Taglia	1 morso	2 artigli	2 ali	1 botta di coda	1 schiacciata	1 spazzata di coda
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	2d4
Mastodontica	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
Colossale+	8d6	4d8	4d6	4d8	8d6	4d6

Armi a Soffio dei Draghi epici

Taglia	Cono* (lunghezza)
Enorme	15 m
Mastodontica	18 m
Colossale	21 m
Colossale+	24 m

*Un cono è alto e largo quanto la lunghezza.

I draghi epici cuccioli possiedono alcune capacità che i draghi comuni acquisiscono soltanto a uno stadio vitale successivo, compresa la presenza terrificante, gli incantesimi e la resistenza agli incantesimi. Un drago epico con un livello delll'incantatore superiore al 20° acquisisce il talento Capienza di Incantesimi Migliorata come talento bonus una volta ogni tre livelli dell'incantatore sopra il 20°. Qualsiasi drago epico può scegliere quei talenti epici per i quali soddisfa i prerequisiti. I draghi epici possono selezionare anche i talenti dei draghi descritti nel *Manuale dei Mostri*, oltre ai talenti aggiuntivi descritti in questo volume.

Capacità magica potenziata: Un drago epico può applicare il talento Incantesimi Potenziati a una delle sue capacità magiche che sia in grado di usare almeno per due volte al giorno. Se il drago dispone di un uso limitato di tali capacità (3 volte al giorno, ad esempio), la capacità potenziata consuma due degli usi consentiti della capacità. Se il drago può usare la capacità a suo piacimento, potenziarla non comporta alcun costo. Non è necessario che il drago specifichi una capacità magica nel momento in cui sceglie questo talento; può applicare il talento a una qualsiasi capacità magica da lui posseduta.

Capacità magica massimizzata: Un drago epico può applicare il talento Incantesimi Massimizzati a una delle sue capacità magiche che sia in grado di usare almeno per due volte al giorno. Se il drago dispone di un uso limitato di tali capacità (3 volte al giorno, ad esempio), la capacità massimizzata consuma due degli usi consentiti della capacità. Se il drago può usare la capacità a suo piacimento, massimizzarla non comporta alcun costo. Non è necessario che il drago specifichi una capacità magica nel momento in cui sceglie questo talento; può applicare il talento a una qualsiasi capacità magica da lui posseduta.

I draghi epici possono volare più velocemente e coprire distanze superiori rispetto ai draghi comuni.

Draghi di Forza per Età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	Bonus di attacco	Tiro salvezza sulla Tempra	Tiro salvezza sui Riflessi	Tiro salvezza sulla Volontà	Arma a soffio (CD)	CD Paura	RI
Cucciolo	E	20d12+100 (230)	31 (-2 taglia, +4 deviazione, +19 naturale)	+28	+17	+12	+16	5d12 (25)	24	24
Molto giovane	E	25d12+150 (312)	38 (-2 taglia, +6 deviazione, +24 naturale)	+35	+20	+14	+20	10d12 (28)	28	27
Giovane	M	30d12+210 (405)	43 (-4 taglia, +8 deviazione, +29 naturale)	+40	+24	+17	+25	15d12 (32)	33	30
Adolescente	M	35d12+315 (542)	50 (-4 taglia, +10 deviazione, +34 naturale)	+47	+28	+19	+29	20d12 (36)	37	33
Adulto giovane	M	40d12+440 (700)	57 (-4 taglia, +12 deviazione, +39 naturale)	+54	+33	+22	+34	25d12 (41)	42	36
Adulto	M	45d12+585 (877)	64 (-4 taglia, +14 deviazione, +44 naturale)	+61	+37	+24	+38	30d12 (45)	46	39
Adulto maturo	C	50d12+750 (1.075)	67 (-8 taglia, +16 deviazione, +49 naturale)	+64	+42	+27	+43	35d12 (50)	51	42
Vecchio	C	55d12+935) (1.292	74 (-8 taglia, +18 deviazione, +54 naturale)	+71	+46	+29	+47	40d12 (54)	55	45
Molto vecchio	C	60d12+1.140 (1.530)	81 (-8 taglia, +20 deviazione, +59 naturale)	+78	+51	+32	+52	45d12 (59)	60	48
Antico	C	65d12+1.365 (1.787)	88 (-8 taglia, +22 deviazione, +64 naturale)	+85	+55	+34	+56	50d12 (63)	64	51
Dragone	C+	70d12+1.610 (2.065)	95 (-8 taglia, +24 deviazione, +69 naturale)	+92	+60	+37	+61	55d12 (68)	69	54
Grande dragone	C+	75d12+1.875 (2.362)	102 (-8 taglia, +26 deviazione, +74 naturale)	+99	+64	+39	+65	60d12 (72)	73	57

Capacità dei Draghi di Forza per Età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	18 m, volare 75 m (scarsa)	31	10	21	18	19	18	Riduzione del danno 15/+2, forza deviante, immunità alla forza	3°
Molto giovane	18 m, volare 75 m (scarsa)	35	10	23	22	23	22		6°
Giovane	18 m, volare 90 m (maldestra)	39	10	25	26	27	26	Riduzione del danno 20/+4	9°
Adolescente	18 m, volare 90 m (maldestra)	43	10	29	30	31	30	*Sfera elastica di Otiluke*, sfocatura	12°
Adulto giovane	18 m, volare 90 m (maldestra)	47	10	33	34	35	34	Riduzione del danno 30/+6	15°
Adulto	18 m, volare 90 m (maldestra)	51	10	37	38	39	38	*Muro di forza*	18°
Adulto maturo	18 m, volare 90 m (maldestra)	55	10	41	42	43	42	Riduzione del danno 40/+8	21°
Vecchio	18 m, volare 90 m (maldestra)	59	10	45	46	47	46	*Gabbia di forza*, distorsione	24°
Molto vecchio	18 m, volare 90 m (maldestra)	63	10	49	50	51	50	Riduzione del danno 50/+10	27°
Antico	18 m, volare 90 m (maldestra)	67	10	53	54	55	54	*Labirinto*	30°
Dragone	18 m, volare 105 m (maldestra)	71	10	57	58	59	58	Riduzione del danno 60/+12	33°
Grande dragone	18 m, volare 105 m (maldestra)	75	10	61	62	63	62	*Sfera telecinetica di Otiluke*, invisibilità	36°

Velocità in volo e via terra del drago

	Velocità in volo		
	75 metri	90 metri	105 metri
Un'ora			
Normale	64 km	80 km	96 km
Andare veloci	128 km	160 km	192 km
Un giorno			
Normale	512 km	640 km	768 km

Fatta eccezione per quanto qui riportato, i draghi epici seguono le informazioni generali comuni a tutti i draghi riportate nel *Manuale dei Mostri*.

DRAGO DI FORZA

Drago (Forza)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno di superficie o sotterraneo

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti, adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi, molto vecchi, antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 figli)

Grado di Sfida: Cucciolo 13; molto giovane 19; giovane 21; adolescente 25; adulto giovane 28; adulto 31; adulto maturo 35; vecchio 37; molto vecchio 39; antico 43; dragone 50; grande dragone 59

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Cucciolo 21-24 DV (Enorme); molto giovane 26-29 DV (Enorme); giovane 31-34 DV (Mastodontico); adolescente 36-39 DV (Mastodontico); adulto giovane 41-44 DV (Mastodontico); adulto 46-49 DV (Mastodontico); adulto maturo 51-54 DV (Colossale); vecchio 56-59 DV (Colossale); molto vecchio 61-64 DV (Colossale); antico 66-69 DV (Colossale); dragone 71-74 DV (Colossale+); grande dragone 76+ DV (Colossale+)



I draghi di forza sono arroganti e altezzosi, e tendono a preferire la solitudine e l'isolamento dalle masse di coloro che considerano creature inferiori. Le sole altre creature che rispettano sono i draghi prismatici e alcune divinità.

Un drago di forza cucciolo nasce da un uovo grande quanto una fattoria e ne esce ricoperto di scaglie scintillanti come mille piccoli diamanti. Man mano che cresce, le scaglie si fanno meno brillanti ma continuano a riflettere la luce, spesso avvolgendo il drago in un intenso alone luminoso. I grandi dragoni di forza diventano invisibili per natura, dal momento che la luce attraversa indisturbata i loro corpi. Le scaglie trasparenti di un drago di forza si fanno più fitte e dure man mano che passano gli anni, rendendo la pelle di un grande dragone impenetrabile quasi quanto un *muro di forza*. A differenza dei normali draghi, i draghi di forza non emanano alcun odore.

I draghi di forza scelgono la loro tana in regioni remote e isolate dalla civiltà, ma non dimostrano alcuna preferenza in particolare. Antiche foreste, montagne inviolate, vasti deserti o insondabili abissi sotterranei sono tutte possibili scelte per queste creature solitarie. Nonostante la loro taglia considerevole, i draghi di forza mangiano assai poco, alternano i periodi di caccia a lunghi periodi di sonno. Si cibano di qualsiasi tipo di carne, ma i saggi presumono che possano nutrirsi anche di alcuni effetti di forza o addirittura di energia magica allo stato grezzo.

Combattimento

I draghi di forza cercano raramente la lotta, ma si avventano su coloro che invadono il loro dominio con insospettata ferocia, attaccando senza tregua finché gli avversari non vengono uccisi o scacciati. Non amano la conversazione, dal momento che non credono che un qualsiasi intelletto inferiore potrebbe disporre di conoscenze superiori alle proprie. Preferiscono usare le loro armi a soffio quando attaccano, e ricorrere alle loro capacità magiche per separare gli avversari e isolare i nemici più pericolosi.

Arma a soffio (Sop): Un drago di forza dispone di un unico tipo di arma a soffio, un cono di forza che attraversa le creature e gli oggetti presenti nell'area con effetti devastanti.

Immunità alla forza (Str): Un drago di forza non può essere ferito da alcun effetto di forza, inclusi *dardo incantato, rune esplosive, spada di Mordenkainen*, gli incantesimi della *sfera di Otiluke* o qualsiasi altro incantesimo o effetto dotato del descrittore di Forza. Può attraversare liberamente le barriere fatte di forza come ad esempio *muro di forza*.

Forza deviante (Sop): Un drago di forza è protetto da uno scudo di forza che conferisce un bonus di deviazione alla sua CA. Il bonus di deviazione è pari al bonus di Carisma del drago.

Sfocatura (Sop): Quando un drago di forza raggiunge la giovane età, la forza che circonda il suo corpo distorce la luce attorno a lui in modo che diventa difficile individuare l'ubicazione esatta del drago. Questo effetto funziona come un incantesimo *sfocatura* continuo, e conferisce al drago metà occultamento (possibilità del 20% di mancare il colpo).

Distorsione (Sop): La forza deviante di un vecchio drago di forza distorce la luce in modo ancora più forte, conferendo al drago il beneficio dell'incantesimo *distorsione* (occultamento totale; 50% di possibilità di mancare il bersaglio). Questa capacità si sostituisce alla capacità *sfocatura*.

Invisibilità (Sop): Un grande dragone di forza è una creatura di forza pura, e risulta completamente invisibile (come se fosse protetto da *invisibilità migliorata*). Eventuali creature che siano in grado di vedere le creature invisibili dovranno comunque tenere conto della capacità di *distorsione* del drago.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *gabbia di forza, labirinto, muro di forza, sfera elastica di Otiluke, sfera telecinetica di Otiluke.*

Esempio di Drago di Forza, Adulto

Drago Mastodontico (Forza)
Dadi Vita: 45d12+585 (877 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 18 m, volare 90 m (maldestra)
CA: 64 (-4 taglia, +14 deviazione, +44 naturale)
Attacchi: Morso +61 mischia, 2 artigli +56 mischia, 2 ali +56 mischia, botta di coda +56 mischia
Danni: Morso 4d6+20, artiglio 2d8+10, ali 2d6+10, botta di coda 2d8+30.
Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m
Attacchi speciali: Schiacciata 4d6+30 (CD 45), spazzata di coda 2d6+30 (CD 45), arma a soffio, presenza terrificante (CD 46), incantesimi (livello dell'incantatore 18°), capacità magiche
Qualità speciali: Immunità, riduzione del danno 30/+6, RI 39, vista cieca, vista acuta, forza deviante, sfocatura (20% di possibilità di essere mancato)
Tiri salvezza: Temp +37, Rifl +24, Vol +38
Caratteristiche: For 51, Des 10, Cos 37, Int 38, Sag 39, Car 38
Abilità: Alchimia +36, Artista della Fuga +45, Ascoltare +61, Cercare +74*, Concentrazione +58, Conoscenze (arcane) +59, Conoscenze (dei piani) +59, Conoscenze (geografia) +59, Conoscenze (locali) +59, Conoscenze (natura) +59, Conoscenze (nobiltà e regalità) +59, Conoscenze (religioni) +59, Conoscenze (storia) +59, Diplomazia +59, Intimidire +61, Osservare +76*, Percepire Inganni +38, Raggirare +38, Sapienza Magica +59, Scrutare +59, Valutare +36
Talenti: Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Massimizzata, Capacità Magica Potenziata, Conoscenza di Incantesimi, Fluttuare, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Virata.
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 figli)
Grado di Sfida: 31
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 46-49 DV (Mastodontico)

Arma a soffio (Sop): Cono di forza, 18 m, 30d12 danni, Rifl dimezza (CD 45).

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *muro di forza, sfera elastica di Otiluke.* Livello dell'incantatore 18°; CD del tiro salvezza 24 + livello dell'incantesimo.

Immunità: Immune al *sonno* e alla paralisi, immune agli effetti di forza.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/10/10/9/9/9/9/8/7/5; CD base 24 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, riparare, sigillo arcano, suono fantasma;* 1° - *cambiare sembianze, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, individuazione delle porte segrete;* 2° - *forza straordinaria, grazia felina, immagine speculare, localizza oggetto, oscurità;* 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, fulmine, palla di fuoco, velocità;* 4° - *charme sui mostri, invisibilità migliorata, pelle di pietra, scrutare;* 5° - *blocca mostri, contattare altri piani, sogno, teletrasporto;* 6° - *analizzare dweomer, dissolvere superiore, visione del vero;* 7° - *evoca mostri VII gabbia di forza, riflettere incantesimo;* 8° - *metamorfosi di un oggetto, protezione dagli incantesimi;* 9° - *fermare il tempo.*

Proprietà: Sfera di cristallo con visione del vero, diadema degli occhi, perla del potere (incantesimo di 7° livello), 8.000 mo.

**Variante della tunica degli occhi;* benefici applicati nei modificatori di Cercare e Osservare.

DRAGO PRISMATICO

Drago (Luce)
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti, adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi, molto vecchi, antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 figli)
Grado di Sfida: Cucciolo 14; molto giovane 16; giovane 22; adolescente 30; adulto giovane 34; adulto 39; adulto maturo 43; vecchio 48; molto vecchio 52; antico 57; dragone 61; grande dragone 66.
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Cucciolo 24-27 DV (Enorme); molto giovane 29-32 DV (Enorme); giovane 34-37 DV (Mastodontico); adolescente 39-42 DV (Mastodontico); adulto giovane 44-47 DV (Mastodontico); adulto 49-52 DV (Mastodontico); adulto maturo 54-57 DV (Colossale); vecchio 59-62 DV (Colossale); molto vecchio 64-67 DV (Colossale); antico 69-72 DV (Colossale+); dragone 74-77 DV (Colossale+); grande dragone 79+ DV (Colossale+)

I draghi prismatici sono esuberanti, carismatici e affascinanti, piuttosto diversi dagli altezzosi draghi di forza, nonostante la loro innegabile superiorità. Amano le infinite diversità che offre la vita, e specialmente l'incommensurabile gamma delle personalità umane. Anche se si avventurano raramente tra le comunità umanoidi, amano quei visitatori che giungono fino alle loro tane più remote e difficilmente attaccano una creatura a meno che non vengano provocati.

Un drago prismatico cucciolo è ricoperto da piccole scaglie lucide e avvolto in un'aura scintillante di luce multicolore. Anche le scaglie di un grande dragone sono molto piccole e fitte, e rendono la sua pelle liscia e compatta come quella di un serpente, pur rimanendo pressoché invulnerabili. Come i draghi di forza, i draghi prismatici non emanano alcun tipo di odore.

I draghi prismatici scelgono le loro tane nel luogo che più aggrada la loro immaginazione. Alcuni preferiscono le terre più remote, lontani da qualsiasi traccia di civiltà, mentre altri

Draghi Prismatici per Età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	Bonus di attacco	Tiro salvezza sulla Tempra	Tiro salvezza sui Riflessi	Tiro salvezza sulla Volontà	Arma a soffio (CD)	CD Paura	RI
Cucciolo	E	23d12+138 (287)	35 (-2 taglia, +5 deviazione, +22 naturale)	+30	+19	+13	+18	27	26	24
Molto giovane	E	28d12+196 (378)	42 (-2 taglia, +7 deviazione, +27 naturale)	+37	+23	+16	+23	31	31	30
Giovane	M	33d12+297 (511)	47 (-4 taglia, +9 deviazione, +32 naturale)	+42	+27	+18	+27	35	35	36
Adolescente	M	38d12+418 (665)	54 (-4 taglia, +11 deviazione, +37 naturale)	+49	+32	+21	+32	40	40	42
Adulto giovane	M	43d12+559 (838)	61 (-4 taglia, +13 deviazione, +42 naturale)	+56	+36	+23	+36	44	44	48
Adulto	C	48d12+720 (1.032)	64 (-8 taglia, +15 deviazione, +47 naturale)	+59	+41	+26	+41	49	49	54
Adulto maturo	C	53d12+901 (1.245)	71 (-8 taglia, +17 deviazione, +52 naturale)	+66	+45	+28	+45	53	53	60
Vecchio	C	58d12+1.102 (1.479)	78 (-8 taglia, +19 deviazione, +57 naturale)	+73	+50	+31	+50	58	58	66
Molto vecchio	C	63d12+1.323 (1.732)	85 (-8 taglia, +21 deviazione, +62 naturale)	+80	+54	+33	+54	62	62	68
Antico	C+	68d12+1.564 (2.006)	92 (-8 taglia, +23 deviazione, +67 naturale)	+87	+59	+36	+59	67	67	74
Dragone	C+	73d12+1.825 (2.299)	99 (-8 taglia, +25 deviazione, +72 naturale)	+94	+63	+38	+63	71	71	80
Grande dragone	C+	78d12+2.106 (2.613)	106 (-8 taglia, +27 deviazione, +77 naturale)	+101	+68	+41	+68	76	76	86

Capacità dei draghi di forza per età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	18 m, volare 75 m (scarsa)	29	10	23	20	21	20	Riduzione del danno 15/+3, forza deviante, *trama ipnotica*, immunità alla luce e alla cecità	5°
Molto giovane	18 m, volare 75 m (scarsa)	33	10	25	24	25	24		8°
Giovane	18 m, volare 90 m (maldestra)	37	10	29	28	29	28	Riduzione del danno 20/+5	11°
Adolescente	18 m, volare 90 m (maldestra)	41	10	33	32	33	32	*Trama iridescente*	13°
Adulto giovane	18 m, volare 90 m (maldestra)	45	10	37	36	37	36	Riduzione del danno 30/+7	17°
Adulto	18 m, volare 90 m (maldestra)	49	10	41	40	41	40	*Bagliore solare*	20°
Adulto maturo	18 m, volare 90 m (maldestra)	53	10	45	44	45	44	Riduzione del danno 40/+10	23°
Vecchio	18 m, volare 90 m (maldestra)	57	10	49	48	49	48	*Esplosione solare*	26°
Molto vecchio	18 m, volare 90 m (maldestra)	61	10	53	52	53	52	Riduzione del danno 50/+12	29°
Antico	18 m, volare 105 m (maldestra)	65	10	57	56	57	56	*Muro prismatico*	32°
Dragone	18 m, volare 105 m (maldestra)	69	10	61	60	61	60	Riduzione del danno 60/+15	35°
Grande dragone	18 m, volare 105 m (maldestra)	73	10	65	64	65	64	*Sfera prismatica*	38°

scelgono di vivere in una caverna marina appena fuori dal porto cittadino, tra le rovine che dominano un'affollata città di mercanti o in una foresta appena dietro i pascoli di un borgo. Sembrano mangiare poco, specialmente per la loro taglia, e in genere fanno attenzione a cacciare nell'arco di un territorio molto vasto, al fine di non squilibrare le risorse naturali esistenti o di non provocare la collera degli allevatori. Si cibano di qualsiasi tipo di carne, ma potrebbero anche trarre sostentamento dalla luce stessa.

Combattimento

Un drago prismatico combatte solo quando viene attaccato, e preferisce cercare di parlare con gli eventuali intrusi involontari per ampliare la sua conoscenza delle peculiarità e delle stranezze tipiche delle altre creature. Quando invece deve ricorrere al combattimento, fa uso della sua arma a soffio, dei suoi attacchi in mischia e delle sue capacità magiche concertandole in maniera terribilmente efficace, selezionando con astuzia l'attacco più efficace per ogni avversario.

Arma a soffio (Sop): Un drago prismatico dispone di un unico tipo di arma a soffio, un effetto di *spruzzo prismatico*. Il cono dell'arma a soffio ha le dimensioni indicate dalla taglia del drago, e non quelle indicate per il cono dell'incantesimo.

Forza deviante (Sop): Un drago prismatico è protetto da uno scudo di luce scintillante simile a quello di un *mantello del caos* che conferisce un bonus di deviazione alla sua CA. Il bonus di deviazione è pari al bonus di Carisma del drago.

Immunità alla luce e alla cecità (Str): I draghi prismatici non possono essere feriti da nessuna forma di luce, compresi gli incantesimi di Invocazione [Luce], *luce incandescente* e i vari incantesimi *prismatici* (*muro, sfera, spruzzo*). Inoltre, sono immuni a qualsiasi incantesimo o effetto che provochi cecità.

Capacità magiche: A volontà - *trama ipnotica, trama iridescente*; 3 volte al giorno - *bagliore solare, esplosione solare, muro prismatico, sfera prismatica*.

Esempio di Drago Prismatico, Vecchio

Drago Colossale
Dadi Vita: 58d12+1.102 (1.479 pf)
Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, volare 90 m (maldestra)
CA: 78 (-8 taglia, +19 deviazione, +57 naturale)
Attacchi: Morso +74 mischia, 2 artigli +69 mischia, 2 ali +68

mischia, botta di coda +69 mischia
Danni: Morso 4d8+23, artiglio 4d6+11, ali 2d8+11, botta di coda 4d6+34
Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m
Attacchi speciali: Schiacciata 4d8+34 (CD 58), spazzata di coda 2d8+34 (CD 58), arma a soffio, presenza terrificante (CD 58), incantesimi (livello dell'incantatore 26°), capacità magiche
Qualità speciali: Immunità, riduzione del danno 40/+10, RI 66, vista cieca, vista acuta, forza deviante
Tiri salvezza: Temp +50, Rifl +31, Vol +50
Caratteristiche: For 57, Des 10, Cos 49, Int 48, Sag 49, Car 48
Abilità: Acrobazia +29, Artista della Fuga +58, Ascoltare +77, Cercare +77, Concentrazione +77, Conoscenze (arcane) +77, Conoscenze (architettura e ingegneria) +77, Conoscenze (dei piani) +77, Conoscenze (geografia) +77, Conoscenze (locali) +77, Conoscenze (natura) +77, Conoscenze (nobiltà e regalità) +77, Conoscenze (religioni) +77, Conoscenze (storia) +77, Diplomazia +81, Disattivare Congegni +48, Equilibrio +33, Guarire +48, Muoversi Silenziosamente +29, Nascondersi +13, Intimidire +23, Orientamento +48, Osservare +77, Raggirare +48, Saltare +27, Sapienza Magica +77, Scassinare Serrature +29, Scrutare +77
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (botta di coda), Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Capienza di Incantesimi Migliorata (9°), Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Conoscenza di Incantesimi (x4), Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 figli)
Grado di Sfida: 48
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 59-62 DV (Colossale)



Arma a soffio (Sop): Cono di *spruzzo prismatico*, 21 m, stessi effetti dell'incantesimo, Rifl dimezza (CD 58).

Capacità magiche: A volontà - *trama ipnotica, trama iridescente*; 3 volte al giorno - *bagliore solare, esplosione solare*. Livello dell'incantatore 26°; CD del tiro salvezza 29 + livello dell'incantesimo.

Immunità: Immune al *sonno* e alla paralisi, immune alla luce e agli effetti di cecità.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/11/11/11/10/10/10/9/11; CD base 29 + livello dell'incantesimo): 0 - *luci danzanti, frastornare, individuazione del magico, suono fantasma, luce, prestidigitazione, raggio di gelo, lettura del magico, resistenza;* 1° - *armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, ingrandire, scudo, servitore inosservato;* 2° - *alterare se stesso, individuazione dei pensieri, levitazione, oscurità, sfocatura;* 3° - *arma magica superiore, intermittenza, linguaggi, muro di vento, palla di fuoco, velocità;* 4° - *autometamorfosi, confusione, metamorfosi, pelle di pietra, scrutare;* 5° - *congedo, fabbricare, muro di forza, passapareti;* 6° - *campo antimagia, dissolvere superiore, visione del vero;;* 7° - *celare, gabbia di forza, riflettere incantesimo, teletrasporto senza errore;* 8° - *charme di massa, legame planare superiore, simbolo;* 9° - *desiderio, dominare mostri, fermare il tempo, imprigionare, portale, stasi temporale.*

Proprietà: Bastone del cosmo, anello di rigenerazione 15.563 mo.

ELEMENTALE, PRIMORDIALE

Gli elementali primordiali sono le incarnazioni più potenti degli elementi che compongono l'esistenza.

COMBATTIMENTO

Gli elementali fanno uso di diverse capacità e tattiche di combattimento, ma hanno in comune gli stessi tratti elementali.

Tratti degli elementali: Immune al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici.

ELEMENTALE PRIMORDIALE DELL'ACQUA

Un elementale primordiale dell'acqua incarna la furia delle tempeste e dell'oceano stesso.

Un elementale primordiale dell'acqua ha l'aspetto di una gigantesca onda schiumante con due onde più piccole che usa come braccia. Due sfere di un verde cupo risplendono sul lato anteriore dell'onda e fungono da occhi. Un elementale primordiale dell'acqua non può allontanarsi più di 108 metri dal corpo d'acqua da cui è emerso.

Gli elementali dell'acqua parlano l'Aquan con la voce di una tempesta marina.

Combattimento

Un elementale primordiale dell'acqua può sia sbatacchiare che schiantare i suoi avversari fino a distruggerli.

Padronanza dell'acqua (Str): Un elementale ottiene un

	Elementale primordiale dell'acqua Elementale Colossale (Acqua)	Elementale primordiale dell'aria Elementale Colossale (Aria)
Dadi Vita:	96d8+960 (1.392 pf)	96d8+864 (1.296 pf)
Iniziativa:	+14 (Des)	+24 (+16 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità:	6 m, scavare 27 m	Volare 30 m (perfetta)
CA:	64 (-8 taglia, +14 Des, +48 naturale)	66 (-8 taglia, +16 Des, +48 naturale)
Attacchi:	Schianto +81/+76/+71/+66 mischia	Schianto +81/+76/+71/+66 mischia
Danni:	Schianto 4d10+24/19-20	Schianto 4d8+16
Faccia/Portata:	12 m per 12 m/7,5 m	12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali:	Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice	Padronanza dell'aria, turbine
Qualità speciali:	Tratti degli elementali, riduzione del danno 35/+8 (più 9/-), RI 42, sottotipo dell'acqua	Tratti degli elementali, riduzione del danno 35/+8, RI 42, sottotipo dell'aria
Tiri salvezza:	Temp +60, Rifl +48, Vol +35	Temp +43, Rifl +68, Vol +35
Caratteristiche:	For 42, Des 38, Cos 31, Int 8, Sag 13, Car 13	For 32, Des 43, Cos 28, Int 8, Sag 13, Car 13
Abilità:	Ascoltare +75, Osservare +75	Ascoltare +75, Osservare +75
Talenti:	Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (schianto), Arma Preferita (schianto), Attacco in Volo, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro Iniziativa Superiore, Riflessi da Combattimento Migliorati,
Talenti epici:	Critico Devastante (schianto), Critico Soverchiante (schianto), Riduzione del Danno (x3)	Velocità Accecante (x2)
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	35	35
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	97-288 DV (Colossale)	97-288 DV (Colossale)

	Elementale primordiale del fuoco Elementale Colossale (Fuoco)	Elementale primordiale della terra Elementale Colossale (Terra)
Dadi Vita:	96d8+864 (1.296 pf)	96d8+960 (1.392 pf)
Iniziativa:	+22 (+14 Des, +8 Iniziativa Superiore)	-1 (Des)
Velocità:	15 m	6 m, scavare 12 m
CA:	64 (-8 taglia, +14 Des, +48 naturale)	49 (-8 taglia, -1 Des, +48 naturale)
Attacchi:	Schianto +79/+74/+69/+64 mischia	Schianto +83/+78/+73/+68 mischia
Danni:	Schianto 4d8+16 più 4d8 fuoco	Schianto 4d10+24/19-20
Faccia/Portata:	12 m per 12 m/7,5 m	12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali:	Bruciare	Padronanza della terra, spinta
Qualità speciali:	Tratti degli elementali, riduzione del danno 35/+8, RI 42, sottotipo del fuoco	Tratti degli elementali, riduzione del danno 35/+8 (più 9/-), RI 42, sottotipo della terra
Tiri salvezza:	Temp +43, Rifl +66, Vol +39	Temp +60, Rifl +33, Vol +35
Caratteristiche:	For 32, Des 39, Cos 28, Int 8, Sag 13, Car 13	For 43, Des 8, Cos 31, Int 8, Sag 13, Car 13
Abilità:	Ascoltare +75, Osservare +75	Ascoltare +75, Osservare +75
Talenti:	Arma Focalizzata (schianto), Arma Preferita (schianto), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro
Talenti epici:	Carica Crudele, Iniziativa Superiore Velocità Accecante, Volontà Epica	Arma Focalizzata Epica (schianto), Critico Devastante (schianto), Critico Soverchiante (schianto), Riduzione del Danno (x3)
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	35	35
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	97-288 DV (Colossale)	97-288 DV (Colossale)

bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lui che il suo avversario sono in contatto con l'acqua. Se l'avversario o l'elementale si trovano a terra, l'elementale subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono inclusi nella lista delle statistiche).

Un elementale può costituire una seria minaccia per quelle navi che incrociano il suo cammino. È in grado di rovesciare facilmente anche le navi più grosse (navi lunghe fino a 138 metri) e di fermare i vascelli ancora più grossi (lunghi fino a 288 metri). Perfino i giganteschi vascelli in grado di sfidare l'oceano (navi lunghe fino a 576 metri) possono essere rallentati a metà velocità.



Bagnare (Str): Il tocco di un elementale può estinguere torce, fuochi da campo, lanterne scoperte e altre fiamme libere di origine non magica, se sono di taglia Mastodontica o inferiore. L'elementale può dissolvere quei fuochi magici che tocca con gli stessi effetti che avrebbe un *dissolvi magie* lanciato da uno stregone di livello pari al numero di DV dell'elementale (96).

Vortice (Sop): Un elementale può trasformarsi in un vortice una volta ogni 10 minuti, purché si trovi sott'acqua, e può rimanere in quella forma per un numero massimo di round pari alla metà dei sui DV (48 round). In forma di vortice, l'elementale può spostarsi attraverso l'acqua o lungo i fondali alla sua velocità natatoria.

Il vortice è ampio 1,5 metri alla base, 15 metri alla cima e alto 24 metri. L'elementale può definire la sua altezza a piacimento, ma non può scendere sotto i 3 metri.

Le creature di taglia inferiore alla Mastodontica possono subire dei danni quando vengono inghiottite dal vortice, e potrebbero venire spazzate via. Una creatura investita dal vortice deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 68) quando entra in contatto col vortice, altrimenti subisce 4d10 danni. Deve inoltre superare un secondo tiro salvezza sui Riflessi (CD 68), altrimenti verrà sollevata di peso e risucchiata dalla forza delle correnti, subendo automaticamente 4d10 danni a ogni round. Se la creatura è in grado di nuotare ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 68) ad ogni round per poter sfuggire al vortice. La creatura subisce ancora danni, ma può uscire dal vortice, se supera il tiro.

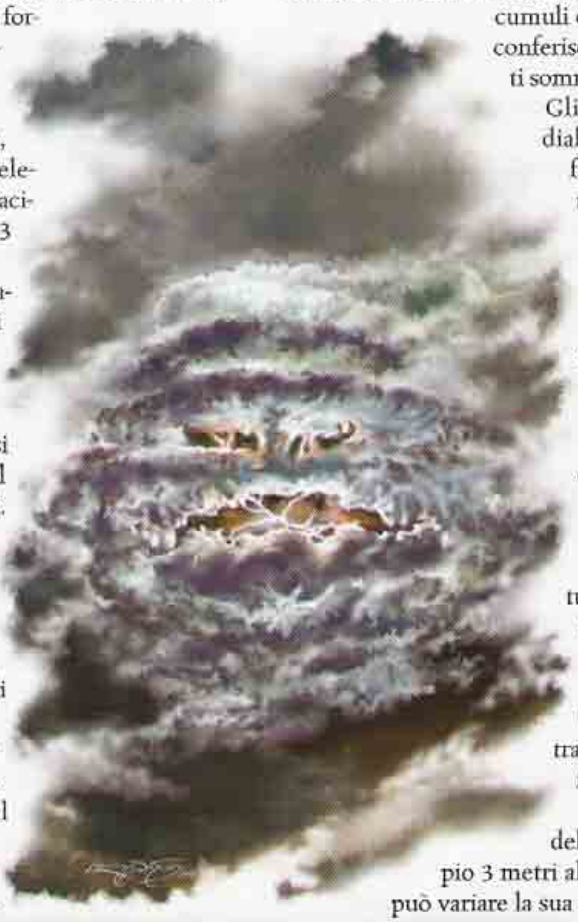
L'elementale può espellere dal vortice qualsiasi creatura a suo piacimento, depositandola nel punto in cui il vortice sta passando. Un elementale evocato espelle sempre le creature che ha intrappolato prima di fare ritorno al suo piano nativo.

Se la base del vortice tocca il fondale, genera anche una nube turbinante di detriti. La nube è centrata sull'elementale e ha un diametro pari alla metà dell'altezza del vortice. La nube oscura ogni forma di visibilità, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature entro 1,5 metri godono di metà occultamento, mentre quelle oltre 1,5 metri godono di occultamento totale (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Coloro che sono immersi nella nuvola devono superare una prova di Concentrazione (CD 19) per lanciare un incantesimo.

ELEMENTALE PRIMORDIALE DELL'ARIA

Gli elementali dell'aria sono tra le creature più rapide e agili che siano mai esistite. Gli elementali dell'aria primordiali sono paragonabili a vere e proprio tempeste quando abbandonano il loro piano interno, il piano dell'aria.

Un elementale dell'aria primordiale ha l'aspetto di una nuvola la cui forma cambia e ribolle in continuazione. Alcuni cumuli di vapore turbinante più scuro conferiscono all'elementale alcuni tratti sommari come gli occhi e la bocca. Gli elementali dell'aria primordiali parlano l'Auran, anche se lo fanno raramente. Le loro voci rimbombano come il tuono.



Combattimento

Gli elementali primordiali dell'aria sono i signori indiscussi dell'aria.

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

Turbine (Sop): Un elementale può trasformarsi in un turbine una volta ogni 10 minuti e può rimanere in quella forma per un massimo di 5 round. In forma di turbine, l'elementale può spostarsi attraverso l'aria o lungo una superficie alla sua velocità di volo.

Un elementale primordiale dell'aria in forma di turbine è ampio 3 metri alla base e 12 metri alla cima, e può variare la sua altezza a piacimento, anche se

non può scendere sotto i 3 metri.

Le creature di taglia inferiore alla Mastodontica possono subire dei danni quando vengono inghiottite dal turbine, e potrebbero essere spazzate via. Una creatura investita dal turbine deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 67) quando entra in contatto col turbine, altrimenti subisce 4d8 danni. Deve inoltre superare un secondo tiro salvezza sui Riflessi, altrimenti verrà sollevata di peso e risucchiata dalla forza delle correnti, subendo automaticamente ulteriori 4d8 danni a ogni round. Se la creatura è in grado di volare ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 67) ad ogni round per poter sfuggire al turbine. La creatura subisce ancora danni, ma può uscire dal turbine, se supera il tiro. L'elementale può espellere dal turbine qualsiasi creatura a suo piacimento, depositandola nel punto in cui il turbine sta passando. Un elementale evocato espelle sempre le creature che ha intrappolato prima di fare ritorno al suo piano nativo.

Se la base del turbine tocca terra, genera anche una nube turbinante di detriti. La nube è centrata sull'elementale e ha un diametro pari alla metà dell'altezza del turbine. La nube oscura ogni forma di visibilità, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature entro 1,5 metri godono di metà occultamento, mentre quelle oltre 1,5 metri godono di occultamento totale (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Coloro che sono immersi nella nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 67) per lanciare un incantesimo.

ELEMENTALE PRIMORDIALE DEL FUOCO

Gli elementali primordiali del fuoco sono rapidi e agili, e incarnano la furia stessa delle fiamme.

Un elementale primordiale del fuoco assomiglia a una colonna di fiamme colossale con due appendici simili a braccia che scendono ai lati. Queste "braccia" sembrano fiammeggiare e scomparire nel corpo infuocato della creatura per poi sprigionarsi di nuovo alcuni secondi dopo. Le sole fattezze visibili sono due grosse fiamme di color azzurro brillante che sembrano fungere da occhi.



Un elementale primordiale del fuoco non può entrare sott'acqua o in qualsiasi altro liquido non infiammabile. A differenza degli elementali minori del fuoco, un elementale primordiale del fuoco può tentare di far evaporare un corpo d'acqua minore se si ritrova bloccato. Un elementale primordiale del fuoco è alto almeno 19,5 metri ma pesa soltanto 10,8 kg.

Gli elementali del fuoco parlano l'Ignan con una voce simile al suono di una foresta che brucia.

Combattimento

Un elementale primordiale del fuoco cercherà di bruciare le creature e gli oggetti del Piano Materiale fino a ridurle in cenere.

Bruciare (Str): Coloro che vengono colpiti dall'attacco di schianto di un elementale primordiale del fuoco devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 67) altrimenti prendono fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round (vedi "Prendere fuoco", nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Una creatura che ha preso fuoco può effettuare un'azione equivalente al movimento per estinguere le fiamme.

Le creature che attaccano l'elementale primordiale del fuoco con armi naturali o attacchi senz'armi subiscono danni da fuoco come se colpite dai suoi attacchi, e prendono anche fuoco, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi.

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



ELEMENTALE PRIMORDIALE DELLA TERRA

Gli elementali primordiali della terra sono forti quanto le ossa stesse della terra.

Un elementale primordiale della terra ha l'aspetto di un umanoide colossale di pietra. Quando viene evocato sul Piano Materiale (attraverso un incantesimo epico ideato appositamente), appare composto da ogni tipo di detriti, pietre, metalli preziose e gemme. L'elementale ha sempre un volto freddo e inespressivo, con una rozza apertura che assomiglia a una bocca e due occhi che scintillano come gemme sfaccettate. Un elementale primordiale della terra è alto almeno 21 metri e pesa circa 112.500 kg.

Gli elementali della terra parlano il Terran con una voce che suona come il boato di un terremoto.

Combattimento

Agli elementali primordiali della terra piace colpire gli oggetti (e gli avversari) fino a ridurli in polvere.

Padronanza della terra (Str): Un elementale della terra ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lui che il suo avversario sono in contatto col terreno. Se un avversario è in volo o in acqua, l'elementale della terra subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono inclusi nella lista delle statistiche).

Spinta (Str): Un elementale della terra può iniziare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. I modificatori al combattimento applicabili a causa della padronanza della terra, sopra descritti, vengono applicati anche alle prove contrapposte di Forza dell'elementale.

FORMA DI FUOCO

Non morto Grande (Fuoco, Incorporeo)
Dadi Vita: 35d12 (227 pf)
Iniziativa: +17 (+9 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 9 m, volare 18 m (buona)
CA: 48 (-1 taglia, +9 Des, +10 deviazione, +20 cognitivo)
Attacchi: Tocco incorporeo +25 mischia
Danni: Tocco incorporeo 2d6 più fuoco vivo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Fuoco vivo, creare progenie, capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei non morti, tratti incorporei, resistenza allo scacciare +6, sottotipo del fuoco, aura di calore, RI 36, riduzione del danno 20/+6
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +20, Vol +26
Caratteristiche: For -, Des 29, Cos -, Int 21, Sag 25, Car 31
Abilità: Ascoltare +36, Cercare +17, Diplomazia +13, Intimidire +24, Nascondersi +25, Orientamento +17, Osservare +47, Percepire Inganni +15
Talenti: Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente
Talenti epici: Assaltatore di Incantatori, Iniziativa Superiore, Riflessi da Combattimento Migliorati, Velocità Accecante
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 26
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 36-42 DV (Grande); 43-70 (Enorme)

Una forma di fuoco è la manifestazione di una malignità incandescente, lo spirito di qualcuno condannato a vivere nell'aldilà un'eternità di dannazione ardente.

Una forma di fuoco si presenta come un umanoide incorporeo alto 3 metri, fatto di fuoco vivo, fiamme incandescenti che crepitano di energia ustionante. L'unica fattezza distinguibile di una forma di fuoco sono i suoi due occhi rossi penetranti. Le forme di fuoco si trovano solitamente lontano dal Piano Materiale, a volte accompagnate da uno o due wight di lava.

COMBATTIMENTO

Le forme di fuoco preferiscono avvicinarsi ai loro avversari per utilizzare il loro mortale fuoco vivo.

Fuoco vivo (Sop): Le creature viventi che subiscono danni dall'attacco del tocco incorporeo della forma di fuoco si trovano ad avvampare di fuoco vivo; delle fiamme incandescenti e brillanti prorompono dai loro corpi, e le vittime devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 37) altrimenti perderanno permanentemente 10 punti ferita. L'avversario deve continuare ad effettuare tiri salvezza ad ogni round per i 6 round seguenti (7 round in totale) per evitare di subire il risucchio permanente di altri 10 punti ferita ad ogni round. La forma di fuoco guarisce dello stesso ammontare di danni ogni volta che una creatura viene risucchiata, accumulando eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. Se l'avversario viene ucciso dal fuoco vivo, rimarranno soltanto delle ceneri annerite della vittima.

I punti ferita persi per il fuoco ardente non guariscono mai in modo naturale e non possono essere ripristinati magicamente: sono persi per sempre.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da una forma di fuoco diventa un wight di lava nel giro di 1d4 round. I wight di lava sono al comando della forma di fuoco che li ha creati e rimangono a lei asserviti fino alla sua morte. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *nube incendiaria*, *tempesta di fuoco*. Livello dell'incantatore 24°; CD del tiro salvezza 20 + livello dell'incantesimo.

Tratti delle creature incorporee: Può essere danneggiato soltanto da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori, o da magie, con una percentuale del 50% di ignorare qualsiasi danno provocato da una fonte fisica. Può passare attraverso gli oggetti solidi a piacimento. Si muove silenziosamente.

Tratti dei non morti: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e a quelli necromantici, agli effetti di influenza mentale e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche o di energia. L'energia negativa lo guarisce. Non rischia la morte per danno massiccio, ma viene distrutto a 0 punti ferita o meno. Scurovisione 18 m. Non può essere rianimato. La resurrezione funziona soltanto se la creatura è consenziente.

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

Aura di calore (Sop): Un'aura di calore con un'estensione del raggio di 3 metri circonda le forme di fuoco. Tutte le creature del sottotipo del fuoco nell'area (inclusa la forma di fuoco) vengono trattate come se avessero una resistenza allo scacciare di +6 (se non morte) e una guarigione rapida 10. Le creature soggette a danni da fuoco subiscono 2d10 danni da fuoco per ogni round in cui rimangono all'interno dell'aura di calore.

GENIUS LOCI

Melma Colossale
Dadi Vita: 70d10+1.400+40 (1825 pf)
Iniziativa: -2 (Des)
Velocità: 1,5 m, scavare 1,5 m
CA: 0 (-2 Des, -8 taglia)
Attacchi: 10 schianti +64 mischia
Danni: Schianto 4d10+20
Faccia/Portata: Varie (vedi testo)
Attacchi speciali: Assoggettare, afferrare migliorato, stritolamento 4d10+30

Qualità speciali: Vista cieca 60 m, guarigione rapida 50, tratti da melma
Tiri salvezza: Temp +43, Rifl +21, Vol +30
Caratteristiche: For 50, Des 6, Cos 50, Int -, Sag 24, Car 26
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 30
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente qualsiasi malvagio
Avanzamento: Nessuno

A volte una parte dello stesso paesaggio si anima come un'unica entità. Un genius loci, o "spirito locale", è un luogo di questo genere, di natura malevola.

Un genius loci è difficile da individuare, dato che sembra una normale sezione del territorio circostante. Può apparire come una montagna, una valle isolata, un piccolo lago, una caverna profonda, un campo, una piccola luna, o un intero piano (piuttosto piccolo). Nonostante il fatto che sia una creatura, la sua forma replica esattamente tutte le strutture e le qualità di un panorama naturale, al punto che gli animali e le piante vivono e crescono normalmente su di un genius loci, come se facesse parte dell'ambiente naturale.



Un genius loci non possiede una vera e propria intelligenza, ma piuttosto "emula" le capacità senzienti di qualsiasi creatura che ha attualmente assoggettato (vedi oltre). Una creatura assoggettata ad un genius loci dimora in qualche parte del paesaggio, in qualsiasi modo possibile: alcuni schiavi vivono all'interno di normali costruzioni (che fanno parte del genius loci), mentre altri possono costruire nidi su alberi o in tane. Ogni genius loci dispone di una sola creatura assoggettata per volta, anche se possono esistere altre creature che vivono sulla superficie del genius loci.

Qualsiasi creatura che entrando in un genius loci supera una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 31) si rende conto che c'è qualcosa che non va, anche se è difficile dire esattamente cosa... almeno finché il panorama non si anima e comincia a colpire furiosamente, ad afferrare e a frantumare gli intrusi. Il genius loci si nutre occasionalmente assorbendo in sé alcune creature uccise di recente.

I genius loci vengono generati spontaneamente dalle aree che sono rimaste indisturbate per lunghe ere. Col tempo, la personalità del luogo diventa non una semplice metafora, ma un dato di fatto. La maggior parte di loro sono malevoli e perseguitano con perverso piacere gli intrusi in arrivo, ma ne esistono alcuni benevoli, che offrono un rifugio sicuro a diverse popolazioni silvane.

Il genius loci non parla direttamente, ma può farlo tramite il suo schiavo attualmente assoggettato.

COMBATTIMENTO

Un genius loci può attaccare direttamente qualsiasi creatura posta sulla sua superficie con parti animate di se stesso, vibrando terrificanti attacchi di schianto. Se il suo schiavo viene ucciso, sceglie un altro dei suoi avversari che diverrà il suo nuovo schiavo. Una volta che il genius loci ha animato una porzione di sé per attaccare, come un albero, una colonna di terra o una protuberanza del terreno, i limiti della sua forma imponente diventano palesi, e la creatura diventa esposta agli attacchi (non sono più necessarie le prove di Conoscenza delle Terre Selvagge per determinare l'estensione del genius loci). La parte animata del genius loci ha una portata di 4,5 metri.

Assoggettare (Sop): Un genius loci può usare l'incantesimo epico *schiavizzare* una volta per round come azione gratuita finché non riesce ad assoggettare un avversario (Volontà con CD 53 per resistere). Una volta ottenuto uno schiavo, non può assoggettarne altri finché il suo schiavo attuale non muore, non viene *imprigionato*, o non viene tagliato fuori in qualche altro modo. Uno schiavo viene liberato se il genius loci suo padrone viene ucciso. Un genius loci costringe il suo schiavo a rimanere con sé, anche se può inviarlo temporaneamente a visitare dei luoghi vicini per attirare delle vittime ignare. Anzi, a tutti gli effetti gli "intenti" di un genius loci vengono influenzati in qualche modo dallo schiavo corrente. Il genius loci non ha alcun punteggio di Intelligenza per sé; perciò l'emulazione dell'intelligenza dei suoi schiavi a volte gli trasferisce delle abitudini e degli obiettivi. Uno schiavo però può influenzare solo fino a questo livello il suo poco mobile padrone, e non può tentare coscientemente di liberarsi dal genius loci che lo detiene.

MD

Afferrare migliorato (Str): Se un genius loci colpisce una creatura Mastodontica o più piccola con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di dare inizio ad un'azione di lottare come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Il genius loci ha la possibilità di condurre normalmente l'azione di lotta o di usare semplicemente la parte del corpo utilizzata per afferrare l'avversario per immobilizzarlo. Ogni prova di lotta riuscita effettuata durante i round successivi infligge automaticamente i danni da

schianto, oltre al danno da stritolamento.

Stritolamento (Str): Un genius loci stritola i suoi avversari infliggendo 4d10+30 danni contundenti, dopo aver effettuato con successo una prova di lottare.

Tratti delle melme: Una melma è una creatura amorfa o dalla forma mutabile. Le melme sono immuni al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non hanno una fronte o una schiena definite, e di conseguenza non sono soggette a colpi critici o attacchi ai fianchi. Le melme sono cieche ma dispongono della qualità speciale vista cieca. Non possiedono un punteggio di Intelligenza e di conseguenza sono immuni a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

GLOBO GORGOGLIANTE

Aberrazione Enorme
Dadi Vita: 27d8+216+3 (340 pf)
Iniziativa: +20 (+12 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 1,5 m, volare 6 m (buona)
CA: 48 (+12 Des, -2 taglia, +16 armatura naturale, +12 cognitivo)
Attacchi: 24 raggi oculari +31 di contatto a distanza, 12 morsi +28 mischia
Danni: Morso 2d8+5/19-20
Faccia/Portata: 6 m per 6 m/3 m
Attacchi speciali: Gorgoglio, afferrare migliorato, inghiottire, raggi oculari, capacità magiche
Qualità speciali: Visione a 360°, volo, amorfo, RI 37, riduzione del danno 25/+6
Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +23, Vol +24
Caratteristiche: For 32, Des 35, Cos 27, Int 40, Sag 24, Car 22
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +37, Concentrazione +33, Conoscenze (arcane) +45, Osservare +33, Parlare Linguaggi (cinque qualsiasi), Sapienza Magica +47
Talenti: Abilità Focalizzata (Osservare), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (raggio oculare), Attacco in Volo, Critico Migliorato (morso), Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Incantesimi in Combattimento Migliorati, Iniziativa Superiore, Poliglotta, Tempra Epica
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 27
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 27-54 DV (Enorme); 55-108 DV (Mastodontico)

Il globo gorgogliante è una grande massa rigonfia fluttuante di occhi e bocche, probabilmente un antenato comune delle fauci gorgoglianti e della razza dei beholder.

Un globo gorgogliante è una sfera pulsante di carne grigiastra, del diametro di 6 o più metri. Il globo fluttua al di sopra del terreno, apparentemente contorcendosi e contraendosi convulsamente durante il movimento, come se qualcosa al suo interno si lanciasse contro le mura della sfera nel disperato ma vano tentativo di fuggire. Centinaia di occhi e di bocche di varie forme e dimensioni turbinano attorno al globo come lune attorno ad un pianeta, oscurando parzialmente la massa centrale. Sembra che un globo gorgogliante non abbia né un sopra né un sotto; gli occhi e le bocche ruotano e piroettano uno attorno all'altro in una interminabile danza turbinante. Gli occhi fissano e battono le palpebre, e le bocche sbavano, urlano e intonano litanie terribili. Sono pochi coloro che hanno incontrato un globo gorgogliante e sono sopravvissuti, e ancora meno quelli che sono riusciti ad avvicinarsi abbastanza per vederne le fattezze.

Un globo gorgogliante vaga tra i piani e i luoghi tra i piani, in cerca di creature viventi da consumare per saziare il suo vorace appetito. Sebbene abbia l'aspetto di una creatura folle e balbettante, il globo gorgogliante è in realtà piuttosto intelligente. Funziona in qualche modo come una mente alveare, con le percezioni e le capacità di diverse creature intrappolate nel suo corpo. Può parlare tutti i linguaggi, e ognuna della sua miriade di bocche ne parla costantemente uno, il suono risultante li combina assieme in una cacofonia di rumori che trascina coloro che la ascoltano alla pazzia nel giro di pochi istanti.

Quando incontra un'altra creatura, il globo gorgogliante attacca con ferocia, nella speranza di sterminare la sua preda con i suoi raggi oculari e quindi di divorare in un sol boccone l'avversario, sia per cibo che per la conoscenza magica che contiene. Per questo motivo, il tesoro di un globo gorgogliante si trova intrappolato all'interno del suo corpo.

COMBATTIMENTO

Il globo gorgogliante ha la capacità di mordere i suoi avversari estendendo uno pseudopode, con una delle sue bocche



che sporge alla sua estremità, dal proprio corpo, colpendo con rapidità allarmante. Il globo può estenderne quattro per ogni avversario, o un totale di dodici in ogni round. Contemporaneamente, le legioni di occhi hanno l'abilità di lanciare una serie di incantesimi ad un ritmo rapido e con grandi effetti.

Gorgoglio (Sop): La cacofonia di voci emanata dalla serie di bocche presenti sul globo costringe tutti coloro che si trovano entro 18 metri dalla creatura a superare un tiro salvezza sulla Volontà ogni round (CD 40) per non subire gli effetti dell'incantesimo *demenza*.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa abilità, il globo gorgogliante deve andare a segno con un attacco con il morso. Se riesce a trattenere la vittima, il globo infligge automaticamente il danno del morso e può tentare di inghiottire la vittima.

Inghiottire (Str): Un globo gorgogliante può tentare di inghiottire un avversario Grande o di taglia inferiore effettuando con successo una prova di lottare. Una volta al suo interno, l'avversario subisce 4d8 danni da stritolamento più 3d10 danni da acido ogni round. Una creatura inghiottita può tentare di aprirsi una via di fuga usando gli artigli o un'arma tagliente leggera infliggendo 20 danni con un solo colpo (CA 16, la riduzione del danno di 25/+6 si applica lo stesso). Dopo che la creatura è uscita, la struttura corporea fluida del globo richiude la ferita; gli altri avversari inghiottiti devono aprirsi da soli la loro via di fuga. Quando una creatura muore dopo essere stata inghiottita (o quando una creatura uccisa dal globo gorgogliante viene divorata in qualche modo), il globo gorgogliante assorbe gli incantesimi noti, gli incantesimi preparati e le capacità magiche della creatura. Il globo può utilizzare due di queste capacità ogni round come azione gratuita. Ognuna viene originata da un occhio che non sta producendo un raggio oculare (vedi oltre) in quel round. Gli incantesimi e le capacità magiche rubate vengono perse dopo 24 ore.

Raggi oculari (Sop): Due dozzine di occhi possono produrre un raggio magico ogni round, ognuno dei quali simula un incantesimo scelto dalla lista di incantesimi successiva come se fosse lanciato da un incantatore di 27° livello. Il CD del tiro salvezza, dove applicabile, è pari a 16 + il livello dell'incantesimo. Un globo gorgogliante non possiede alcuna limitazione alla direzione in cui può puntare i suoi raggi oculari, perché gli occhi che orbitano attorno a lui fluttuano e turbinano ovunque sia necessario. In ogni caso un globo gorgogliante non può mai puntare più di cinque raggi contro un unico bersaglio, per via di limiti di mira. Tutti i raggi hanno una gittata di 45 metri. Ognuno di questi effetti funziona come un raggio (vedi "Dirigere un incantesimo" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*), ignorando i normali parametri dell'incantesimo che rappresenta. Ciò vale a dire che ognuno di questi è utilizzabile contro un solo bersaglio e richiede un attacco di contatto a distanza. I raggi oculari sono: *blocca mostri, carne in pietra, cono di freddo, danza irresistibile di Otto, dardo incantato, disgiunzione di Mordenkainen, disintegrazione, dissolvere superiore, distruggere viventi, dito della morte, dominare mostri, ferire, fulmine, implosione, infliggi ferite critiche, metamorfosi di un oggetto, orrido avvizzimento, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, regressione mentale, risucchio di energia, spruzzo prismatico* e *stasi temporale*..

Capacità magiche: A volontà - Due incantesimi o capacità magiche rubate per round. Livello dell'incantatore 27°, CD del tiro salvezza 16 + livello dell'incantesimo.

Visione a 360° (Str): I molti occhi di un globo gorgogliante gli forniscono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Cercare e Osservare.

Volo (Str): Il corpo di un globo gorgogliante è capace di galleggiare nell'aria. Questa capacità gli permette di volare come per l'incantesimo, come azione gratuita, ad una velocità di 6 metri. Questo galleggiamento gli fornisce anche un effetto permanente di *caduta morbida* con raggio di azione personale.

Amorfo (Str): Un globo gorgogliante non è soggetto a colpi critici. Non ha una fronte o una schiena definite, quindi non può essere attaccato ai fianchi.

GOLEM

I golem sono automi di grande potere creati magicamente. La costruzione di uno di essi implica l'utilizzo di potenti magie e di forze elementali.

Questi golem condividono tutte le caratteristiche e i tratti da costrutto di un golem normale come descritto nel *Manuale dei Mostri*.

GOLEM DI MITHRAL

Un golem di mithral è alto 5,4 metri e pesa circa 5.400 kg. Può essere modellato in qualsiasi modo, ma spesso ricorda un umanoide lucente.

Un golem di mithral non può parlare o emettere qualsiasi rumore vocale, né possiede un odore distinguibile. Si muove con una grazia e un'agilità che tradiscono la sua taglia e, a differenza della maggior parte dei golem, può correre come una creatura normale.

Combattimento

I golem di mithral sono degli avversari letali, in particolare contro coloro che li credono dei pesanti golem di ferro.

Rapidità (Sop): Una

	Golem di mithral Costrutto Enorme	Golem di adamantio Costrutto Enorme
Dadi Vita:	36d10 (198 pf)	54d10 (297 pf)
Iniziativa:	+4 (Des)	-1 (Des)
Velocità:	12 m	6 m (non può correre)
CA:	42 (-2 taglia, +4 Des, +26 naturale, +4 velocità)	37 (-2 taglia, -1 Des, +30 naturale)
Attacchi:	2 schianti +39 mischia	2 schianti +58 mischia
Danni:	Schianto 4d10+14	Schianto 6d10+20
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/3 m	3 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	Travolgere
Qualità Speciali:	Tratti dei costrutti, immunità alla magia, riduzione del danno 50/+5, rapidità	Tratti dei costrutti, immunità alla magia, riduzione del danno 50/+7
Tiri Salvezza:	Temp +12, Rifl +16, Vol +12	Temp +18, Rifl +17, Vol +18
Caratteristiche:	For 39, Des 19, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1	For 51, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	21	25
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	37-54 DV (Enorme); 55-72 DV (Mastodontico)	55-82 DV (Enorme); 83-108 DV (Mastodontico)

volta per round, il golem di mithral può intraprendere un'azione parziale aggiuntiva (prima o dopo le altre azioni durante il round).

Immunità alla magia: Un golem di mithral è immune a tutti gli effetti magici e soprannaturali, tranne i seguenti. Un incantesimo *lentezza* inibisce la sua rapidità per 1d4 round, mentre un incantesimo *velocità* ripristina 1d6 punti ferita per livello dell'incantatore (massimo 10d6) o ripristina la sua rapidità, se era stata inibita precedentemente da un incantesimo di *lentezza*. Eventuali incantesimi multipli di *lentezza* estendono semplicemente la durata dell'effetto.

Costruzione

Il corpo di un golem di mithral è scolpito da un blocco di 8,5 tonnellate di acciaio puro che viene poi mutato in mithral (usando *metamorfosi di un oggetto*).

Un golem di mithral costa 250.000 monete d'oro per essere creato, che includono le 5.000 mo per il corpo. Per assemblare il corpo è richiesta una prova di Artigianato (fabbricare armature) o Artigianato (fabbricare armi) (CD 30).

Il creatore deve essere di 25° livello, deve possedere il talento Creare Armi e Armature Epiche e deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani. Il completamento del rituale risucchia 5.000 PE dal creatore e richiede *costrizione/cerca, desiderio, metamorfosi di un oggetto* e *velocità*.

GOLEM DI ADAMANTIO

Un golem di adamantio si erge per cinque volte l'altezza di un uomo e pesa circa 14.500 kg. In generale assomiglia ad un golem di ferro Enorme, ma dotato della particolare lucentezza dell'adamantio.

Un golem di adamantio non può parlare o emettere qualsiasi rumore vocale, né possiede un odore distinguibile. Si muove con un'andatura pesante ma uniforme alla metà della velocità di un essere umano normale. Ogni suo passo fa tremare il terreno per decine di metri in ogni direzione.



Combattimento

Un golem di adamantio usa la sua prodigiosa possanza fisica per ridurre in poltiglia i nemici.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ad ogni round, il golem di adamantio può letteralmente travolgere un avversario più piccolo di lui di almeno una categoria di taglia. Questo attacco infligge 8d10+30 danni contundenti. Un avversario travolto può tentare un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 57) per dimezzare il danno.

Immunità alla magia (Str): Un golem di adamantio è immune a tutti gli effetti magici e soprannaturali.

Costruzione

Il corpo di un golem di adamantio viene scolpito in un blocco 20.250 kg di acciaio puro, che viene poi mutato in adamantio (usando *metamorfosi di un oggetto*).

Un golem costa 500.000

monete d'oro per essere creato, che includono le 25.000 mo per il corpo. Per assemblare il corpo è richiesta una prova di Artigianato (fabbricare armature) o Artigianato (fabbricare armi) (CD 40).

Il creatore deve essere di 30° livello, deve possedere il talento Creare Armi e Armature Epiche e deve essere in grado di lanciare incantesimi arcani. Il completamento del rituale risucchia 10.000 PE dal creatore e richiede *costrizione/cerca, desiderio, mano stritolatrice di Bigby* e *metamorfosi di un oggetto.*

HA-NAGA

Aberrazione Colossale
Dadi Vita: 20d8+220 (310 pf)
Iniziativa: +22 (+14 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 18 m, volare 36 m (perfetta)
CA: 40 (-8 taglia, +14 Des, +24 armatura naturale)
Attacchi: Frusta serpentina +21 mischia, pungiglione +19 mischia, morso +13 mischia
Danni: Frusta serpentina 4d6+8, pungiglione 2d8+4 più veleno, morso 4d8+4
Faccia/Portata: 4,5 m per 4,5 m (avvolto)/3 m
Attacchi speciali: Sguardo affascinante, veleno, afferrare migliorato, stritolare 4d6+12
Qualità speciali: Volare, RI 30, riduzione del danno 15/+7
Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +22, Vol +22
Caratteristiche: For 27, Des 38, Cos 32, Int 35, Sag 31, Car 36
Abilità: Artista della Fuga +24, Cercare +22, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +29, Osservare +17, Sapienza Magica +22
Talenti: Arma Preferita (frusta serpentina), Arma Preferita (pungiglione), Attacco in Volo, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare
Talenti epici: Iniziativa Superiore
Clima/Terreno: Terreni temperati e caldi o sotterranei
Organizzazione: Solitario o nido (2-4)
Grado di Sfida: 22
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 21-40 DV (Colossale)


LGW

La ha-naga è un'imponente e potente sovrana dei naga, spesso adorata dalle naga spirituali come una divinità.

Una ha-naga assume la forma generale di una naga, nonostante ciò le sue dimensioni e il suo potere sono immensi, e arriva ad una lunghezza di 30 metri o più. Una ha-naga non ha un colore preciso, ma modifica le tonalità e le sfumature delle sue scaglie per adattarsi all'ambiente circostante, come un camaleonte. La testa di una ha-naga è solitamente quella di una donna bellissima o di un uomo affascinante.

Le ha-naga preferiscono costruire le loro tane nelle rovine di civiltà antiche, dopo aver portato alla caduta di questi luoghi, ovviamente. Il posto preferito per il nido di una ha-naga è quello che era il centro della società: un tempio, una sala del trono o un anfiteatro. È in questo luogo che la ha-naga accumula i tesori della società, racimolando oggetti d'arte, gioielli di squisita fattura e i registri della storia della civiltà come tributo alla sua bravura devastante.

COMBATTIMENTO

Una ha-naga dispone della capacità di volare, serpeggiando e avvolgendosi nell'aria in modo simile ai movimenti di un serpente acquatico. Questo potere viene utilizzato a proprio vantaggio per avviluppare dall'alto gli avversari quando usa i suoi attacchi con lo sguardo o lancia i suoi incantesimi. Come i suoi simili più piccoli, una ha-naga preferisce l'utilizzo di incantesimi durante il combattimento, affidandosi alla mischia soltanto come ultima risorsa. Quando si getta in combattimento, la sua grande velocità e i suoi rapidi riflessi la rendono un'avversaria formidabile, mentre utilizza la sua coda per pungere i suoi avversari o il suo corpo per avvolgerli.

Volare (Sop): Come per gli effetti dell'incantesimo *volare*, 36 m (perfetta). Questa capacità fornisce alla ha-naga un bonus di circostanza di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Sguardo affascinante (Sop): Come *charme di massa*, 18 m, tiro salvezza sulla Volontà (CD 33).

Capacità camaleontica (Str): Le ha-naga possono confondersi con l'ambiente circostante, ricevendo un bonus di circostanza di +8 alle prove di Nascondersi.

Afferare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la ha-naga deve mettere a segno un suo attacco con la frusta serpentina contro un avversario di taglia Enorme o inferiore.

Stritolare (Str): Una ha-naga infligge 4d6+12 danni con un'azione di lottare riuscita contro avversari di taglia Enorme o inferiore.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza sulla Tempra (CD 31); danno iniziale e secondario 2d8 temporanei alla Cos.

Incantesimi: Una ha-naga può lanciare incantesimi come uno stregone di 21° livello, ed è in grado di lanciare anche incantesimi clericali e incantesimi dei domini del Caos e del Male come incantesimi arcani (CD del tiro salvezza 33 + livello dell'incantesimo).

HAGUNEMNON (PROTEAN)

Mutaforma Grande
Dadi Vita: 44d8+616 (814 pf)
Iniziativa: +17 (+13 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 15 m

CA: 50 (-1 taglia, +13 Des, +28 armatura naturale)
Attacchi: 5 schianti +53 mischia
Danni: Schianto 2d6+21/19-20
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m (avvolto)/3 m
Attacchi speciali: Poteri psionici, destabilizzare forma
Qualità speciali: Alterare forma, riduzione del danno 25/+6, scurovisione 36 m, immunità, rigenerazione 50, RI 39
Tiri salvezza: Temp +40, Rifl +39, Vol +32
Caratteristiche: For 53, Des 37, Cos 39, Int 20, Sag 23, Car 34
Abilità: Ascoltare +28, Camuffare +32, Diplomazia +16, Intimidire +14, Nascondersi +9, Osservare +15, Percepire Inganni +21, Raggirare +32
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Critico Devastante (schianto), Critico Soverchiante (schianto), Velocità Accecante
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 29
Tesoro: Standard
Allineamento: Caotico neutrale
Avanzamento: 45-59 DV (Grande); 60-74 DV (Enorme); 75-89 DV (Enorme)



Un hagunemnon, il mutaforma per eccellenza, è in grado di acquisire le capacità straordinarie di qualsiasi altra creatura non divina.

Gli hagunemnon, conosciuti anche come protean, non hanno una forma naturale; appaiono sempre in cambiamento continuo, incorporando gli attributi fisici di due, tre o più creature simultaneamente. La loro forma ribolle di possibilità, e raramente un qualche attributo rimane per più di un minuto. Persino le creature neonate sono delle masse di carne in continuo cambiamento.

Ai protean, contaminati dal caos ai tempi della creazione della loro razza, è stata negata la stabilità di cui gode la maggior parte delle razze. Questo li ha imbevuti di un odio incessante per tutti gli esseri non mutaforma (tollerano gli altri mutaforma, ma li disprezzano per il fatto che rimangono nella stessa forma per ore o persino per giorni). Gli hagunemnon viaggiano incessantemente, in cerca di nuove creature da duplicare e di nuove capacità straordinarie da assimilare. La loro xenofobia li spinge solitamente a tentare di uccidere gli altri esseri dopo averli copiati.

Gli hagunemnon posseggono un linguaggio in continua evoluzione che cambia in modo talmente veloce che soltanto un altro hagunemnon è in grado di comprenderlo. Possono parlare e comprendere il linguaggio di qualsiasi altra creatura.

COMBATTIMENTO

Gli hagunemnon sono degli opportunisti, che si servono di qualsiasi forma di attacco che possa risultargli utile al momento. Le loro tattiche sono in continua evoluzione, e raramente le ripetono. Ma se colgono una buona combinazione di capacità straordinarie (come la vista cieca e la presenza terrificante di un drago assieme al morso velenoso di uno yuan-ti e alla capacità di scavare di uno xorn) possono utilizzarla per un certo periodo di tempo.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *anti-individuazione, individuazione dei pensieri, porta dimensionale, scassinare, spostamento planare, suggestione, transizione eterea.* Livello dell'incantatore 20°; CD del tiro salvezza 22.

Destabilizzare forma (Sop): Se un protean mette a segno due o più attacchi di schianto nello stesso round, destabilizza parzialmente la forma fisica del suo avversario. Il corpo dell'avversario ribolle e cambia in modo incontrollato, infliggendo 4d6+31 danni oltre a 2 danni temporanei alla Costituzione. Se la Costituzione della vittima viene ridotta a 0, il suo cadavere diventa talmente fluido che si liquefa, a meno che non venga preservato in qualche modo dai suoi compagni.

Alterare forma (Str): Un protean può assumere la forma di qualsiasi combinazione di creature fisiche non divine allo stesso tempo come azione gratuita. Anzi, la forma di un protean ribolle costantemente, ed è necessario l'equivalente di un'azione di movimento ad ogni round se il protean intende mantenere una certa forma (anche se quella forma è una combinazione di forme diverse). Qualunque sia la forma presente, il protean mantiene tutte le sue qualità speciali. Inoltre può avvantaggiarsi di fino a quattro capacità dalla forma che sta replicando (ma non di eventuali poteri magici o soprannaturali). La forma assunta non può essere più piccola di una pulce e non più grande di 60 metri nella sua dimensione maggiore (occorre tenere conto delle regole per la portata e i modificatori della taglia alla CA e agli attacchi in mischia).

Può assumere anche i tratti delle creature incorporee, che contano come una singola capacità straordinaria.

Se un hagunemnon assume una forma parziale che gli conferisce una capacità straordinaria già posseduta dalla creatura, viene mantenuta soltanto la versione migliore delle due capacità.

Indipendentemente dalla sua forma, un protean non può mai effettuare più di cinque attacchi utilizzando un'azione di round completo. Tuttavia può sostituire una forma di attacco da mischia con uno dei suoi attacchi da schianto, usando il suo bonus di attacco base e il suo modificatore di Forza per il danno, ma infliggendo un danno base appropriato al tipo di attacco. Ad esempio, se il protean si munisce di una testa di drago, rinuncia ad uno dei suoi attacchi da schianto per un attacco col morso, mantenendo però gli altri quattro attacchi da schianto, o una qualche altra combinazione di attacchi da mischia che non superi i quattro.

HUNEFER

Non morto Medio
Dadi Vita: 50d12+3 (603 pf)
Iniziativa: +16 (+12 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 30 m
CA: 52 (+12 Des, +20 naturale, +10 cognitivo) 56
Attacchi: 2 schianti +44 mischia
Danni: Schianto 3d6+18/19-20 (+1d6 ai colpi critici) più putrefazione dell'hunefer
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m /1,5 m
Attacchi speciali: Disperazione, putrefazione dell'hunefer, capacità magiche
Qualità speciali: Vista cieca 90 m, resistente ai colpi, riduzione del danno 20/+5, guarigione rapida 30, RI 37, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +30, Vol +41
Caratteristiche: For 47, Des 35, Cos -, Int 18, Sag 38, Car 36
Abilità: Ascoltare +43, Concentrazione +40, Conoscenze (non morti) +31, Osservare +43, Sapienza Magica +31, Scrutare +21
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Tempra Possente
Talenti epici: Critico Devastante (schianto), Critico Soverchiante (schianto), Incantesimo Clandestino (*teletrasporto senza errore*)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o corte (5-9)
Grado di Sfida: 25
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 51-56 DV (Medio); 57-60 DV (Grande); 61-66 DV (Enorme); 67-70 DV (Mastodontico); 71+ DV (Colossale)

Gli hunefer sono mummie di semidei i cui poteri non sono completamente scomparsi nei reami astrali.

Gli hunefer sono avvizziti ed essiccati. I loro lineamenti sono nascosti sotto un cumulo di antiche bende funerarie. Si muovono con una velocità incredibile, difendendo rapidamente ed efficientemente i luoghi del loro riposo. La maggior parte degli hunefer sono ricoperti di simboli e icone dipinte che un tempo erano importanti per il semidio mummia.

Gli hunefer cercano sempre di ricatturare la loro essenza divina, anche se la separazione tra la carne (l'hunefer) e lo spirito (le isole nel reame astrale) è difficile da colmare; l' hunefer è a tutti gli effetti un'entità completamente differente, guidata dalla memorie cadaveriche del suo corpo e dei suoi precedenti poteri. Se una divinità morta riesce a tornare dalla sua tomba nel Piano Astrale, la carne esiliata di un hunefer verrà probabilmente dimenticata, e la situazione non sarà migliore (o peggiore) rispetto a prima, tranne che per la sua rabbia inarrestabile per essere stato messo da parte.

Gli hunefer parlano tutti i linguaggi conosciuti, anche se hanno bisogno di 1d4 round per cambiare linguaggio, mentre scavano tra i loro ricordi.

COMBATTIMENTO

Gli hunefer si affidano volentieri alle loro capacità magiche in combattimento, e si assicurano di aver lanciato più incantesimi difensivi possibile prima di scendere in combattimento. Un hunefer sotto gli effetti di *velocità* preferisce spendere un'azione standard per usare il suo attacco di schianto, e la sua azione parziale gratuita per usare una capacità magica.



Disperazione (Sop): La semplice vista di un hunefer richiede un tiro salvezza sulla Volontà (CD 48) per evitare di essere paralizzati dalla paura per 1d4 round. Indipendentemente dagli esiti del tiro salvezza, un soggetto non è nuovamente vulnerabile alla disperazione dell'hunefer per 24 ore.

Putrefazione dell'hunefer (Sop): Malattia soprannaturale: schianto, tiro salvezza sulla Tempra (CD 35), periodo d'incubazione istantaneo; danni 1d6 temporanei alla Cos. A differenza dalle normali malattie, la putrefazione dell'hunefer richiede che la vittima superi un tiro salvezza ad ogni round, altrimenti subirà altri 1d6 danni temporanei alla Co-

stituzione. La putrefazione prosegue finché la vittima non raggiunge 0 punti di Costituzione (e muore) o non riceve un incantesimo *rimuovi malattia* o una magia simile.

Una creatura malata che muore si avvizzisce e scompare nella sabbia a meno che non vengano lanciati sia *rimuovi malattia* che *rianimare morti* (o migliore) sui suoi resti entro 2 round. Se la creatura non viene curata in questo modo, al terzo round la polvere inizia a turbinare e forma una mummia da 18 DV, dotata dell'equipaggiamento dell'avversario morto e sotto il comando dell'hunefer. (L'incantesimo *polvere di mummia* nel Capitolo 2 contiene le statistiche per una mummia da 18 DV).

Resistente ai colpi (Str): Gli attacchi fisici infliggono soltanto la metà dei danni ad un hunefer. Questo effetto deve essere applicato prima della riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega, catena di fulmini, dissolvere superiore, distorsione, fatale, passapareti, scassinare, scrutare, teletrasporto senza errore, velocità, visione del vero*; 1 volta al giorno - *rovina* (vedi Capitolo 2). Livello dell'incantatore 27°; CD del tiro salvezza 23 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei non morti: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e a quelli necromantici, agli effetti di influenza mentale e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche o di energia. L'energia negativa lo guarisce. Non rischia la morte per danno massiccio, ma viene distrutto a 0 punti ferita o meno. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato. La resurrezione funziona soltanto se la creatura è consenziente.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Un hunefer subisce il doppio dei danni dagli attacchi da fuoco a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare il danno. Un tiro salvezza riuscito dimezza il danno, e uno fallito lo raddoppia.

LESHAY

Folletto Medio
Dadi Vita: 50d6+650+3 (828 pf)
Iniziativa: +21 (+17 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 12 m
CA: 52 (+17 Des, +20 cognitivo, +5 armatura naturale)
Attacchi: 2 *spade bastarde affilate dell'energia luminosa*+10 +53/+48/+43/+38 mischia
Danni: *Spada bastarda affilata dell'energia luminosa*+10 1d10+15/15-20
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo, capacità magiche, armi leShay
Qualità speciali: Combattere con due armi superiore, riduzione del danno 30/+7, tratti elfici, immunità al veleno e alle malattie, visione crepuscolare, RI 42, guarigione rapida 10
Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +44, Vol +35
Caratteristiche: For 21, Des 45, Cos 37, Int 33, Sag 23, Car 47
Abilità: Artista della Fuga +37, Ascoltare +30, Camuffare +38, Cercare +13, Concentrazione +33, Conoscenze (locali) +31, Conoscenze (natura) +31, Diplomazia +35, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +37, Osservare +27, Parlare Linguaggi (cinque qualsiasi), Raggirare +38
Talenti: Arma Focalizzata (arma leShay), Arma Preferita (arma leShay), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (arma leShay), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Robustezza, Sensi Acuti, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro
Talenti epici: Incantesimo Clandestino (*guarigione*), Poliglotta, Velocità Accecante
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 28
Tesoro: Standard
Allineamento: Qualsiasi
Avanzamento: Nessuno

I leShay sono per gli elfi ciò che gli elfi sono per gli umani, ma in un'accezione ancora più forte: una razza immortale, enigmatica ed eccezionalmente potente.

I leShay sembrano degli elfi alti, sottili e albini tranne per il fatto che gli mancano le orecchie sproporzionate degli elfi (le orecchie dei leShay assomigliano maggiormente a quelle dei mezzelfi) e che, nonostante abbiano i capelli lucenti di un bianco mortale come i veri albini, i loro occhi sono dei pozzi di oscurità. Alcuni prediligono dei colori o degli stili particolari, altri invece cambiano i loro abiti da un momento all'altro. Sono tutti molto attenti al galateo e al decoro, e si assicurano di ricevere il rispetto che ritengono sia loro dovuto; chi non riesce a soddisfare i loro parametri di cortesia, o semplicemente non soddisfa uno dei loro capricci, rischia di andare incontro al suo destino.

I leShay non muoiono mai per l'invecchiamento o le malattie; cessano di vivere soltanto se vengono uccisi. I leShay sono i resti di una razza un tempo grandiosa le cui origini si perdono nel passato. Sostengono di essere più antichi del multiverso attuale, e a volte si lasciano sfuggire delle oscure allusioni riguardo ad una certa catastrofe che non solo ha spazzato via la maggior parte della loro gente, ma ha cambiato il tempo in modo da far sì che la loro era non sia mai esistita, persino nel passato più remoto. Un qualsiasi tentativo per porre rimedio alla catastrofe porterebbe apparentemente ad un altro disastro anche più terribile, perciò i superstiti decimati (inferiori agli dei, ma superiori ai mortali) perlopiù tentano semplicemente di divertirsi e di scacciare la noia mentre perseguono i loro obiettivi individuali.

I leShay usano con disinvoltura molti linguaggi (grazie al talento epico Poliglotta) e possono parlare qualsiasi linguaggio pochi secondi dopo averlo udito per la prima volta, arrivando a possedere qualsiasi accento possibile, dal più elegante al più stravagante.

COMBATTIMENTO

È raro che i leShay diano inizio ad un combattimento, poiché preferiscono reagire piuttosto che agire. Tuttavia, la loro vasta esperienza li rende dei giudici esperti delle capacità degli altri e degli abili strateghi. Il loro sguardo, in aggiunta alle loro terribili armi, li rende degli avversari spaventosi. I leShay sono anche rapidi nell'utilizzare le



loro capacità magiche per prepararsi ad un combattimento o per fuggirne. Nessun leShay esita a fuggire da un combattimento che si sta mettendo male, soltanto per tornare a combattere quando la situazione si rivelerà più favorevole, forse anche interi anni o decenni più tardi.

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, dissolvere superiore, distorsione, guarigione, individuazione dei pensieri, invisibilità migliorata, libertà, parlare con i vegetali, respirare sott'acqua, scassinare, teletrasporto senza errore.* Livello dell'incantatore: 28°; CD del tiro salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

Armi leShay (Sop): Ogni leShay porta con sé due armi da mischia personali che manifesta dalla propria essenza vitale. L'arma può cambiare forma durante i cambiamenti di classe del suo possessore, apparendo tipicamente come una spada bastarda (una per mano). Quando il leShay non è in combattimento, le armi semplicemente non esistono, ma il leShay può "estrarle" dal nulla come azione gratuita. Le armi leShay sono considerate armi leggere per un leShay, a prescindere dalle loro dimensioni.

Combattere con due armi superiore (Str): Un leShay combatte con un'arma leShay per mano. Dato che queste armi sono delle estensioni del proprio corpo, il leShay non riceve penalità per colpire o al danno quando attacca con due armi.

Sguardo (Sop): Tutte le creature entro 9 metri che incrociano lo sguardo di un leShay subiscono gli effetti di *charme sui mostri*. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 53) nega l'effetto. Ogni avversario entro il raggio dell'attacco dello sguardo deve effettuare un tiro salvezza ad ogni round, all'inizio dell'ordine di iniziativa. Un leShay può utilizzare attivamente il suo sguardo come azione di attacco scegliendo un bersaglio entro il suo raggio, che dovrà effettuare un tiro salvezza. I leShay sono immuni al loro stesso sguardo.

Tratti elfici: Immune agli incantesimi e agli effetti magici di *sonno*; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento; visione crepuscolare (può vedere due volte più lontano degli umani in condizioni di luce crepuscolare); ha diritto ad una prova di Cercare quando si trova entro 1,5 metri da un passaggio segreto o una porta nascosta come se li stesse cercando attivamente; Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito, arco corto composito, arco lungo, spada lunga e stocco) come talento bonus; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già incluse nelle statistiche sopra riportate).

MERCANE

Esterno Grande (Legale)
Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: 9 m
CA: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale)
Attacchi: Falchion perfetto +9/+4 mischia
Danni: Falchion 2d4+3
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Qualità speciali: RI 25, capacità magiche, telepatia
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos 16, Int 20, Sag 17, Car 15
Abilità: Comunicazione Segreta +15, Conoscenze (arcane) +13, Conoscenze (dei piani) +13, Diplomazia +16, Intimidire +9, Osservare +9, Percepire Inganni +13, Raccogliere Informazioni +12, Raggirare +12, Valutare +19
Talenti: Disarmare Migliorato, Maestria
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Compagnia (1-4 mercane e 3-18 guerrieri di 5° livello guardie del corpo) o progressione (1 mercane, 3 guerrieri di 14° livello, 1 guerriero di 21° livello/Sentinella di Union di 2°livello)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Doppio dello Standard
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio

I mercane sono dei mercanti extraplanari, che vendono armi, magie e altri tesori di piano in piano.

Proclamano la neutralità nei conflitti e nelle rivalità tra i vari piani, preferendo occuparsi dei loro affari e tra-

lasciando tutto il resto. Ma sotto la maschera d'imparzialità, i mercane hanno i loro interessi personali, e spesso assoldano degli avventurieri per portare a compimento i loro piani.

Un mercane spicca anche nel mezzo dei bazar più affollati. È una creatura dalla pelle blu, alta 3,6 metri, avvolta in vesti voluminose, che si muove con una grazia lenta e languida. Le sue mani sono sottili e delicate, con un'articolazione in più rispetto a quelle degli umani.

I mercane parlano l'Abissale, il Celestiale, il Draconico, l'Infernale e almeno altri due linguaggi.

COMBATTIMENTO

I mercane lasciano i combattimenti ai loro seguaci e alle loro guardie del corpo: sanno che la loro superiorità si manifesta ai tavoli dei negoziati, e non sul campo di battaglia. Quando sono sotto pressione, tentano di disarmare i loro avversari o di usare *invisibilità* o *porta dimensionale* per scappare. Un mercane possiede quasi sempre uno *scrigno segreto di Leomund* pieno di tesori e di magie a portata di mano, e non esiterà a richiamare lo scrigno per afferrare una bacchetta potente... o più semplicemente per corrompere un avversario molesto.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *invisibilità, porta dimensionale*; 1 volta al giorno - *scrigno segreto di Leomund, spostamento planare*. Livello dell'incantatore: 14°; CD del tiro salvezza 12 + livello dell'incantesimo.

Telepatia (Sop): I mercane possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio entro 30 metri.

Abilità: Dato che crescono in una cultura mercantile, i mercane ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Valutare.

SOCIETÀ DEI MERCANE

I mercane sono creature nomadi che viaggiano molto, acquistando e rivendendo le loro merci. Apprezzano l'opulenza, quindi prendono spesso in affitto o in prestito ville o palazzi quando devono stabilirsi per qualche tempo. Poiché sono mercanti ricchi e famosi, i mercane tengono sempre vicino a sé una squadra di guardie del corpo. Attraggono banditi e ladri come mosche, perciò tendono ad essere cauti nei riguardi di qualsiasi straniero con cui entrano in contatto.

I mercane mostrano un comportamento paziente ed elegante quando svolgono i loro affari. Non litigano mai fra di loro, e un rivale che insulta un mercane spesso scopre che anche altri gli serbano rancore. Le loro abitudini familiari e di accoppiamento sono sconosciute, dato che i più giovani e i più anziani non vengono mai visti da coloro che non sono della loro razza.

A Union, una squadra di Sentinelle di Union (tre soldati regolari [Grr14] e un sergente [Grr21/Sentinella di Union2]) accompagna solitamente quei mercane che si aggirano per la città, ma i mercane possono anche assoldare delle guardie del corpo aggiuntive per ogni compito specifico equipaggiandole adeguatamente. Se una compagnia di mercane tratta degli affari nell'Abisso, ad esempio, probabilmente verrà accompagnata da dei tiefling o da una scorta di demoni. Le missioni commerciali particolarmente pericolose richiedono aiuti aggiuntivi, ovviamente, e spesso anche dei gruppi di avventurieri sono visibili al soldo delle compagnie dei mercane.

La divinità patrona dei mercane è Boccob.

PERSONAGGI MERCANE

La classe preferita dei mercane è il mago; il mercane più anziano di qualsiasi compagnia è solitamente un mago. I chierici mercane adorano Boccob. I personaggi giocanti mercane ricevono un modificatore di livello +7 (vedi la sezione sui modificatori di livello all'inizio di questo capitolo).

MIND FLAYER SUPREMO

Aberrazione Media
Dadi Vita: 8d8+64 più 96 (224 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 50 (+9 Des, +7 naturale, +12 cognitivo, +12 fortuna)
Attacchi: 4 tentacoli +40 mischia
Danni: Tentacolo 1d4+28
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Flagello mentale, poteri psionici, afferrare migliorato, estrazione
Qualità speciali: RI 35, telepatia, resistenza al fuoco e al freddo 10, riduzione del danno 20/+6 (3/-), guarigione rapida 23
Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +21, Vol +27
Caratteristiche: For 27, Des 29, Cos 27, Int 34, Sag 32, Car 32
Abilità: Ascoltare +32, Concentrazione +29, Conoscenze (due qualsiasi) +30, Diplomazia +13, Intimidire +32, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +28, Osservare +33, Raggirare +30
Talenti: Arma Preferita (tentacolo), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti
Talenti epici: Guarigione Rapida, Iniziativa Superiore, Pelle Corazzata, Resistenza agli Incantesimi Migliorata, Riduzione del Danno
Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (2 mind flayer supremi più 4-8 mind flayer)
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

I mind flayer supremi sono per i mind flayer normali ciò che gli dei sono per la maggior parte delle creature. Rappresentano gli esemplari più insidiosi, crudeli e potenti della loro razza. I poteri delle loro menti sono estremamente affinati.

I mind flayer supremi sembrano poco differenti dai loro simili, sono alti circa 1,8 metri, con una forma vagamente umanoide. La loro pelle è elastica, di color malva, e riluce a causa di una fredda secrezione. La testa di un mind flayer supremo è simile soprattutto a un polipo dotato di quattro tentacoli, reso ancora più orribile da un paio di bianchi occhi rigonfi. Le loro bocche, disgustose come le fauci di una lampreda, lasciano continuamente gocciolare una bava oleosa, quando non sono impegnate a risucchiare il cervello di una preda viva.

I mind flayer supremi vivono solitamente separati dai loro simili. Se si venisse a sapere dove risiede un supremo, i mind flayer normali tenterebbero costantemente di lasciare che sia il supremo a risolvere i loro problemi, o di

trafugare il cervello del supremo in favore dell'antico cervello al centro di ogni città mind flayer. Occasionalmente, alcuni supremi accettano il comando di grandi imperi mind flayer e, in qualità di forze segrete e potenti, si celano dietro gli schieramenti dei mind flayer.

I mind flayer supremi parlano il Sottocomune, il Comune, il Celestiale, l'Infernale e il Draconico, ma preferiscono comunicare telepaticamente.

COMBATTIMENTO

I mind flayer supremi amano combattere a distanza, usando i loro poteri psionici, in particolare i loro poteri di *flagello mentale* e *suggestione* per mettere i loro nemici uno contro l'altro (una delle *suggestioni* preferite è di convincere un nemico dalla mente debole che uno dei suoi alleati è il mind flayer, e che il vero mind flayer è in realtà l'alleato, uno scambio presumibilmente effettuato dai noti poteri mentali di illusione dei mind flayer). Preferiscono stare alla larga da ogni genere di guerriero, e se possibile cercano di mettere i loro tentacoli sugli incantatori del gruppo.



***Flagello mentale* (Mag):** Questo attacco è un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi entro questo cono deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 38) o rimanere stordito per 3d4 round. I mind flayer spesso cacciano utilizzando questo potere e poi trascinano via una o due delle vittime stordite per cibarsene.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *charme sui mostri, individuazione dei pensieri, levitazione, proiezione astrale, spostamento planare, suggestione*; 3 volte al giorno - *dissolvere superiore, vedere invisibilità, velocità*. Livello dell'incantatore 23°; CD tiro salvezza 34 + livello dell'incantesimo.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità il mind flayer deve colpire una creatura di taglia da Piccola a Grande con l'attacco dei suoi tentacoli. Se riesce a trattenerla, attacca i suoi tentacoli alla testa dell'avversario. Un mind flayer può afferrare una creatura Enorme o più grande, ma solo se è in grado di raggiungere in qualche modo la testa dell'avversario.

Dopo essere riuscito ad afferrare l'avversario, il mind flayer può tentare di attaccare i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con una singola prova di lotta o una prova di Artista della Fuga, ma il mind flayer ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Estrazione (Str): Un mind flayer che inizi il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e che riesca a mantenere la sua presa estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo istantaneamente la creatura.

Telepatia (Sop): I mind flayer supremi possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 300 metri in grado di parlare un linguaggio.

GENERARE UNA CREATURA SUPREMA

"Supremo" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura (da qui in avanti indicata col termine di creatura base).

All'interno della popolazione di ogni tipo di creatura esistono alcuni esemplari che sono i suoi rappresentati peggiori o più deboli. Allo stesso modo, ogni popolazione possiede i suoi supremi: i più forti, i più furbi, i più fortunati e i più potenti della specie. Le creature supreme possono rappresentare le mitiche Prime Creature, create nella loro forma perfetta da qualche divinità creatrice, o forse l'ultimo gradino della scala evolutiva della razza dopo migliaia di anni di miglioramenti costanti. A volte i supremi saltano fuori accidentalmente, quando si verificano tutti i fattori adatti.

Il tipo di creatura base rimane immutato. La creatura suprema usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne quelle qui descritte.

DV: Una creatura suprema riceve sempre il massimo dei punti ferita. Le creature supreme ricevono anche 12 punti ferita aggiuntivi per DV.

Velocità: La velocità di una creatura suprema viene triplicata per tutti i tipi di movimento.

CA: Le creature supreme ricevono un bonus cognitivo di +12 alla CA e un bonus di fortuna +12 alla CA. Ricevono inoltre un bonus di armatura naturale +5 (se la creatura possiede già un'armatura naturale, si utilizza il valore più alto).

Attacchi: Una creatura suprema effettua tutti i suoi attacchi con un bonus di fortuna +25 al tiro per colpire.

Danni: Una creatura suprema ottiene un bonus di fortuna +20 ai tiri per i danni di tutti gli attacchi in mischia e a distanza.

Attacchi speciali: Gli attacchi speciali di una creatura suprema, se presenti, ottengono tutti un bonus cognitivo di +13, se applicabile. Ad esempio, una creatura suprema potrebbe avere un attacco speciale che le permette di addormentare i suoi nemici se falliscono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15); applicando il bonus, la CD viene aumentata a 28. Allo stesso modo, potrebbe possedere una capacità speciale che le permette di lacerare; in questo caso, il bonus cognitivo di +13 potrebbe applicarsi come bonus di +13 al danno. Il bonus cognitivo di +13 può essere applicato soltanto una volta ad una data capacità speciale.

Un esempio di attacco speciale a cui non si applica il bonus cognitivo +13 è la capacità di infestare i sogni della strega notturna (vedi *Manuale dei Mostri*).

Capacità magiche (Mag) o poteri psionici (Mag): Se la creatura base possiede delle capacità magiche, ottiene un +15 al suo livello dell'incantatore per usare queste capacità. Ad esempio una creatura che usa le sue capacità magiche ad un livello pari a 10, utilizzerà queste capacità ad un livello pari a 25 come creatura suprema. Una creatura suprema riceve anche la capacità di utilizzare *dissolvere superiore*, *vedere invisibilità* e *velocità* tre volte al giorno, anche se prima non possedeva alcuna capacità magica, ad un livello dell'incantatore pari a 15.

Qualità speciali: Una creatura suprema mantiene tutte le capacità speciali della creatura base e ottiene inoltre le seguenti.

- Resistenza al fuoco e al freddo 10. Se la creatura possiede già questo tipo di resistenza, viene utilizzata quella con valore più alto.
- Riduzione del danno 20/+6. Se la creatura possiede già la riduzione del danno, viene utilizzata quella con valore più alto.
- Resistenza agli incantesimi pari al GS della creatura suprema +10. Se la creatura possiede già la resistenza agli incantesimi, viene utilizzata quella con valore più alto.
- Guarigione rapida 20. Se la creatura possiede già la guarigione rapida, viene utilizzata quella con valore più alto.

Tiri salvezza: La creatura suprema riceve un bonus cognitivo di +10 a tutti i tiri salvezza.

Caratteristiche: Tutti i punteggi di caratteristica sono aumentati di 15 punti rispetto a quelli della creatura base.

Abilità: La creatura suprema riceve un bonus di competenza +10 a tutte le sue prove di abilità.

Talenti: Gli stessi della creatura base, più due talenti bonus.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Come la creatura base +15.

Tesoro: Standard per una creatura con il GS modificato.

Allineamento: Lo stesso della creatura base.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

NEH-THALGGU (COLLEZIONISTA DI CERVELLI)

Aberrazione Enorme (Incorporea)

Dadi Vita: 32d8+192 (336 pf)

Iniziativa: +12 (+4 Des, +8 Iniziativa Superiore)

Velocità: 12 m o mediante *porta dimensionale*

CA: 35 (-2 taglia, +4 Des, +3 deviare, +20 cognitivo)

Attacchi: Morso +26 mischia, 10 tentacoli cranici +21 di contatto in mischia

Danni: Morso 4d10+12 più veleno, tentacoli cranici 2d10 più risucchio di caratteristica

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Estrarre cervelli (attacco a distanza), veleno, incantesimi

Qualità speciali: *Viaggio dimensionale*, riduzione del danno 25/+6, tratti degli incorporei, fisiologia amorfa, manifestare fauci, RI 30, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +14, Vol +23

Caratteristiche: For -, Des 19, Cos 22, Int 20, Sag 20, Car 17

Abilità: Cercare +20, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (dei piani) +18, Nascondersi +21, Sapienza Magica +10, Scrutare +15

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Autorità, Combattere alla Cieca, Escludere Materiali, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare

Talenti epici: Iniziativa Superiore

Clima/Terreno: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o compagnia (1 neh-thalggu e 2d4 illithid) o abbinati (1 neh-thalggu e 1 illithid supremo)

Grado di Sfida: 26

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale, neutrale malvagio o caotico malvagio

Avanzamento: 33-66 DV (Mastodontico); 67-112 DV (Colossale)

I neh-thalggu (chiamati anche collezionisti di cervelli), creature bizzarre note soprattutto per la loro spiacevole abitudine di raccogliere cervelli a prescindere dal volere dei loro attuali proprietari, si prodigano incessantemente per aggiungere nuovi pezzi alle loro collezioni.

I collezionisti di cervelli, creature dall'aspetto veramente spaventoso, possiedono dei corpi giallo-arancioni oleosi e rigonfi da cui sgorgano dozzine di tentacoli che si contorcono in continuazione. Dieci tentacoli leggermente più lunghi incorniciano le loro bocche da lampreda con file e file di denti rossi e seghettati. Al di sopra delle fauci spalancate spuntano quattro grandi occhi gialli rigonfi dalle iridi rosse, dietro i quali brulica una grande quantità di protuberanze pulsanti grosse circa 30 cm.

Queste protuberanze ospitano i cervelli degli umani e degli umanoidi che il collezionista di cervelli ha raccolto finora (fino a tredici cervelli per volta), che la creatura utilizza per potenziare le proprie capacità speciali. Uno dei cervelli "immagazzinati" deve essere scartato per poter essere rimpiazzato con un altro. Queste creature si muovono con un'agilità sorprendente su dodici zampe segmentate simili a quelle di un granchio (gli esemplari più grandi possiedono diciotto o persino ventiquattro zampe, i più giovani sei). I collezionisti di cervelli mancano di anatomie interne fisse e possono spostare le funzioni degli organi interni a volontà, cosa che li rende veramente difficili da uccidere.

I collezionisti di cervelli provengono da una realtà distante nota ai saggi soltanto come il Reame Remoto o la Dimensione dell'Incubo. Occasionalmente alcuni esemplari giovani (Grandi, 10 DV, CA 20) possono essere incontrati in luoghi isolati, ma gli esemplari completamente cresciuti come quello di seguito descritto sono piuttosto rari. Entrambi i tipi visitano i reami più popolati per raccogliere i cervelli di cui hanno bisogno per accedere completamente alle loro capacità. Un esemplare giovane si impadronirà del cervello di qualsiasi personaggio di 5° livello o superiore quando se ne presenta l'occasione, ma un adulto assorbe soltanto i cervelli degli incantatori arcani almeno di 15° livello, lasciando gli scarti ai suoi seguaci mind flayer meno schizzinosi. Una creatura a cui è stato rimosso il cervello da un collezionista di cervelli non può essere rianimata, reincarnata o fatta resuscitare finché il cervello si trova nella creatura, dal momento che il collezionista di cervelli conserva l'anima e la per-



sonalità base della creatura e se ne serve finché ne detiene il cervello. Si può contrattare con un collezionista di cervelli affinché esso restituisca un certo cervello, ma soltanto in cambio di un esemplare migliore (di livello più alto).

I collezionisti di cervelli attraggono un seguito di 1d4+1 mind flayer, attirati dal desiderio di studiare le tecniche dell'aberrazione nell'estrazione dei cervelli con attacchi a distanza e dalla loro capacità di accedere ai poteri arcani dei cervelli assimilati. Alcuni saggi attribuiscono l'attrazione degli illithid ad un semplice interesse personale (gli illithid tendono a reclamare gli scarti che non soddisfano i gusti dei neh-thalggu), oltre ad una affinità che sfiora la venerazione. In rare occasioni un neh-thalggu viene accompagnato da un singolo mind flayer supremo a lui asservito.

Il linguaggio dei neh-thalggu è un linguaggio dei segni silenzioso, "parlato" tramite i loro tentacoli cranici che si contorcono spasmodicamente. Possono anche comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio entro 30 metri.

COMBATTIMENTO

I neh-thalggu sono astuti e potenti, e alla perenne ricerca di nuovi cervelli ogniqualvolta possano raccoglierne senza rischi inutili.

Veleno (Str): Il morso di un neh-thalggu inietta un veleno debilitante (CD 32) che danneggia la Costituzione della vittima. La vittima perde immediatamente metà della sua Costituzione attuale nel caso fallisca un tiro salvezza, e dovrà superare un altro tiro salvezza un minuto dopo, altrimenti perderà la metà della sua Costituzione rimanente. Se il personaggio sopravvive, guarirà il danno alla caratteristica ad un ritmo normale (1 punto al giorno).

Tentacoli cranici (Str): I lunghi tentacoli simili a fruste che circondano i lati della faccia di un collezionista di cervelli possono effettuare un pericoloso attacco di contatto che, se ha successo, causa la disidratazione e l'avvizzimento del bersaglio (2d10 danni da essiccazione). Inoltre, ogni attacco dei tentacoli che va a segno risucchia 1 punto di Forza, 1 punto di Destrezza ed 1 punto di Costituzione. Questo risucchio di caratteristiche è permanente e può essere annullato soltanto con incantesimi come *ristorare* e *ristorare superiore*. Normalmente, il neh-thalggu usa questo attacco per immobilizzare un bersaglio in preparazione all'estrazione del cervello. Può utilizzare tutti e dieci i tentacoli per occuparsi di un singolo avversario che sta affrontando, oppure dividere i suoi attacchi contro bersagli differenti (fino a dieci) che lo minacciano.

***Estrarre cervelli* (Mag):** Una volta ogni 1d4 round, come azione di round completo, un collezionista di cervelli può estrarre il cervello di una creatura bersaglio in linea visiva. Questo attacco è di natura psionica e può essere bloccato da un'*ancora dimensionale* attivata sul bersaglio. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 31) per resistere all'estrazione. Se il tiro salvezza fallisce, il suo cervello viene trascinato fuori dal cranio intatto per vie extradimensionali e viene risucchiato dal collezionisti di cervelli, che lo colloca in una delle sacche di contenimento inutilizzata collocate sopra e dietro i suoi occhi. Se il tiro salvezza viene superato, il bersaglio subisce 9d6 danni ed è stordito per 1d4+1 round. Un collezionista di cervelli preferisce assorbire i cervelli degli incantatori arcani di alto livello, ma è perfettamente in grado di estrarre quelli degli altri avversari per degli attacchi altamente efficaci.

Quando si incontra un neh-thalggu, si presume che possieda una dotazione completa di tredici cervelli rubati. Ogni cervello in meno rispetto a tredici conferisce un livello negativo al neh-thalggu (anche se questi non si convertono mai in una vera perdita di livelli), che è un potente incentivo per la creatura a tenere sempre piene le sue sacche per i cervelli.

Un neh-thalggu può liberamente accedere a tutte le abilità di Conoscenze dei cervelli che ha immagazzinato, usando il grado base in un'abilità posseduta da ogni cervello, e corretto dai modificatori dell'abilità di Conoscenze in questione del neh-thalggu (o dal suo modificatore di Intelligenza, per un'abilità in cui non ha alcun grado).

***Viaggio dimensionale* (Mag):** Un collezionista di cervelli può spostarsi con una velocità sorprendente per una creatura della sua goffa mole, ma il suo metodo di locomozione preferito sfrutta *porta dimensionale*, che può eseguire come azione rapida, una volta per round. Può an-

che usare *teletrasporto senza errore* o *spostamento planare* a volontà per l'equivalente di un'azione di movimento. Un neh-thalggu ama combinare *porta dimensionale* con Attacco Rapido per superare le difese dei suoi avversari e colpirli ignari da una direzione differente ogni round.

Incantesimi (Mag): Un collezionista di cervelli completamente cresciuto può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 13° livello (un livello di stregone per cervello).

Incorporeo: Un neh-thalggu non si trova completamente nella nostra realtà, ma rimane sempre parzialmente una creatura extradimensionale. Perciò può essere danneggiato soltanto da altre creature incorporee, da armi +1 o superiori, magie o poteri psionici, con una probabilità del 50% di ignorare i danni provocati da una sorgente fisica. È in grado di passare attraverso gli oggetti solidi a volontà, e i suoi attacchi attraversano le armature (fatta eccezione per l'attacco del suo morso, che viene trattato come un attacco corporeo). Si muove sempre senza far rumore a meno che non desideri fare il contrario.

Fisiologia amorfa (Str): Un collezionista di cervelli non possiede organi fissi come le forme di vita della nostra realtà. Perciò è immune ai colpi critici, alla morte per danno massiccio, agli attacchi furtivi e ai colpi di grazia.

Manifestare fauci: Anche se è una creatura incorporea, un neh-thalggu può manifestare la sua bocca con un'azione standard. Quando è manifestata, la bocca può eseguire attacchi da morso contro creature corporee o afferrare oggetti. La bocca morde come se avesse una For di 35.

Talenti: Un neh-thalggu riceve Attacco Poderoso come talento bonus, anche se non ha alcun punteggio di Forza.



OMBRA DEL VUOTO

Non morto Grande (Incorporeo, Freddo)
Dadi Vita: 35d12 (227 pf)
Iniziativa: +17 (+9 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 9 m, volare 18 m (buona)
CA: 48 (-1 taglia, +9 Des, +10 deviazione, +20 cognitivo)
Attacchi: Tocco incorporeo +25 mischia
Danni: Tocco Incorporeo 2d6 più fuoco nero
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Fuoco nero, creare progenie, capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei non morti, tratti incorporei, resistenza allo scacciare +6, sottotipo del freddo, aura di freddo, RI 36, riduzione del danno 20/+6
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +20, Vol +26
Caratteristiche: For -, Des 29, Cos -, Int 21, Sag 25, Car 31
Abilità: Ascoltare +36, Cercare +17, Diplomazia +12, Intimidire +24, Nascondersi +25, Orientamento +17, Osservare +47, Percepire Inganni +15
Talenti: Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente
Talenti epici: Assaltatore di Incantatori, Iniziativa Superiore, Riflessi da Combattimento Migliorati, Velocità Accecante
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 26
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 36-42 DV (Grande); 43-70 (Enorme)

Un'ombra del vuoto è una manifestazione di fredda malevolenza, lo spirito di qualcuno condannato a vivere nell'aldilà un'eternità di gelo infernale.

Un'ombra del vuoto si presenta come un umanoide incorporeo alto 3 metri e fatto di fuoco nero, fiamme scure che crepitano di energia fredda. L'unica fattezza distinguibile di un'ombra del vuoto sono i suoi due occhi blu penetranti. Le ombre del vuoto si trovano solitamente lontano dal Piano Materiale, a volte accompagnate da uno o due wight invernali.

Le creature note come wight invernali vennero originariamente create dalle ombre del vuoto, ma ne esistono anche alcuni che possono essere stati creati artificialmente da qualche potente demilich. Ogni volta che un'ombra del vuoto scopre un wight invernale creato artificialmente, l'ombra tenta di distruggerlo.

COMBATTIMENTO

Le ombre del vuoto preferiscono avvicinarsi ai loro avversari per utilizzare il loro mortale fuoco nero.

Fuoco nero (Sop): Le creature viventi che subiscono danni dall'attacco del tocco incorporeo dell'ombra del

vuoto si trovano ad avvampare di fuoco nero; fiamme fredde e nere prorompono dai loro corpi, e le vittime devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 37) o perdere permanentemente 6 punti di Costituzione. L'avversario deve continuare ad effettuare tiri salvezza ad ogni round per i 6 round seguenti (7 round in totale) per evitare di subire il risucchio permanente di altri 6 punti di Cos. La creatura guarisce di 30 danni ogni volta che risucchia 6 punti di Costituzione, accumulando eventuali punti in eccesso come punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. Se l'avversario viene ucciso dal fuoco nero, rimarranno soltanto dei frammenti ghiacciati della vittima, finché essa non si riformerà come wight invernale.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da un'ombra del vuoto diventa un wight invernale nel giro di 1d4 round. I wight invernali sono al comando dell'ombra del vuoto che li ha creati e rimangono a lei asserviti fino alla sua morte. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita, anche se possiedono le conoscenze generali della creatura uccisa. Queste conoscenze vengono utilizzate per scopi malvagi, se possibile.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *oscurità profonda, sfera congelante di Otiluke*. Livello dell'incantatore 24°; CD tiro salvezza 20 + livello dell'incantesimo.

Tratti delle creature incorporee: Può essere danneggiato soltanto da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori, o da magie, con una percentuale del 50% di ignorare qualsiasi danno provocato da una fonte fisica. Può passare attraverso gli oggetti solidi a volontà. Si muove sempre silenziosamente.

Tratti dei non morti: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e a quelli necromantici, agli effetti di influenza mentale e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche o di energia. L'energia negativa lo guarisce. Non rischia la morte per danno massiccio, ma viene distrutto a 0 punti ferita o meno. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato. La resurrezione funziona soltanto se la creatura è consenziente.

Sottotipo del freddo: Immune ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia consentito un tiro salvezza per dimezzare il danno, nel qual caso la creatura subisce metà danni se ottiene un successo e danni raddoppiati se ottiene un fallimento.

Aura di freddo (Sop): Un'aura di freddo con un'estensione del raggio di 3 metri circonda l'ombra del vuoto. Tutte le creature del sottotipo del freddo nell'area (inclusa l'ombra del vuoto) vengono trattate come se avessero una resistenza allo scacciare di +6 (se non morte) e guarigione rapida 10. Le creature soggette ai danni da freddo subiscono 2d10 danni da freddo per ogni round in cui rimangono all'interno dell'aura di freddo.

PARASSITA DEVASTANTE

I parassiti devastanti sono portatori di distruzione insensata, rimasugli dimenticati dal tempo di un multiverso alternativo che si allinea al nostro soltanto una volta ogni migliaio di eoni circa.

I parassiti devastanti sono creature che sono rimaste addormentate sotto la superficie della terra per innumerevoli secoli, nascoste e indisturbate. Spesso i parassiti devastanti vengono risvegliati dall'arrivo della civiltà nelle zone dei loro nidi o sulla superficie soprastante ad essi. Quando vengono disturbati, i parassiti devastanti emer-



	Millepiedi devastante Parassita Colossale	Ragno devastante Parassita Colossale
Dadi Vita:	128d8+1.152 (1.728 pf)	128d8+1.280 (1.856 pf)
Iniziativa:	+13 (Des)	+14 (Des)
Velocità:	24 m	18 m, scalare12 m (24 m, scalare12 m)
CA:	55 (-8 taglia, +13 Des, +40 naturale)	58 (-8 taglia, +14 Des, +42 naturale)
Attacchi:	Morso +99 mischia	Morso +101 mischia
Danni:	Morso 20d10+16 più veleno	Morso 18d10+19 più veleno
Faccia/Portata:	15 m per 105 m/6 m	36 m per 36 m/6 m
Attacchi speciali:	Veleno	Veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 90 m, RI 50, riduzione del danno 40/+9	Scurovisione 90 m, RI 50, riduzione del danno 35/+8
Tiri salvezza:	Temp +75, Rifl +55, Vol +42	Temp +76, Rifl +56, Vol +42
Caratteristiche:	For 33, Des 37, Cos 29, Int -, Sag 10, Car 2	For 37, Des 39, Cos 30, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi +5, Osservare +8, Scalare +19	Muoversi Silenziosamente +14*, Nascondersi +2*, Osservare +14 (+18), Saltare +15 (+21), Scalare +15
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitaria o in sciame (2-5)	Solitaria o in sciame (2-5)
Grado di Sfida:	39	41
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	Nessuno	Nessuno

	Scorpione devastante Parassita Colossale	Scarabeo devastante Parassita Colossale
Dadi Vita:	128d8+1.408 (1.984 pf)	128d8+2.304 (2.880 pf)
Iniziativa:	+12 (Des)	+10 (Des)
Velocità:	24 m	21 m
CA:	60 (-8 taglia, +12 Des, +46 naturale)	72 (-8 taglia, +10 Des, +60 naturale)
Attacchi:	2 morsi +102 mischia, pungiglione +97 mischia	Morso +104 mischia
Danni:	Artigli 10d10+14, pungiglione 8d10+7 più veleno	Morso 25d10+24
Faccia/Portata:	36 m per 72 m/6 m	30 m per 45 m/6 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, schiacciare, veleno	Travolgere 30d10+24, nube d'acido
Qualità speciali:	Scurovisione 90 m, RI 50, riduzione del danno 45/+8	Scurovisione 90 m, RI 60, riduzione del danno 50/+10
Tiri salvezza:	Temp +77, Rifl +54, Vol +42	Temp +84, Rifl +52, Vol +42
Caratteristiche:	For 38, Des 35, Cos 32, Int -, Sag 10, Car 2	For 42, Des 31, Cos 46, Int -, Sag 10, Car 9
Abilità:	Nascondersi +4, Osservare +8, Scalare +22	Ascoltare +6, Osservare +6
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitaria o in sciame (2-5)	Solitaria o in sciame (2-5)
Grado di Sfida:	42	50
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	Nessuno	Nessuno

gono dal suolo spinti da un appetito vorace e lasciano dietro di sé una scia di distruzione dopo che si sono cibati.

Tratti dei parassiti: Immuni agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione allucinazione, trama e morale).

MILLEPIEDI DEVASTANTE

I millepiedi devastanti possono coprire vaste distanze nell'arco di poco tempo, cibandosi di creature Grandi o di taglia inferiore man mano che si spostano.

Combattimento

Oltre al suo possente morso, il millepiedi devastante è dotato di un veleno letale che può utilizzare per rendere indifesa la sua vittima.

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza su Tempra (CD 93); danno iniziale e secondario 2d12 temporanei alla Des.

Abilità: I millepiedi devastanti ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, Osservare e Scalare.

RAGNO DEVASTANTE

Il ragno devastante è un predatore aggressivo che può appartenere a due categorie diverse: il cacciatore e il tessitore. Il cacciatore insegue la sua preda piuttosto che usare la sua ragnatela per intrappolare le vittime (possiede comunque la capacità di tessere ragnatele, che utilizza per costruire il suo nido), mentre il tessitore utilizza un'ampia ragnatela per intrappolare le sue prede. I ragni cacciatori sono più veloci (i loro valori di velocità più alti sono riportati fra parentesi).

Combattimento

I ragni devastanti utilizzano il loro morso velenoso per

debilitare e uccidere le loro prede.

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza su Tempra (CD 94); danno iniziale e secondario 2d12 temporanei alla Des.

Ragnatela (Str): Entrambe le categorie di ragni devastanti spesso attendono al centro delle loro ragnatele, per poi calarsi silenziosamente appesi a un filo sottile e balzare sulle prede ignare sottostanti. Un singolo filo di ragnatela è sufficiente a sostenere il ragno e una creatura di taglia Mastodontica.

I ragni devastanti tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. Questa azione è simile a un attacco tramite rete, ma ha una gittata massima di 45 metri, con un incremento di gittata pari a 9 metri e funziona sui bersagli di taglia Mastodontica o inferiore (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori dettagli sugli attacchi con la rete). La rete blocca il bersaglio nel punto in cui si trova, non consentendogli alcun movimento.

Una creatura intralciata può sfuggire superando una prova di Artista della Fuga (CD 38) o lacerarla con una prova di Forza (CD 44). Entrambe vengono considerate azioni standard.

I ragni tessitori spesso creano trame di ragnatela viscosa larghe circa 90 metri quadrati. Solitamente piazzano queste tele in modo da catturare eventuali creature volanti, ma possono anche provare a intrappolare una preda a terra. Le creature in avvicinamento devono superare una prova di Cercare (CD 20) per notare una ragnatela; altrimenti, vi inciampano sopra e rimangono intrappolati come se avessero subito un attacco con la ragnatela. Eventuali tentativi per scappare o per strappare la tela ottengono un bonus di +5 se la creatura intrappolata ha qualcosa su cui camminare o a cui aggrapparsi quando tenta di liberarsi. Ogni sezione del lato di 1,5 metri è dotata di 25 punti ferita, e una trama di ragnatela ha una riduzione del danno 20/fuoco. Un ragno devastante può spostarsi lungo la sua trama di ragnatela alla sua velocità di scalare e può determinare la locazione esatta di qualsiasi creatura intrappolata nella tela.

Abilità: I ragni devastanti tessitori ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Osservare. I ragni cacciatori ottengono un bonus razziale di +6 alle prove di Saltare e un bonus razziale di +8 a quelle di Osservare (utilizzando i modificatori riportati tra parentesi). *Tutti i ragni devastanti ottengono un bonus di competenza alle loro prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando utilizzano le loro ragnatele.

SCORPIONE DEVASTANTE

Lo scorpione devastante è un cacciatore aggressivo, pronto a perlustrare rapidamente il territorio circostante in cerca di cibo.

Combattimento

Oltre ai suoi micidiali artigli, lo scorpione devastante è dotato di un pungiglione estremamente velenoso in cima alla sua coda.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno scorpione devastante deve colpire con il suo attacco con artigli. Se riesce a trattenere la preda, può immobilizzarla e pungerla.

Schiacciare (Str): Uno scorpione devastante che riesca a trattenere un avversario di taglia Mastodontica o inferiore gli infligge automaticamente danni con entrambi gli artigli.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza su Tempra (CD 95); danno iniziale e secondario 2d12 temporanei alla Des.

Abilità: Gli scorpioni devastanti ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, Osservare e Scalare.

SCARABEO DEVASTANTE

Gli scarabei devastanti sono creature fameliche che divorano chiunque e qualsiasi cosa si trovi nelle vicinanze.

Combattimento

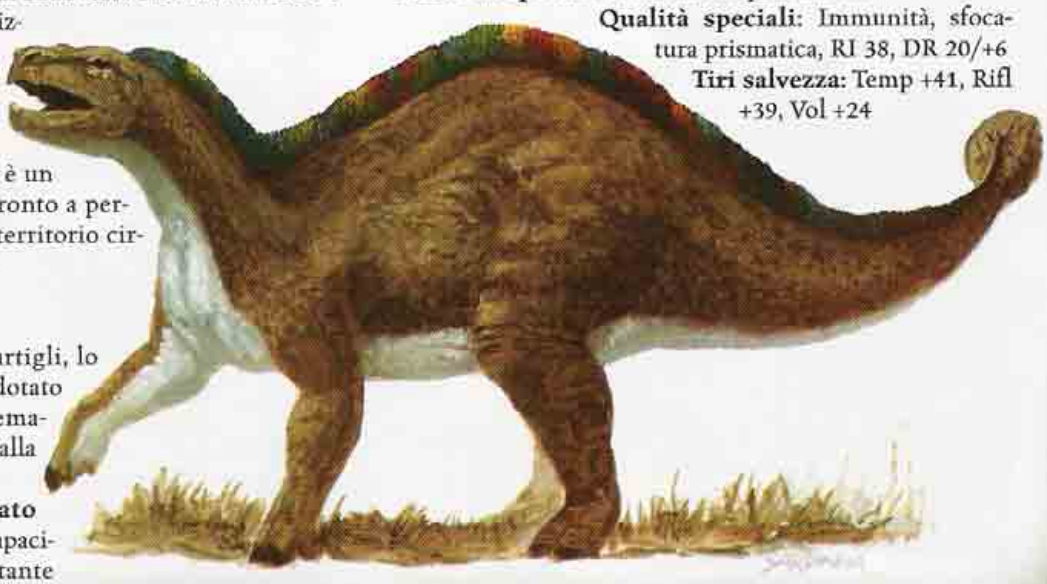
Uno scarabeo devastante fa uso sia della sua gigantesca stazza che delle sue capacità speciali per procurarsi il cibo.

Travolgere (Str): Uno scarabeo devastante può travolgere le creature Mastodontiche o di taglia inferiore infliggendo 30d10+24 danni. Quegli avversari che non effettuano attacchi di opportunità contro lo scarabeo devastante possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 90) per dimezzare i danni.

Nube d'acido (Str): Uno scarabeo devastante emana costantemente un vapore che si propaga in ogni direzione per 18 metri. Questo vapore infligge 6d6 danni da acido per ogni round a chiunque rimanga all'interno della nuvola.

PRISMASAURO

Bestia magica Enorme
Dadi Vita: 60d10+540 (870 pf)
Iniziativa: +15 (+7 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 9 m
CA: 55 (-2 taglia, +7 Des, +40 naturale)
Attacchi: Morso +72 mischia, coda +65 mischia
Danni: Morso 8d10+11/19-20 (+1d6 in caso di colpo critico), coda 10d6+5
Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m
Attacchi speciali: Emanazioni prismatiche
Qualità speciali: Immunità, sfocatura prismatica, RI 38, DR 20/+6
Tiri salvezza: Temp +41, Rifl +39, Vol +24



Caratteristiche: For 32, Des 25, Cos 29, Int 4, Sag 19, Car 10
Abilità: Ascoltare +38, Osservare +38
Talenti: Arma Focalizzata (coda), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti, Schivare
Talenti epici: Arma Focalizzata Epica (morso), Critico Devastante (morso), Critico Soverchiante (morso), Iniziativa Superiore
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno assolato
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 28
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 61-90 DV (Enorme); 91-150 DV (Mastodontico)

Le scaglie scintillanti di un prismasauro creano un arcobaleno mortale di effetti per tutti coloro che le scorgono.

Un prismasauro è lungo circa 6 metri dal naso alla punta della coda, ed è alto circa 2,4 metri alla spalla. Possiede una cresta ossea che percorre tutta la sua schiena dal collo fino alla punta della coda, che è coperta con delle speciali scaglie cristalline. Il muso della creatura è allungato, e mostra delle fauci irte di possenti zanne stritolatrici. La punta della coda di un prismasauro è una spessa protuberanza ossea con delle sporgenze cornee che la ricoprono.

COMBATTIMENTO

Le creste dorsali della bestia, di natura magica, riflettono e rifrangono la luce in una miriade di colori, accompagnati da una serie di energie arcane che rendono la bestia un avversario formidabile. Grazie all'uso di queste energie il prismasauro rende inabili i suoi avversari e quindi se ne ciba; è in grado di cibarsi di una preda colpita dalle sue emanazioni prismatiche indipendentemente dallo stato in cui si trova.

In aggiunta agli attacchi di luce prismatica, il prismasauro è in grado di effettuare degli attacchi con il suo potente morso e con la sua coda devastante.

Emanazioni prismatiche (Sop): La luce riflessa e rifratta dalla cresta dorsale del prismasauro funziona in modo molto simile all'incantesimo *spruzzo prismatico*. Qualsiasi creatura con meno di 8 DV che si trovi entro 9 metri dalla creatura viene automaticamente accecata (vedi *cecità/sordità*) per 2d4 round. CD del tiro salvezza 49. Inoltre, qualsiasi creatura entro 6 metri dal prismasauro viene colpita casualmente da uno o più dei raggi di luce, come determinato dalla tabella che accompagna l'incantesimo *spruzzo prismatico* nel *Manuale del Giocatore*. Questo effetto è uguale a *spruzzo prismatico* in un'estensione di 9 metri, ma viene lanciato con un livello di incantatore pari al 20°.

Immunità (Sop): Per via della natura magica prismatica della cresta dorsale della creatura, il prismasauro subisce la metà dei danni da tutte le armi. È immune al veleno, ai gas, alla pietrificazione e agli attacchi di influenza mentale.

Sfocatura prismatica (Str): La luce riflessa e rifratta che circonda costantemente la creatura sfoca la sagoma della creatura e rende difficile prenderla accuratamente di mira. Tutti gli attacchi in mischia e a distanza contro la creatura hanno una probabilità del 50% di andare a vuoto.

SCIAME DI ROVINA

Melma Colossale
Dadi Vita: 50d10+500+40 (815 pf)
Iniziativa: +16 (Des)
Velocità: Volare 27 m (perfetta)
CA: 18 (-8 taglia, +16 Des)
Attacchi: -
Danni: -
Faccia/Portata: 30 m per 30 m/0 m
Attacchi speciali: Avvolgere
Qualità speciali: Sciame, tratti da melma, vista cieca 60 m, guarigione rapida 15
Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +32, Vol +22
Caratteristiche: For 42, Des 42, Cos 30, Int -, Sag 23, Car 32
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Avanzamento: 50-150 DV (Colossale)



Uno sciame di rovina è composto da decine di migliaia di parassiti che agiscono come un singolo organismo malevolo; una melma volante di dimensioni colossali.

Uno sciame di rovina si presenta come una nube amorfa e mutevole di tenebre, di 30 metri o più di diametro, che si innalza nel cielo come un'onda di fumo, preannunciando una scena di distruzione. Uno sciame emette un fragore tonante che può essere sentito (come un ronzio cupo) da chilometri di distanza; da una distanza



di 27 metri dallo sciame, il suo fragore copre qualsiasi altro suono. Mentre la melma si sposta nell'aria, la sua forma si avvolge, si contorce e cambia, e a volte si divide anche in due o più unità distinte prima di riunirsi pochi secondi dopo.

Uno sciame di rovina si origina in aree di contaminazione o di perdite magiche, o addirittura come progetto di qualche sperimentatore arcano. Una volta formato, uno sciame di rovina risulta a tutti gli effetti come un organismo unico di tipo melma: le sue particelle individuali non hanno più alcun rapporto con le sue vulnerabilità o i suoi poteri.

Uno sciame di rovina possiede un'intelligenza rudimentale, ma non parla alcun linguaggio.

COMBATTIMENTO

Uno sciame di rovina possiede una sola tattica: piombare addosso a qualsiasi creatura e avvolgerla, per poter saziare la sua fame incessante.

Avvolgere (Str): Uno sciame di rovina ha bisogno semplicemente di volare nell'area occupata da qualsiasi creatura Mastodontica o più piccola per avvolgerla. In alternativa, uno sciame di rovina può cambiare la sua forma con un'azione equivalente al movimento per avvolgere una creatura (ad esempio, può schiacciarsi in una forma cilindrica piatta con un diametro da lato a lato di 60 metri ma un'altezza di soltanto 3 metri). A tutti gli effetti, lo sciame di rovina va trattato come un effetto di propagazione che si muove di propria volontà. Le creature che entrano nello spazio dello sciame o che vengono avvolte dal movimento dello sciame subiscono 6d6 danni (tiro salvezza sui Riflessi con CD 46 per dimezzare). Le creature devono effettuare un tiro salvezza ad ogni round in cui rimangono all'interno dello spazio dello sciame. Sono necessarie delle prove di Concentrazione per lanciare un incantesimo quando si è avvolti.

Oltre ai danni subiti ad ogni round, le creature all'interno dello sciame di rovina vengono colpite dai parassiti sciamanti e affamati. Le creature avviluppate non possono vedere (neanche con la scurovisione) e vengono rallentate a metà del loro movimento normale. Le creature che tentano di correre devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 46), altrimenti cadranno a terra.

Le creature uccise mentre sono avvolte vengono scarnificate, finché non rimangono che poche ossa (se la vittima possedeva delle ossa).

Sciame (Sop): Nonostante sia originariamente composto da singoli parassiti, uno sciame di rovina viene trattato come un unico organismo di tipo melma.

Tratti delle melme: Una melma è una creatura amorfa o dalla forma mutabile. Le melme sono immuni al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non hanno una fronte o una schiena definite, e di conseguenza non sono soggette a colpi critici o attacchi ai fianchi. Le melme sono cieche ma dispongono della qualità speciale vista cieca. Non possiedono un punteggio di Intelligenza e di conseguenza sono immuni a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

SIRRUSH

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 40d10+680 (900 pf)
Iniziativa: +23 (+15 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 27 m
CA: 44 (+15 Des, -1 taglia, +20 naturale)
Attacchi: 4 artigli +56 mischia, morso +54 mischia
Danni: Artiglio 2d6+16/19-20 (+1d6 ai colpi critici), morso 4d6+8/19-20
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali: Balzo, ruggito stordente
Qualità speciali: Vista cieca 90 m, riduzione del danno 30/+5, scurovisione 18 m, guarigione rapida 20, visione crepuscolare, RI 39, olfatto acuto; resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco e sonora 10
Tiri salvezza: Temp +41, Rifl +39, Vol +29
Caratteristiche: For 42, Des 40, Cos 44, Int 35, Sag 38, Car 28
Abilità: Ascoltare +36, Muoversi Silenziosamente +35, Nascondersi +36, Osservare +36, Saltare +40, Scalare +17
Talenti: Abilità Focalizzata (Saltare), Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare,



Sensi Acuti, Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Critico Soverchiante (artiglio), Iniziativa Superiore, Velocità Accecante (x4)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (4-9 sirrush e 1-2 sirrush a tre teste)
Grado di Sfida: 24
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 41-50 DV (Grande); 51-60 DV (Enorme); 61+ DV (Mastodontico)

SIRRUSH A TRE TESTE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 45d10+855 (1.102 pf)
Iniziativa: +25 (+17 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 36 m
CA: 50 (+17 Des, -1 taglia, +24 naturale)
Attacchi: 4 artigli +63 mischia, 3 morsi +61 mischia
Danni: Artiglio 3d6+18/19-20 (+1d6 ai colpi critici), morso 4d6+9/19-20
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali: Balzo, ruggito stordente
Qualità speciali: Vista cieca 105 m, riduzione del danno 35/+6, scurovisione 18 m, guarigione rapida 25, visione crepuscolare, RI 42, olfatto acuto; resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco e sonora 15
Tiri salvezza: Temp +45, Rifl +43, Vol +33
Caratteristiche: For 47, Des 45, Cos 49, Int 40, Sag 43, Car 33
Abilità: Ascoltare +44, Muoversi Silenziosamente +43, Nascondersi +38, Osservare +41, Scalare +19, Saltare +40
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Critico Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Critico Soverchiante (artiglio), Iniziativa Superiore, Velocità Accecante (x7)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (1-2 sirrush a tre teste e 4-9 sirrush)
Grado di Sfida: 28
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 46-55 DV (Grande); 56-65 DV (Enorme); 66+ DV (Mastodontico)

Il sirrush è un predatore a quattro zampe di ferocia incontrastata e dalla fame implacabile.

Un sirrush ha l'aspetto di uno snello felino carnivoro con spesse scaglie simili a quelle dei draghi al posto del pelo. Pesa circa 292,5 kg, e ha un colore nero screziato d'argento. Al posto di una criniera pelosa possiede una piastra ossea protettiva che protegge la sua testa e il suo collo da colpi altrimenti letali; allo stesso modo, le sue scaglie simili a quelle dei draghi lo proteggono anche dai peggiori effetti elementali. I suoi incisivi sovradimensionati spuntano dalla sua bocca, parimenti grande, e i suoi artigli minacciosi non lasciano dubbi sul fatto che la creatura sia un avversario terrificante.

Sirrush a tre teste: I sirrush a tre teste, più rari ed estremamente più letali, dominano i sirrush comuni. Spesso i sirrush a tre teste guidano i branchi dei sirrush minori.

I sirrush danno la caccia a qualsiasi cosa, ma si specializzano nel cacciare i draghi (sono però intelligenti, e riescono ad accertarsi rapidamente se un particolare drago sia troppo tenace per loro). Un drago ucciso è sufficiente per sfamare un branco di sirrush per una settimana, anche se questo non li trattiene dal cacciare altre creature per divertimento.

I sirrush parlano il Silvano e il Draconico.

COMBATTIMENTO

Dopo che un sirrush ha fiutato e ha valutato furtivamente un potenziale pasto, seguirà la sua preda perfino per una giornata prima di attaccarla con tutta la sua furia. Grazie alla sua azione furtiva, spesso usa il round di sorpresa per scatenare il suo ruggito stordente, dopo di che balzerà all'attacco nell'azione successiva. Un sirrush è un carnivoro talmente abile che è in grado di mordere e usare tutte e quattro le sue zampe per attaccare la sua preda nello stesso round come attacco completo.

Ruggito stordente (Str): Ogni 1d4 round, un sirrush è in grado di emettere un attacco sonoro di tale volume che stordisce tutte le creature in un'area di 18 metri per 1d4 round nel caso in cui falliscano un tiro salvezza sulla Tempra (CD 47, o CD 51 per un sirrush a tre teste).

Balzo (Str): Se un sirrush carica o salta addosso ad un avversario durante il suo primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo anche se ha già compiuto un'azione di movimento.

Resistenza alla decapitazione (Str): La spessa piastra ossea di un sirrush protegge il suo collo come uno scudo e fornisce una resistenza agli effetti che normalmente potrebbero decapitarlo, come quello di un'arma vorpal. Quando un sirrush o un sirrush a tre teste si trova in una situazione in cui normalmente perderebbe la sua testa, effettua un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV dell'attaccante + il modificatore di For dell'attaccante). Se il tiro fallisce, la testa del sirrush viene staccata dalle sue spalle normalmente, ma se il tiro viene effettuato con successo, il sirrush non viene influenzato dalla decapitazione. Un sirrush muore quando viene decapitato; un sirrush a tre teste continua a combattere finché non ha perso tutte le sue teste (l'unica penalità in cui incorre è di disporre di uno o due morsi in meno quando effettua un attacco completo).

SLAAD

Gli slaadi sono dei ben noti rappresentanti dei piani dalla forma e dall'energia instabile; tuttavia gli esemplari più potenti, gli slaadi bianchi e neri, sono poco noti.

Come i loro parenti minori, gli slaadi bianchi e neri sono creature del caos, e ricordano vagamente dei rospi umanoidi dall'aspetto terribile. Alcuni slaadi bianchi e neri possiedono alcune fattezze fisiche variabili (vedi "Varianti degli slaadi" nel *Manuale dei Mostri*).

Tutti gli slaadi parlano la loro lingua, lo Slaad. Gli slaadi bianchi e neri parlano anche il Comune, l'Abissale, il Celestiale e l'Infernale e possono inoltre comunicare telepaticamente.

COMBATTIMENTO

Gli slaadi generalmente attaccano con i loro artigli e il morso. Apprezzano il combattimento in mischia ma sono sufficientemente accorti da usare efficientemente i loro poteri di evocazione e le altre loro capacità magiche.

Sangue del caos (Str): Gli slaadi bianchi e neri sono più affini al vero principio del caos rispetto ai loro parenti minori. Perciò gli slaadi bianchi e neri possono evocare le forze del caos per degradare e distruggere ciò che mordono, ciò su cui sputano o ciò che toccano. Il caos, una volta scatenato, brucia tutte le sostanze come un acido. Persino le creature protette dal caos, come ad esempio dagli effetti dell'incantesimo *cerchio magico contro il caos*, subiscono la metà dei danni.

Resistenze (Str): Gli slaadi bianchi e neri possiedono resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità, al fuoco e sonora 20. Gli slaadi bianchi e neri sono anche immuni ai loro stessi attacchi del caos.

Evoca slaad **(Mag):** Gli slaadi possono evocare altri slaadi proprio come se lanciassero un incantesimo *evoca mostri*, ma hanno solo una probabilità limitata di successo. Si tira un d% e si consulta la percentuale di successo fornita nella descrizione di uno slaad specifico. In caso di insuccesso, nessuno slaad risponde all'evocazione. Le creature evocate tornano automaticamente da dove provenivano dopo 1 ora. Uno slaad che è stato appena evocato non può usare la propria capacità di evocazione per 1 ora. La maggior parte degli slaadi non utilizza questa capacità con leggerezza, poiché generalmente non si fida dei compagni e teme i propri simili. In linea di massima, la usano solo quando è necessaria per la salvezza della propria vita.

PERSONAGGI SLAAD

Raramente gli slaadi hanno interesse a dedicarsi ad una classe di personaggio. Gli slaad bianchi talvolta diventano guerrieri, e gli slaad neri talvolta diventano chierici (e si dice che servano, e probabilmente adorino, gli enigmatici Signori degli Slaadi).

SLAAD BIANCO

Uno slaad della morte (vedi *Manuale dei Mostri*) che sopravvive per più di un secolo si ritira in isolamento per almeno un anno. Al suo ritorno sarà una forma più grande e

	Slaad bianco **Esterno Grande (Caotico)**	**Slaad nero** **Esterno Enorme (Caotico)**
Dadi Vita:	24d8+312+20 (440 pf)	29d8+406 (536 pf)
Iniziativa:	+12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+10 (+2 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità:	12 m	24 m
CA:	40 (+8 Des, -1 taglia, +23 naturale)	48 (+6 Des, -2 taglia, +34 naturale)
Attacchi:	2 artigli +36 mischia, morso +34 mischia, o sputo del caos +31 di contatto a distanza	2 artigli +43 mischia, 4 lingue +42 di contatto in mischia o sputo del caos +33 di contatto a distanza
Danni:	Artiglio 5d6+13, morso 2d10+6 più morso del caos; sputo del caos 8d4	Artiglio 5d8+16, lingua 10d4/19-20 tocco del caos; sputo del caos 20d4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Sputo del caos, capacità magiche, evoca slaad, stordire, spaccare l'arma	Sputo del caos, tocco del caos, capacità magiche, evoca slaad, stordire, spaccare l'arma
Qualità speciali:	Guarigione rapida 15, riduzione del danno 35/+5, resistenze, forma alternativa	Guarigione rapida 30, riduzione del danno 45/+7, resistenze, forma alternativa, scurovisione 96 m
Tiri salvezza:	Temp +27, Rifl +22, Vol +22	Temp +30, Rifl +22, Vol +26
Caratteristiche:	For 36, Des 26, Cos 37, Int 26, Sag 27, Car 27	For 42, Des 22, Cos 38, Int 29, Sag 30, Car 31
Abilità:	Acrobazia +39, Artista della Fuga +35, Ascoltare +35, Cercare +35, Conoscenze (arcane) +35, Conoscenze (dei piani) +35, Conoscenze (locali) +23, Conoscenze (religioni) +26, Diplomazia +12, Equilibrio +39, Muoversi Silenziosamente +35, Nascondersi +31, Osservare +35, Percepire Inganni +35, Saltare +44, Scalare +40	Acrobazia +42, Artista della Fuga +38, Ascoltare +42, Cercare +41, Conoscenze (arcane) +41, Conoscenze (dei piani) +41, Conoscenze (locali) +41, Conoscenze (religioni) +41, Diplomazia +18, Equilibrio +42, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +38, Nascondersi +30, Osservare +42, Percepire Inganni +42, Raggirare +42, Saltare +52, Scrutare +22
Talenti:	Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato	Arma Focalizzata (lingua), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (lingua), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Spaccare l'Arma Potenziato
Talenti epici:	Robustezza Epica, Velocità Accecante	Iniziativa Superiore
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	21	25
Tesoro:	Doppio dello standard	Doppio dello standard
Allineamento:	Sempre caotico neutrale	Generalmente caotico neutrale (a volte caotico malvagio)
Avanzamento:	25-29 DV (Grande); 30-44 DV (Enorme)	30-45 DV (Enorme); 56-70 DV (Mastodontico)



più forte di slaad (bianco) e dedicherà la maggior parte del suo tempo e delle sue attenzioni allo studio di un'arte ancora più letale. Uno slaad bianco è pallido come la neve, e sembra risplendere persino sotto la luce più debole.

Combattimento

Uno slaad bianco può impugnare un'arma magica se ne trova una di sufficiente potere da competere con le sue temibili capacità naturali.

Stordire (Str): Uno slaad bianco può effettuare un attacco come se possedesse il talento Pugno Stordente (vedi Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*) nove volte al giorno. Il tiro salvezza sulla tempra ha CD 30.

Morso del caos (Str): Dopo un attacco del morso andato a segno, lo slaad infligge 8d4 danni da caos addizionali. A meno che il caos che infetta la ferita non venga neutralizzato in qualche modo, esso infligge altri 4d4 danni da caos per ogni round seguente per 9 round.

Sputo del caos (Str): Uno slaad bianco può sputare un ammasso di caos contro qualsiasi bersaglio che possa vedere entro 18 metri come attacco di contatto a distanza. Il caos infligge 10d4 danni (nessun danno da spargimento) A meno che il caos non venga neutralizzato in qualche modo, l'ammasso infligge altri 5d4 danni da caos per ogni round seguente per 9 round.

Spaccare l'arma (Str): Quando uno slaad bianco utilizza il suo talento Spaccare l'Arma Potenziato, tira due volte per il danno e utilizza il valore più alto dei due tiri come tiro per spaccare l'arma.

Capacità magiche: A volontà - *animare oggetti, cerchio di morte, cerchio magico contro la legge, dissolvere superiore, dissolvi la legge, dito della morte, frantumare, identificare, invisibilità migliorata, mantello del caos, martello del caos, oscurità profonda, palla di fuoco, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere uccidere, paura, spostamento planare, teletrasporto senza errore, vedere invisibilità, volare*; 1 volta al giorno - *implosione, peripezia, rovina* (vedi Capitolo 2). Livello dell'incantatore 21°; CD del tiro salvezza 18 + livello dell'incantesimo.

Forma alternativa (Sop): Uno slaad bianco può mutare dalla sua forma naturale ad una qualsiasi forma umanoide a volontà come azione standard. Uno slaad bianco può rimanere in forma umanoide indefinitamente. Sotto gli altri aspetti questa capacità è simile ad *alterare se stesso* lanciato da un incantatore di 21° livello.

***Evoca slaad* (Mag):** Per tre volte al giorno uno slaad bianco può tentare di evocare 2-4 slaadi grigi (01-20 fallimento, 21-100 successo), o 1-2 slaadi della morte (01-60 fallimento, 61-100 successo).

Telepatia (Sop): Gli slaadi bianchi possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri in grado di parlare un linguaggio.

SLAAD NERO

Uno slaad bianco che sopravvive per più di un secolo si ritira in isolamento per almeno un anno. Al suo ritorno sarà una forma più grande e più forte di slaad: uno slaad



nero. I poteri di uno slaad nero eclissano quelli di certi abomini e molti dei grandi dragoni più vecchi. Uno slaad nero è un ammasso di tenebre, un vuoto a forma di rospo in cui brillano soltanto le due stelle malvagie dei suoi occhi.

Combattimento

Uno slaad nero combatte in *oscurità profonda*, dato che è in grado di vedere in tali condizioni, a differenza della maggior parte delle creature. Lo slaad nero possiede una lingua prensile lunga 4,5 metri divisa in quattro parti della stessa lunghezza, che gli permette di effettuare quattro attacchi di contatto in mischia per round. Utilizza sempre la sua capacità di *visione del vero* per prevenire l'utilizzo da parte di un avversario di invisibilità, *sfocatura* e *distorsione* o effetti simili.

Stordire (Str): Uno slaad nero può effettuare un attacco come se possedesse il talento Pugno Stordente (vedi Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*) dodici volte al giorno. Il tiro salvezza sulla Tempra ha CD 34. Lo slaad nero può stordire con le sue lingue, oltre che con i suoi artigli.

Tocco del caos (Str): Dopo un attacco con la lingua andato a segno, lo slaad infligge 10d4 danni da caos addizionali. A meno che il caos che infetta la ferita non venga neutralizzato in qualche modo, esso infligge altri 5d4 danni da caos per ogni round seguente per 11 round.

Sputo del caos (Str): Uno slaad nero può sputare un ammasso di caos contro qualsiasi bersaglio che possa vedere entro 36 metri come attacco di contatto a distanza. Il caos infligge 20d4 danni (nessun danno da spargimento). A meno che il caos non venga neutralizzato in qualche modo, l'ammasso infligge altri 10d4 danni da caos per ogni round seguente per 11 round.

Spaccare l'arma (Str): Quando uno slaad nero utilizza il suo talento Spaccare l'Arma Potenziato, tira due volte per il danno e utilizza il valore più alto dei due tiri come tiro per spaccare l'arma.

Capacità magiche: A volontà - *animare oggetti, cerchio di morte, cerchio magico contro la legge, dissolvere superiore, dissolvi la legge, dito della morte, frantumare, fulmine, identificare, invisibilità migliorata, mantello del caos, martello del caos, oscurità profonda, palla di fuoco, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere uccidere, paura, protezione dalla legge, rintocco di morte, spostamento planare, teletrasporto senza errore, vedere invisibilità, volare*; 1 volta al giorno - *implosione, peripezia, rovina, tarlo degli incantesimi* (vedi Capitolo 2). Livello dell'incantatore 25°; CD del tiro salvezza 20 + livello dell'incantesimo.

Forma alternativa (Sop): Uno slaad nero può mutare dalla sua forma naturale a una qualsiasi forma umanoide a volontà come azione standard.

Uno slaad nero può rimanere in forma umanoide indefinitamente. Sotto tutti gli altri aspetti, questa capacità è simile ad *alterare se stesso* lanciato da un incantatore di 21° livello.

***Evoca Slaad* (Mag)**: Per tre volte al giorno uno slaad nero può tentare di evocare 2-4 slaadi della morte (01-20 fallimento, 21-100 successo), o 1-2 slaadi bianchi (01-60 fallimento, 61-100 successo).

Telepatia (Sop): Gli slaadi neri possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri in grado di parlare un linguaggio.

SPORA MU

Vegetale Colossale
Dadi Vita: 35d8+315 (472 pf)
Iniziativa: -3 (Des)
Velocità: 12 m
CA: 27 (-3 Des, -8 taglia, +28 naturale)
Attacchi: 4 viticci +31 mischia, 1 morso +26 mischia
Danni: Viticcio 2d6+13, morso 4d6+6
Faccia/Portata: 12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali: Tosse di spore, afferrare migliorato, inghiottire
Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, vista cieca 63 m, riduzione del danno 25/+5, guarigione rapida 10, tratti dei vegetali, appiccicoso
Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +8, Vol +20
Caratteristiche: For 36, Des 5, Cos 29, Int 18, Sag 28, Car 28
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o agglomerato (3-7)
Grado di Sfida: 21
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 36+ DV (Colossale)

Queste creature, dei funghi maligni grandi come sequoie, chiamate spore mu, vagano per quelle terre immerse in un eterno crepuscolo.

Una spora mu sembra un fungo velenoso ambulante, alto circa 18 metri o più. L'ampio cappello maculato è al contrario se comparato al cappello di un fungo velenoso comune; punta verso l'alto e ospita una bocca enorme. Un groviglio di viticci carichi di spore si estende ai lati della creatura. Le spore mu si aggirano principalmente nelle te-



nebre, sembrano tinte di un'apparente tonalità nera, ma alla luce risulta evidente il loro colore rosso accesso.

Le spore mu vagano per i mondi in cui raramente splende la luce diretta del sole; si tratta il più delle volte di qualche vasto dominio sotterraneo, ma esistono alcune spore mu che abitano tra il fogliame di piante ancor più prodigiose, o all'ombra di montagne e strutture gigantesche. Le spore mu attaccano qualsiasi creatura che incontrano, in cerca di cibo.

Le spore mu parlano il Comune e il Terran.

COMBATTIMENTO

Può risultare difficile avvicinarsi ad una spora mu, per via della sua tosse di spore; e coloro che riescono ad avvicinarsi abbastanza da effettuare degli attacchi in mischia si ritrovano presto immobilizzati o addirittura inghiottiti.

Tosse di spore (Sop): Una volta ogni 1d4 round, una spora mu può emettere una nube di spore corrosive. Questo getto di spore viene considerato un'arma a soffio con un cono di 30 metri. Le spore corrosive infliggono 20d8 danni a tutte le creature e le strutture nell'area, e metà danni alle creature che superano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 36).

Afferrare migliorato (Str): Se una spora mu colpisce con un viticcio, infligge il danno normale e tenta di dare inizio ad un'azione di lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Afferrare migliorato funziona soltanto contro avversari Mastodontici o più piccoli. La spora mu ha l'opzione di svolgere normalmente l'azione di lotta, trasferendo la vittima alla sua bocca come azione gratuita o semplicemente di usare i suoi viticci per bloccare l'avversario. Ogni prova di lottare riuscita nei round seguenti infligge automaticamente il danno indicato per i viticci.

Inghiottire (Str): Se la spora mu inizia il suo turno tenendo un avversario nella sua bocca, può tentare una nuova prova di lottare (come se stesse tentando di bloccare l'avversario). Se ha successo, inghiotte la sua preda e l'avversario subisce il danno del morso.

Una creatura inghiottita subisce il doppio dei danni indicato per il morso della spora mu ogni round. Una creatura inghiottita viene considerata in lotta, a differenza della creatura che l'ha inghiottita. Una creatura inghiottita può tentare di aprirsi una via di fuga con qualsiasi arma leggera perforante o tagliente, se riesce ad infliggere 33 danni in questo modo, oppure può tentare di sfuggire normalmente alla lotta. Se la creatura inghiottita sceglie l'ultima opzione, un successo la riporterà alla bocca della spora mu, dove potrà nuovamente essere morsa o inghiottita.

Appiccicoso (Str): Una serie di viticci appiccicosi ricopre il corpo della spora mu, in numero maggiore rispetto ai quattro viticci principali che usa in combattimento. Qualsiasi creatura che tocchi o attacchi con successo una spora mu con un'arma da mischia subisce una prova di afferrare migliorato gratuita da parte della spora mu, come se la spora mu avesse attaccato con successo la creatura con un viticcio. Una creatura che impugna un'arma da mischia deve immediatamente lasciare la presa sull'arma, o effettuare una prova di lottare. Se il soggetto lascia la presa sull'arma, l'arma viene inghiottita nel round seguente. Le creature che attaccano la spora mu in mischia senza un'arma di cui possono liberarsi (come quelle che dispongono soltanto di attacchi naturali) non hanno questa opzione.

Tratti dei vegetali: Immune al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, e metamorfosi; non è soggetto ai colpi critici o agli effetti di influenza mentale.

TAYELLAH

Bestia magica Mastodontica
Dadi Vita: 34d10+408 (595 pf)
Iniziativa: +27 (+19 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 30 m
CA: 44 (+19 Des, -4 taglia, +15 cognitivo, +4 naturale)
Attacchi: 2 artigli +44 mischia, 3 morsi +39 mischia, pungiglione +37 mischia
Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, pungiglione 3d6+5 più veleno
Faccia/Portata: 6 m per 12 m/3 m
Attacchi speciali: Balzo, afferrare migliorato, speroni 4d6+15
Qualità speciali: RI 34, riduzione del danno 15/+6
Tiri salvezza: Temp +31, Rifl +38, Vol +22
Caratteristiche: For 32, Des 48, Cos 34, Int 14, Sag 32, Car 19
Abilità: Ascoltare +22, Muoversi Silenziosamente +31, Nascondersi +19, Osservare +22



Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Arma Preferita (pungiglione), Iniziativa Migliorata
Talenti epici: Arma Focalizzata Epica (artiglio), Arma Focalizzata Epica (morso), Iniziativa Superiore
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno temperato o freddo
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 24
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 35-68 DV (Mastodontico); 69-102 DV (Colossale)

I tayellah sono dei cacciatori solitari di origini soprannaturali.

Un tayellah è un massiccio felino. Il suo aspetto è quello di una mastodontica lince nera a tre teste alta 9 metri alla spalla. I suoi occhi senza pupille risplendono di un debole giallo. È dotato di una coda simile ad un tentacolo che termina con un terribile pungiglione. È estremamente subdolo, e utilizza la sua agilità per seguire e balzare addosso alla sua preda di sorpresa. I tayellah cacciano nelle regioni più selvagge, persino in luoghi oltre il Piano Materiale. Alcune delle loro prede preferite sono le aquile giganti e le lucertole giganti.

COMBATTIMENTO

Il tayellah preferisce seguire silenziosamente la sua preda, usando a suo vantaggio le sue abilità di nascondersi e di saltare. Quando affronta una creatura che rappresenta una minaccia, un tayellah preferisce tenere a bada il suo avversario con la sua grande agilità e la sua coda munita di pungiglione.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza sulla Temp (CD 39); danno iniziale e secondario 2d10 temporanei alla Cos.

Balzo (Str): Se un tayellah balza addosso ad un avversario durante il primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo anche se ha già effettuato un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il tayellah deve mettere a segno due dei suoi attacchi con gli artigli. Se afferra la sua vittima può effettuare un attacco con gli speroni.

Speroni (Str): Un tayellah che afferra la sua vittima può effettuare due attacchi aggiuntivi con gli speroni (+44 mischia) con le zampe che normalmente utilizza soltanto per camminare, infliggendo 4d6+5 danni ciascuno. Se il tayellah balza addosso ad un avversario può effettuare anche un attacco con gli speroni.

TETRO ASSASSINO

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 25d8+225 (337 pf)
Iniziativa: +26 (+18 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 9 m
CA: 40 (+18 Des, +12 cognitivo)
Attacchi: *Pugnale affilato del terrore degli umani*+10 +54/+49/+44/+39
Danni: Pugnale 1d4+21/15-20 (+1d6 crit)
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo di paura, attacco furtivo +13d6
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, opportunismo, silente, capacità magiche, RI 35, riduzione del danno 25/+6
Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +32, Vol +21
Caratteristiche: For 32, Des 46, Cos 29, Int 26, Sag 25, Car 30
Abilità: Ascoltare +29, Muoversi Silenziosamente +66, Nascondersi +46, Osservare +29
Talenti: Arma Focalizzata (pugnale), Arma Preferita (pugnale), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Critico Migliorato (pugnale), Estrazione Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare
Talenti epici: Attacco di Opportunità Furtivo, Critico Devastante (pugnale), Critico Soverchiante (pugnale), Iniziativa Superiore, Velocità Accecante
Clima/Terreno: Qualsiasi urbano
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 25
Tesoro: Non standard (solo il suo pugnale)
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 25+ DV (Medio)

Un tetro assassino è un uccisore che si ammanta di un travestimento soprannaturale, svanendo nella periferia della visione e inseguendo le sue prede dalle ombre più profonde.



Un tetro assassino assomiglia molto ad un umano dal collo in giù, con una pelle gommosa nera e fosca. La sua testa è tutta un'altra questione. È completamente sprovvista di capelli e non possiede neanche gli occhi. La sua bocca esageratamente estesa, contorta in un perpetuo ghigno demoniaco, è piena di denti neri seghettati. Nonostante la sua apparente mancanza di organi oculari, il tetro assassino non sembra avere particolari difficoltà nel vedere. Un tetro assassino solitamente si abbiglia con eleganti vestiti adatti ad un funerale (personalizzati secondo la cultura locale), aderenti e completamente neri. Un tetro assassino è armato con un *pugnale affilato del terrore degli umani*+10. Nelle mani di una creatura diversa dal tetro assassino, il pugnale è un semplice *pugnale affilato*+5.

COMBATTIMENTO

Un tetro assassino possiede la misteriosa capacità di raggiungere la sua preda movendosi di ombra in ombra, in senso letterale. Combinando questa capacità con l'abilità di rimanere completamente silenzioso, il tetro assassino è spesso in grado di attaccare e scomparire prima che i compagni della sua preda riescano persino a rendersi conto che c'è qualcosa che non va.

Sguardo di paura (Sop): La vista del volto di un tetro assassino ispira terrore. Le creature che incontrano lo sguardo di un tetro assassino devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 32) o subire gli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da un incantatore di 20° livello.

Opportunismo (Str): Questa capacità funziona come l'omonimo privilegio di classe dei ladri.

Attacco furtivo (Str): Un tetro assassino può effettuare un attacco furtivo come un ladro di 25° livello, infliggendo 13d6 danni.

Silente (Sop): Un tetro assassino è costantemente silente, come per gli effetti dell'incantesimo *silenzio*, anche se l'area di effetto non si estende oltre la creatura stessa. Questa qualità gli fornisce un bonus razziale di +20 alle prove di Muoversi Silenziosamente (è comunque possibile per un tetro assassino creare dei rumori, ad esempio urtando qualcosa che raschia sul terreno o suonando una campana). Il tetro assassino può interrompere a piacimento questo effetto.

Capacità magiche: A volontà - *camminare nelle ombre*; 3 volte al giorno - *colpo accurato*. Livello dell'incantatore 20°; CD del tiro salvezza 20 + livello dell'incantesimo.

THORCIASID

Aberrazione Media
Dadi Vita: 29d8+348 (478 pf)
Iniziativa: +22 (+14 Des, +8 Iniziativa Superiore)
Velocità: 21 m
CA: 42 (+14 Des, +18 naturale)
Attacchi: 2 zampe anteriori +36 di contatto in mischia, 2 antenne +30 di contatto in mischia
Danni: Zampe anteriori 0 più risucchio di caratteristica, antenna 0 più risucchio di energia
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di caratteristica, risucchio di energia, tessere bozzolo
Qualità speciali: Riduzione del danno 20/+6, scurovisione 72 m, olfatto acuto, RI 34, resistenza al fuoco 30
Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +25, Vol +25
Caratteristiche: For 22, Des 38, Cos 34, Int 25, Sag 29, Car 31
Abilità: Ascoltare +27, Concentrazione +32, Diplomazia +12, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +24, Osservare +41, Raggirare +30
Talenti: Arma Focalizzata (zampe anteriori), Arma Preferita (antenne), Arma Preferita (zampe anteriori), Attacco Rapido, Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti
Talenti epici: Iniziativa Superiore, Velocità Accecante
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o infestazione (4-7)
Grado di Sfida: 22
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 30-36 DV (Medio); 37-42 DV (Grande)

I thorciasid sono i parassiti per eccellenza, pronti a depredare l'essenza vitale stessa di tutte le altre creature.

I thorciasid sono creature insettoidi. Sono simili a scarafaggi grossi e snelli (e mostruosamente grandi) e sono estremamente rapidi, dotati di diverse zampe, e di color ruggine. Camminano sulle quattro zampe posteriori, utilizzando due orribili zampe anteriori e due antenne che si contorcono continuamente per effettuare degli attacchi in grado di risucchiare l'essenza vitale.

I thorciasid possono essere trovati ovunque, ma solitamente preferiscono le zone scure e piene d'ombra delle aree che infestano. A volte i thorciasid avvolgono le loro prede in bozzoli in previsione di necessità future, nascondendole in grandi nidi dotati di molte stanze e astutamente nascosti, costruiti sotto i palazzi, lungo le pareti di un crepaccio, nelle fogne, all'interno delle grandi imbarcazioni che attraversano i mari o piani di esistenza, o in zone ancora più impensate.

I thorciasid parlano il Comune, l'Elfico, il Nanico e il Gigante.

COMBATTIMENTO

I thorciasid sono straordinariamente rapidi e agili, e approfittano pienamente di queste caratteristiche in combattimento. Se un thorciasid riesce a cogliere un avversario alla sprovvista, la sua prima azione è di utilizzare la sua capacità di tessere un bozzolo per imprigionare l'avversario sul posto. Se affronta diversi avversari, può imprigionare sul posto un nemico per poi concentrare i suoi attacchi di contatto in mischia in grado di risucchiare le caratteristiche e l'energia sugli altri, per poi tornare dal nemico iniziale e terminare il processo di tessitura del bozzolo. Durante un normale combatti-



mento, un thorciasid fa sempre uso abbondante del suo talento di Attacco Rapido per spingere in altre zone i propri nemici, specialmente se può muovere un avversario in una zona dove ha preparato una trappola (cosa probabile, se il combattimento avviene in un nido di thorciasid).

Tessere bozzolo (Str): Un thorciasid può emettere un insidioso getto di una sostanza bagnata e appiccicosa che si indurisce al contatto, fissando potenzialmente un soggetto sul posto e intralciando il suo movimento e le sue azioni. Usando un'azione standard, il thorciasid effettua un attacco di contatto a distanza contro qualsiasi avversario in vista entro 18 metri. Se ha successo nell'attacco di contatto a distanza, il soggetto deve effettuare una prova di lottare contro il bozzolo. Questa viene effettuata come se lo stesso thorciasid stesse effettuando una prova di lottare con un bonus di competenza +10, per un modificatore totale alla prova pari a +37. Se il soggetto fallisce la prova, la sostanza si indurisce in un bozzolo parziale e la vittima viene considerata in lotta (anche se il thorciasid è libero di fare ciò che vuole). Il soggetto può tentare di interrompere la lotta contro il bozzolo (o di utilizzare Artista della Fuga) ad ogni round, effettuando una prova contrapposta di lottare contro il bozzolo (modificatore alla prova di +37 per il getto del bozzolo).

Un thorciasid può rinforzare un bozzolo parziale utilizzando un'azione standard per secernere altra sostanza appiccicosa. Ogni azione così utilizzata fornisce un +5 addizionale alla prova di lottare contro il bozzolo. Visivamente, la vittima viene sempre più ricoperta e infine completamente rinchiusa nel bozzolo. Le vittime completamente intrappolate possono ancora respirare, e un thorciasid può risucchiare la forza vitale della vittima a piacimento.

Risucchio di caratteristica (Sop): Dopo un attacco di contatto in mischia con le zampe anteriori effettuato con successo, il thorciasid risucchia permanentemente 1d4+1 punti di Forza, 1d4+1 punti di Destrezza e 1 punto di Costituzione dalla vittima. Il thorciasid riguadagna 20 punti ferita persi per ogni risucchio di caratteristica riuscito.

Risucchio di energia (Sop): Dopo un attacco di contatto a distanza con un'antenna effettuato con successo, il thorciasid infligge alla vittima un livello negativo. Ogni livello negativo inflitto ad una vittima fornisce al thorciasid un bonus di +1 alla Costituzione che dura per 24 ore. Allo stesso modo i livelli negativi durano per 24 ore, dopo di che la vittima dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 34) per evitare la perdita di livelli. Una combinazione tra il risucchio di caratteristica e il risucchio di energia del thorciasid fornisce alla creatura tutto il "nutrimento" di cui necessita per sopravvivere.

TITANO, ANZIANO

Esterno Colossale
Dadi Vita: 70d8+700 (1.015 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 45 m
CA: 58 (-8 taglia, +32 naturale, +24 cognitivo)
Attacchi: *Martello da guerra Colossale+5* +87/+82/+77/+72 mischia o *giavellotto Colossale+5* +70/+65/+60/+55 a distanza
Danni: *Martello da guerra Colossale +5* 4d8+30/19-20 (+2d6 ai colpi critici); o *giavellotto Colossale+5* 2d10+22/19-20
Faccia/Portata: 12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali: Riduzione del danno 45/+7, RI 40
Tiri salvezza: Temp +47, Rifl +37, Vol +50
Caratteristiche: For 45, Des 10, Cos 31, Int 33, Sag 37, Car 26
Abilità: Artigianato (dieci qualsiasi) +44, Ascoltare +46, Concentrazione +43, Conoscenze (arcane, religioni più altre venti) +44, Decifrare Scritture +44, Diplomazia +45, Osservare +46, Parlare Linguaggi (dieci qualsiasi), Percepire Inganni +46, Raccogliere Informazioni +41, Sapienza Magica +44
Talenti: Arma Focalizzata (giavellotto), Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (giavellotto), Critico Migliorato (martello da guerra), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Maestria, Spaccare l'Arma Potenziato
Talenti epici: Arma Focalizzata Epica (giavellotto), Arma Focalizzata Epica (martello da guerra), Critico Devastante (martello da guerra), Critico Soverchiante (martello da guerra), Incantatore Epico, Poliglotta
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 30
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 71-140 DV (Colossale)

I titani anziani sono i progenitori primordiali dei titani, enormi e voluminose entità immerse profondamente nella contemplazione delle conoscenze dell'universo al punto da essere quasi completamente esclusi da tutto il resto.

I titani anziani, eoni più vecchi delle loro controparti minori, sono alti 22,5 metri o più, e pesano quasi 180.000 kg. Ognuno di loro possiede un aspetto unico, non necessariamente del tutto umano. Per via della loro natura cerebrale, i titani anziani si sono saggiamente ritirati, prendendo posto ai più lontani angoli del multiverso, luoghi desolati e inospitali quasi per chiunque, e in cui difficilmente vengono disturbati. Ognuno di loro ha assunto diverse caratteristiche dell'ambiente in cui dimora, permettendo al proprio corpo di alterarsi nel tempo per diventare a tutti gli effetti parte di quel luogo. Perciò, i titani anziani tendono a personalizzare le proprie capacità speciali per adattarle al loro ambiente, anche se non vengono considerati sottotipi associati a quell'ambiente.

Celati nei loro nascondigli elementali, i titani anziani trascorrono la maggior parte del loro tempo interamente immersi nelle profondità dei loro pensieri, oppure setacciando magicamente i piani in cerca di conoscenze oscure. I titani anziani a volte vengono erroneamente considerati meno cognitivi o persino meno intelligenti dei loro parenti più vivi, ma in verità i titani anziani sono semplicemente andati oltre le gioie dell'esistenza fisica e si dilettano ormai quasi esclusivamente nei piaceri della mente. Possono essere meno coscienti fisicamente delle loro immediate vicinanze, ma sono sufficientemente percettivi, dato che considerano il multiverso come se fosse la loro biblioteca, un posto dove ammassare la co-

noscenza per il piacere della conoscenza stessa.

Anche se non è particolarmente geloso della sua conoscenza, è raro che un titano anziano accetti volentieri di essere disturbato dalla sua contemplazione. È infatti difficile persino ottenere l'attenzione di una di queste entità, tanto sono immerse nei loro pensieri. Anche dopo che è stato tirato fuori dalle sue fantasticherie, un titano anziano è lento a reagire, sia perché è restio a lasciare i suoi pensieri finiti a metà sia perché sta analizzando attentamente queste nuove informazioni. Quando si infastidisce, diventa un avversario formidabile, acutamente percettivo su ciò che lo circonda e disposto di una comprensione quasi precognitiva delle tattiche di battaglia, e si dedica con impeto all'eliminazione dei disturbi in modo rapido ed efficiente.

I titani anziani hanno dedicato talmente tanto tempo al perseguimento della conoscenza che possono parlare e leggere qualsiasi linguaggio (questo è il potere del talento Poliglotta che possiedono), anche se è parimenti probabile che ignorino una tale banale intrusione di semplici parole per tornare alle loro riflessioni ponderose.

Ad intervalli di qualche millennio, un titano anziano si desta per cercare un altro della sua razza per avere un po' di compagnia, per fare un po' di pratica con le armi o per qualche altra attività piacevole. Questo contatto ha quasi sempre luogo in qualche piano desolato e privo di distinzioni dove le distrazioni sono minime.

COMBATTIMENTO

I titani anziani non hanno completamente dimenticato le loro connessioni con le loro controparti minori, perciò combattono con enormi martelli da guerra e robusti giavellotti, come fanno i titani. In combattimento le tattiche che usa un titano anziano dipendono ampiamente dall'ambiente. In spazi ampi e aperti, un titano usa la sua capacità magica *volare* per alzarsi in aria e lanciare giavellotti e altri effetti magici contro i nemici. In spazi ristretti (relativamente parlando), tempesterà i suoi avversari di pesanti colpi col suo martello da guerra.

Un titano anziano tende ad usare le proprie capacità magiche in modi che riflettano il suo ambiente favorito. Perciò un titano anziano che ha deciso di dimorare in profondità sotto la superficie dell'oceano usa *alterare se stesso* per mutare in una creatura in grado di respirare sott'acqua, mentre uno il cui nascondiglio si trova nel cuore di un vulcano utilizza *protezione dagli elementi* per resistere al grande calore. Allo stesso modo, uno preferirà *nube di nebbia* in combattimento mentre l'altro preferirà *produrre fiamma*.

In ogni caso, un titano anziano entra in combattimento con il solo proposito di sradicare rapidamente e in modo efficiente le seccature, eliminando le distrazioni più insistenti per poter tornare ai suoi studi. Per il titano anziano è del tutto indifferente uccidere il suo avversario o semplicemente allontanarlo, purché il risultato del combattimento sia il ritorno della pace e della quiete.

Capacità magiche: A volontà - *alterare se stesso, ammorbidire terra e pietra, analizzare dweomer, comunione con la natura, cura ferite critiche, evoca mostri VI, inviare, lettura del magico, libertà di movimento, muro di vento, nube di nebbia, parlare con gli animali, parlare con le piante, produrre fiamma, protezione dagli elementi, rimuovi maledizione, santuario, sguardo penetrante, teletrasporto senza errore, volare*; 3 volte al giorno - *contattare altri piani, dissolvere superiore, epurare invisibilità, guscio anti-vita, proiezione astrale, scrutare superiore, spostamento planare*. Livello dell'incantatore 29°; CD del tiro salvezza 18 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Un titano anziano usa incantesimi arcani come un mago di 29° livello o incantesimi divini come un chierico di 29° livello, dalla lista dei chierici e dai domini di Conoscenza e Magia. È anche a conoscenza di almeno tre incantesimi epici e del modo in cui svilupparli, anche se può non averli sviluppati lui stesso.

TREANT, ANZIANO

Vegetale Colossale
Dadi Vita: 50d8+800 (1.025 pf)
Iniziativa: +3 (-1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 41 (-1 Des, -8 taglia, +40 naturale)
Attacchi: 2 schianti +49 mischia
Danni: Schianto 10d6+19/19-20
Faccia/Portata: 12 m per 12 m/7,5 m
Attacchi speciali: Animare alberi, travolgere, danni triplicati contro gli oggetti, capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei vegetali, danni dimezzati, RI 29, riduzione del danno 20/+6
Tiri salvezza: Temp +45, Rifl +17, Vol +33
Caratteristiche: For 48, Des 8, Cos 42, Int 19, Sag 33, Car 35
Abilità: Ascoltare +43, Conoscenze (una qualsiasi) +14, Conoscenza delle Terre Selvagge +22, Diplomazia +14, Intimidire +32, Nascondersi -12°, Osservare +23, Percepire Inganni +18
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Talenti epici: Volontà Epica
Clima/Terreno: Qualsiasi foresta
Organizzazione: Solitario o con un boschetto di treant
Grado di Sfida: 25
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 51-150 DV (Colossale)

I treant anziani sono una varietà enorme di alberi viventi, creature senzienti che assomigliano ai più grandi alberi conosciuti, come la sequoia gigante.

I treant anziani, di natura pacifica, combinano le caratteristiche degli alberi a quelle degli esseri umani. Come le loro controparti minori, i treant anziani odiano il male e l'uso sconsiderato del fuoco, considerandosi i protettori degli alberi e dei treant. Sono creature grandi e pesanti, molto lente ad agire, ma quando agiscono lo fanno con considerazione e fermezza.

Come i treant, i treant anziani parlano il linguaggio dei treant, più il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Difficilmente i treant entrano in combattimento di loro iniziativa, preferiscono osservare il pericolo dalle loro grandi altezze ed evocare delle creature in loro aiuto.

***Animare alberi* (Mag):** Un treant anziano può animare alberi entro un raggio di 150 metri a volontà, controllandone fino a sei per volta. Un albero normale impiega un

round completo a sradicarsi. Subito dopo può muoversi e combatte come un treant per ogni altro aspetto. Gli alberi animati perdono la loro capacità di muoversi se il treant anziano che li ha risvegliati viene incapacitato o si allontana dal raggio massimo.

Travolgere (Str): Un treant anziano può travolgere una creatura Mastodontica o più piccola infliggendo 8d20+40 danni. Quei nemici che rinunciano ad un attacco di opportunità contro il treant anziano possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 54) per dimezzare i danni.

Danni triplicati contro gli oggetti (Str): Un treant anziano che compie un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni triplicati.

Tratti dei vegetali: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi; non è soggetto a colpi critici o a effetti di influenza mentale.

Danni dimezzati (Str): Ogni volta che un treant anziano subisce dei danni ai punti ferita, riceve soltanto la metà dei danni indicati; la sua forma legnosa non subisce danni come fa la carne.

Abilità e talenti: I treant anziani ricevono abilità e talenti come se fossero folletti. *Possiedono un bonus razziale di +24 ai tiri di Nascondersi in aree boschive.

Capacità magiche: A volontà - *animale messaggero, controllare vegetali, parlare con i vegetali, pietre parlanti*; 3 volte al giorno - *cerchio di guarigione* (solo per piante), *crescita vegetale, esplosione solare, muro di spine*; 1 volta al giorno - *cumulo strisciante*. Livello dell'incantatore 23°; CD del tiro salvezza 22 + livello dell'incantesimo.



TROLL PSEUDONATURALE

Esterno Grande
Dadi Vita: 6d8+66 (114 pf)
Iniziativa: +7 (Des)
Velocità: 18 m
CA: 51 (-1 taglia, +7 Des, +35 naturale)
Attacchi: 5 tentacoli con speroni +35 mischia
Danni: Tentacolo con speroni 2d8+17
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Intuizione costante, afferrare migliorato, lacerare 4d8+25, stritolamento putrescente
Qualità speciali: Riduzione del danno 25/+6, RI 30, resistenza all'acido e all'elettricità 20, rigenerazione 5, olfatto acuto, capacità magiche, scurovisione 27 m
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +9, Vol +8
Caratteristiche: For 45, Des 24, Cos 33, Int 6, Sag 19, Car 6
Abilità: Ascoltare +10, Osservare +10
Talenti: Sensi Acuti, Volontà di Ferro
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 21
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

I troll pseudonaturali (chiamati anche pseudonatroll, o semplicemente pseudotroll) sono creature discendenti dai troll e da alcuni protoplasmi alieni originati in un reame lontano, oltre il multiverso conosciuto.

Uno pseudotroll è una creatura alta 2,7 metri e pesante 225 kg, dalla forma vagamente umanoide. La sua pelle verde muschio è gommosa e chiazzata di verde e di grigio. Al posto delle braccia, possiede cinque tentacoli percorsi da ventose, aculei e occhi, punteggiati da bocche dentate. Nel punto in cui in una creatura naturale si dovrebbe trovare la testa, è situata una massa simile a un groviglio di capelli che si contorce convulsamente. Le gambe terminano in grandi piedi dotati di tre dita.

Gli pseudotroll parlano il Gigante (usando tutte le loro bocche sui tentacoli contemporaneamente).

COMBATTIMENTO

Gli pseudotroll non temono la morte. Si lanciano in combattimento senza esitazione, colpendo selvaggiamente e ripetutamente l'avversario più vicino. Anche se vengono affrontati col fuoco, tentano di aggirare le fiamme e attaccare.

Intuizione costante (Sop): Uno pseudotroll effettua tutti i suoi attacchi (incluse le azioni di lotta) con un bonus cognitivo di +15 (già calcolato nelle statistiche fornite). La creatura non viene influenzata dalla percentuale di mancare che si applica agli attacchi contro un bersaglio occultato.

Afferrare migliorato (Str): Se un troll pseudonaturale colpisce un avversario più piccolo di lui con un tentacolo, infligge il danno normale e tenta di dare inizio ad un'azione di lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

Lacerare (Str): Se uno pseudotroll colpisce con due o più tentacoli con speroni, si aggrappa saldamente al corpo dell'avversario e inizia a squarciare le sue carni. Questo attacco infligge automaticamente 4d8+25 danni, e può essere usato assieme alla sua abilità di afferrare migliorato.

Stritolamento putrescente (Str): Dopo che uno pseudotroll ha afferrato un avversario, per ogni prova riuscita di lottare che effettua durante i round seguenti risucchia 2d4 di punti di Costituzione. Contemporaneamente, lo pseudotroll riguadagna 10 punti ferita persi.

Rigenerazione (Str): Il fuoco e l'acido infliggono danni normali allo pseudotroll.

Se uno pseudotroll perde un tentacolo o una parte del corpo, la porzione perduta ricresce nel giro di 1 minuto. La creatura può riattaccare le membra troncate istantaneamente tenendole attaccate al moncherino.

Capacità magiche: A volontà - *porta dimensionale, profanare, scudo, sfocatura.* Livello dell'incantatore 20°; CD del tiro salvezza 8 + livello dell'incantesimo.

Forma alternativa (Sop): A volontà, uno pseudotroll può assumere la forma di una grottesca massa tentacolata (o di un'altra forma raccapricciante appropriata determinata dal DM), ma tutte le sue capacità restano immutate nonostante l'aspetto alieno. Cambiare forma è un'azione standard. Le altre creature ricevono una penalità al morale di -1 ai tiri per colpire contro uno pseudotroll in questa forma alternativa.

GENERARE UNA CREATURA PSEUDONATURALE

"Pseudonaturale" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura (d'ora in avanti indicata col termine di creatura base).

Le creature pseudonaturali risiedono tra le stelle, oltre i piani come li conosciamo noi, o si annidano nei lontani reami della pazzia. Quando vengono evocate nel Piano Materiale spesso prendono la forma ed emulano le capacità di creature familiari, anche se tali creature possiedono un aspetto molto più raccapricciante della sua normale controparte terrestre. In alternativa, una creatura pseudonaturale può comparire in un modo più adatto alle sue origini: è molto comune una combinazione della sua forma terrena e di una massa di tentacoli che si contorcono convulsamente.

Il tipo di creatura cambia in esterno. Vengono utilizzate tutte le statistiche e le abilità speciali della creatura base tranne quelle qui descritte. (Nota: Se utilizzate sia il *Tomo e il Sangue* che il *Manuale dei Livelli Epici*, questo archetipo rappresenta una versione più potente dell'archetipo pseudonaturale presentato in precedenza. La classe di prestigio dell'alienista presentata ne il *Tomo e il Sangue* non ha alcun potere sulle creature pseudonaturali create usando il *Manuale dei Livelli Epici*.)

DV: Una creatura pseudonaturale riceve sempre il massimo dei punti ferita.

Velocità: La velocità di una creatura pseudonaturale raddoppia, per tutti i tipi di movimento.

CA: Le creature pseudonaturali ricevono un bonus di armatura naturale +35. Se la creatura possiede già un'armatura naturale, viene utilizzato il valore più alto.

Attacchi: Una creatura pseudonaturale sostituisce con i tentacoli con speroni tutti i suoi attacchi in mischia finché si trova in forma pseudonaturale. Ad esempio, una creatura con due attacchi con gli artigli e un attacco con il morso nella sua forma terrena possiede almeno tre attacchi con i tentacoli con speroni (tutti con il bonus di attacco migliore della creatura) nella sua forma pseudonaturale. Ottiene anche degli attacchi aggiuntivi con i tentacoli con speroni (sempre con il suo bonus di attacco migliore) come descritto nella tabella seguente.

Danni: I tentacoli con speroni di una creatura pseudonaturale infliggono un danno pari a 2d8 + il modificatore di For.

Attacchi speciali: Una creatura pseudonaturale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e riceve anche i seguenti.

Intuizione costante (Sop): La creatura effettua tutti i suoi attacchi con un bonus cognitivo di +15. La creatura non viene influenzata dalla percentuale di fallimento che si applica agli attacchi contro un bersaglio occultato.

Afferrare migliorato (Str): Se la creatura colpisce un avversario più piccolo di lei con un tentacolo, infligge il danno normale e tenta di dare inizio ad un'azione di lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità.

Stritolamento putrescente (Str): Dopo che la creatura ha afferrato un avversario, ogni prova riuscita di lottare effettuata nei round seguenti risucchia permanentemente 2d4 punti di Costituzione. Contemporaneamente, la creatura riguadagna 10 punti ferita persi.

Capacità magiche (Mag) o poteri psionici (Mag): A volontà: *porta dimensionale, profanare, scudo, sfocatura.* Livello dell'incantatore 20°.

Qualità speciali: Una creatura pseudonaturale mantiene tutte le capacità speciali della creatura base e ottiene inoltre le seguenti.

- Resistenza all'acido e all'elettricità con un valore variabile a seconda dei suoi Dadi Vita (vedi tabella seguente). Se la creatura possiede già questo tipo di resistenza, viene utilizzata quella col valore più alto.
- Riduzione del danno con un valore variabile a seconda dei suoi Dadi Vita (vedi tabella seguente). Se la creatura possiede già la riduzione del danno, viene utilizzata quella col valore più alto.
- Resistenza agli incantesimi pari ai DV della creatura x5. Se la creatura possiede già la resistenza agli incantesimi, viene utilizzata quella col valore più alto.
- Un attacco aggiuntivo con i tentacoli con speroni (la creatura può utilizzare un altro dei suoi molti tentacoli per attaccare senza alcuna penalità mentre si trova in forma pseudonaturale) per ogni 4 DV che la creatura possiede.

Dadi Vita	Resistenza all'acido e all'elettricità	Riduzione del danno	Attacchi con i tentacoli con speroni aggiuntivi
1-3	15	20/+5	1
4-7	20	25/+6	2
8-11	25	30/+7	3
12-15	30	35/+8	4
16-19	35	40/+9	5
21-24	40	45/+10	6
Ogni 4 DV in più	+5	+5/+1	+1

Se la creatura possiede già una o più di queste qualità speciali, viene utilizzato il valore più alto.

Forma alternativa (*Sop*): A volontà, una creatura pseudonaturale può assumere la forma di una grottesca massa tentacolare (o di un'altra forma raccapricciante appropriata determinata dal DM), ma tutte le sue capacità restano immutate nonostante l'aspetto alieno. Cambiare forma è un'azione standard. Le altre creature ricevono una penalità al morale di -1 ai tiri per colpire contro una creatura pseudonaturale in questa forma alternativa.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Aumentare quelle della creatura base come segue: For +22, Cos +10, Des, +10, Sag +10, Intelligenza almeno 3.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Fino 6 DV, come la creatura base +16; da 7 DV a 15 DV, come la creatura base +13; 16+ DV, come la creatura base +10.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Lo stesso della creatura base.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.



UVUUDAUM

Esterno Grande (Malvagio)
Dadi Vita: 38d8+646 (817 pf)
Iniziativa: +14 (Des)
Velocità: 24 m, scalare 12 m
CA: 52 (+14 Des, -1 taglia, +29 naturale)
Attacchi: Aculeo cranico +51 mischia
Danni: Aculeo cranico 10d6+21/19-20 più risucchio di Saggezza
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Aura di confusione, capacità magiche, risucchio di Saggezza
Qualità speciali: Vista cieca 150 m, riduzione del danno 25/+6, resistenza all'elettricità 30, guarigione rapida 20, rigenerazione 5, RI 39
Tiri salvezza: Temp +40, Rifl +37, Vol +41
Caratteristiche: For 39, Des 38, Cos 44, Int 42, Sag 38, Car 46
Abilità: Acrobazia +59, Alchimia +57, Artista della Fuga +55, Ascoltare +55, Cercare +57, Concentrazione +58, Conoscenze (arcane, storia, locali, natura, religioni, dei piani, non morti) +57, Diplomazia +22, Equilibrio +18, Intimidire +59, Muoversi Silenziosamente +55, Nascondersi +51, Nuotare +55, Osservare +55, Percepire Inganni +55, Saltare +59, Sapienza Magica +57, Scalare +32, Scrutare +57
Talenti: Critico Migliorato (aculeo cranico), Incantesimi in Combattimento, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei
Talenti epici: Riflessi da Combattimento Migliorati, Riflessi Epici, Incantesimo Clandestino (*fermare il tempo*), Magia Tenace (*distorsione*), Magia Tenace (*pelle di pietra*), Magia Tenace (*velocità*)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o pazzia (3-6)
Grado di Sfida: 27
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Signori di un lontano reame eliminato dal nostro multiverso, gli uvuudaum infettano a volte la nostra realtà, seminando una scia di pazzia al loro risveglio. Un uvuudaum è una manifestazione di un reame distante dove le normali regole delle dimensioni non hanno alcun significato. Quando un uvuudaum si manifesta nei reami comuni della materia e del pensiero, è un'apparizione terribile.

Un uvuudaum è una creatura umanoide con due normali braccia umane che sporgono fuori normalmente da un torso, ma la parte inferiore del suo corpo possiede sei braccia al posto delle gambe, che si aprono al di sotto della creatura in modo simile alle zampe di un ragno (anche se dei brandelli di vestiti circondano in qualche modo i suoi arti grotteschi). Il vero orrore è rappresentato dalla sua appendice simile ad una coda che si trova dove dovrebbe stare la testa in una creatura normale. Al termine di questa appendice si trova un aculeo duro co-

me l'acciaio.

Gli uvuudaum provengono da un spazio al di là dei piani che è tremendamente lontano dalle comuni geometrie planari. Le entità che dimorano in questo reame lontano sono confuse, differenti e aliene. Al di fuori del tempo, cose innominabili sussurrano verità terribili a coloro che osano dare loro ascolto. Gli uvuudaum partecipano e sono parte di questa pazzia che adorano rivelare, con la loro semplice presenza, in quelle realtà maggiormente strutturate e ordinate.

Gli uvuudaum possono parlare telepaticamente a qualsiasi creatura entro 150 metri in grado di parlare un linguaggio.

COMBATTIMENTO

Le creature in presenza di un uvuudaum possono essere influenzate dalla sua aura di confusione. Quegli avversari che riescono a non perdere la ragione vengono attaccati dalle capacità magiche che un uvuudaum può utilizzare. Le creature che entrano in mischia con un uvuudaum sono soggette al suo aculeo cranico, che infligge danni considerevoli oltre al risucchio di Saggezza. Un uvuudaum non rinuncia mai a fare affidamento a *distorsione, pelle di pietra* e *velocità* se ha il tempo necessario per prepararsi.

Aura di confusione (Sop): Questa capacità funziona costantemente come un incantesimo *confusione*, ma nel raggio di 9 metri. Le vittime potenziali possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 47) per resistere alla confusione. Coloro che vengono influenzati dall'aura possono effettuare un nuovo tiro salvezza ogni 4 round per evitare l'effetto. Una volta che ha avuto successo nel resistere, un soggetto rimane immune all'aura di confusione dell'uvuudaum per 24 ore.

Risucchio di Saggezza (Sop): Questo effetto riduce permanentemente la Saggezza di un avversario vivente di 2d4 punti quando la creatura colpisce con il suo aculeo cranico, o del doppio di questa quantità nel caso di un colpo critico (il colpo provoca la visione improvvisa di rapide immagini incomprensibili e oscene nella testa del soggetto, causando il risucchio di Saggezza). L'uvuudaum riguadagna 5 punti ferita persi (o 10 nel caso di un colpo critico) ogni volta che risucchia la Saggezza, accumulando eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. Un avversario può evitare il risucchio di Saggezza superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD 47).

Capacità magiche: A volontà - *armatura magica, autometamorfosi, colpo accurato, confusione, dardo incantato, dissolvere superiore, distorsione, fulmine, invisibilità, pelle di pietra, porta dimensionale, ragnatela, scudo, velocità*; 3 volte al giorno - *catena di fulmini, cono di freddo, disintegrazione, dominare persone, muro di forza, scrutare, spostamento planare, spruzzo prismatico, teletrasporto senza errore*; 1 volta al giorno - *duplicato temporale, inchiodato al cielo, resurrezione contingente* (vedi Capitolo 2), *fermare il tempo*. Livello dell'incantatore 27°; CD del tiro salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

Rigenerazione (Str): Gli uvuudaum subiscono danni normali dalle armi sacre, dal freddo e dal fuoco.

VERME CHE CAMMINA

Melma Media
Dadi Vita: 23d10 + 46 + 10 (297 pf)
Iniziativa: +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 9 m
CA: 47 (+4 Des, +8 *bracciali*, +3 *anello*, +2 *amuleto*, +20 cognitivo)
Attacchi: *Bastone*+4 +15/+10 mischia
Danni: *Bastone*+4 1d6+4
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, avvolgere, presenza terrificante
Qualità speciali: Vista cieca 90 m, RI 36, disgregazione, tratti delle melme
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +14, Vol +17
Caratteristiche: For 10, Des 14 (18 con *guanti*), Cos 13 (15 con *pietra magica*), Int 20 (26 con *fascia*), Sag 12, Car 8
Abilità: Alchimia +34, Ascoltare +21, Concentrazione +27, Conoscenze (due qualsiasi) +34, Conoscenze (altre quattro qualsiasi) +11, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +24, Orientamento +21, Sapienza Magica +34, Scrutare +23
Talenti: Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Robustezza, Scrivere Pergamene
Talenti epici: Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°)
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Per classe del personaggio
Allineamento: Qualsiasi malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Un verme che cammina è il ricordo malvagio di un incantatore arcano la cui personalità e volontà sono sopravvissute alla dissoluzione del suo corpo e si sono trasferite nei vermi o nelle larve che hanno divorato il cadavere.

Un verme che cammina, spaventoso a vedersi, è composto da centinaia di vermi o larve che si contorcono e si agitano costantemente mentre mantengono in qualche modo una forma vagamente umanoide. Solitamente si camuffa quando esce dai suoi nascondigli, spesso con un mantello e un cappuccio, a volte accompagnati da una maschera. Coloro che ne hanno già incontrato uno in precedenza riconoscono immancabilmente l'odore terroso simile ad argilla che lo accompagna.

Il processo per diventare un verme che cammina è imprevedibile, e avviene spontaneamente quando un incantatore arcano malvagio con una personalità molto forte muore mentre aveva ancora memorizzati tutti gli incantesimi preparati o non lanciati. La sua facoltà senziente passa nei vermi ciechi e privi di mente che rodono le sue spoglie, permettendogli di tornare a camminare con un nuovo aspetto.

Un verme che cammina parla raramente, nonostante mantenga la conoscenza di tutti i linguaggi che aveva in vita, oltre a quelli che ha appreso in seguito. Tutti i paras-

siti che compongono la sua forma obbediscono ai suoi comandi silenziosi senza opporre resistenza.

COMBATTIMENTO

Un verme che cammina solitamente entra in combattimento con *velocità, immagine speculare, distorsione, globo di invulnerabilità*, e *scudo* attivi. Preferisce affrontare i suoi avversari con i suoi incantesimi offensivi, ma se viene costretto a combattere in mischia, procede ad utilizzare la sua capacità di avvolgere come potente dissuasione.

Incantesimi: Un verme che cammina può lanciare qualsiasi incantesimo di cui disponesse come personaggio. Questo verme di esempio era un mago di 23° livello (incantesimi al giorno:4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1/1). Gli ultimi slot di incantesimi sono slot di 10° e 11° livello, rispettivamente, e sono a disposizione per gli incantesimi di metamagia di livelli da 0 al 9°.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *amicizia con gli animali* (parassiti), *animale messaggero* (parassiti), *crescita animale* (parassiti), *evoca parassiti* (come *evoca alleato naturale*, tranne per il fatto che evoca 10 DV di parassiti per livello), *evoca sciame* (parassiti), *forme animali* (parassiti), *parassiti colossali* (come *parassiti giganti*, ma può aumentare le dimensioni della creatura da Grande a Mastodontica, e da Enorme a Colossale), *parassiti giganti, piaga dei parassiti* (come *piaga degli insetti*), *piaga strisciante* e *trance animale* (parassiti). Livello dell'incantatore 20°; CD del tiro salvezza 9 + livello dell'incantesimo.

Avvolgere (Str): Un verme che cammina può scegliere di avvolgere un avversario più grande rispetto a lui di non più di una categoria. Il verme tenta di abbracciare la sua vittima, e con un attacco di contatto in mischia riuscito, la vittima viene immediatamente inglobata e circondata da una massa di parassiti, e subisce 100 danni per via dei parassiti che mordono e rosicchiano il loro nuovo pasto. Una vittima che impiega un'azione di round completo può liberarsi dall'abbraccio e allontanarsi con metà della propria velocità dal verme, se lo desidera, ma non può fare altro. Altrimenti, per ogni round in cui una vittima rimane avvolta, subisce altri 100 danni. I costrutti sono immuni a questo attacco.

Incantesimi: Il verme che cammina può lanciare qualsiasi incantesimo di cui disponeva quando era in vita. Riceve inoltre diverse capacità collegate.

Presenza terrificante (Sop): Quando un verme che cammina avvolge la sua vittima, coloro che assistono alla scena devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del verme + il modificatore di Car del verme). Coloro che superano il tiro salvezza restano scossi. Coloro che lo falliscono per 5 punti o meno diventano spaventati. Coloro che lo falliscono per un punteggio che va da 6 a 10 vanno in preda al panico. Coloro che lo falliscono per 11 punti o più si accovacciano. Vedere la sezione "Riassunto delle condizioni" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER per la descrizione di queste condizioni, che durano 1d4 round. Quelli che hanno già visto un verme che usava questo attacco ricevono un bonus di +5 ai loro tiri salvezza. La vittima dell'attacco di avvolgere del verme ha una penalità di -5 al tiro salvezza.

Disgregazione (Str): Se viene gravemente minacciato, un verme che cammina può separarsi come azione gratuita, semplicemente scomponendosi in una pila di singoli parassiti che strisciano via rapidamente, tentando di fuggire scavando nel terreno, infilandosi nelle aperture delle pareti e così via. Finché qualsiasi parassita che lo compone riesce a sopravvivere, esso può generare altri parassiti e creare un nuovo corpo per accogliere l'intelligenza e la personalità del mago.



La disgregazione è una tattica pericolosa, perché una volta che si è separato, ogni parassita viene trattato alla stessa maniera di un qualsiasi parassita. Inoltre il verme ha una buona probabilità di perdere tutto il suo equipaggiamento. Tuttavia la disgregazione assicura che almeno una larva (se non dozzine) riesca a strisciare via, riuscendo così a far proseguire l'esistenza del verme.

Tratti delle melme: Una melma è una creatura amorfa o dalla forma mutabile. Le melme sono immuni al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non hanno una fronte o una schiena definite, e di conseguenza non sono soggette a colpi critici o attacchi ai fianchi. Le melme sono cieche ma dispongono della qualità speciale vista cieca. *Nota:* a differenza delle altre melme, un verme che cammina possiede un punteggio di Intelligenza, perciò non è immune agli effetti di influenza mentale.

Proprietà: Pergamene di *palla di fuoco* (incantatore di 10° livello), *teletrasporto senza errore, nebbia acida, nube incendiaria, trasformazione, lamento della banshee, pugno serra-*

to di Bigby, orrido avvizzimento, labirinto, evoca mostri IX; pozioni di *cura ferite gravi, alterare se stesso, velocità, volare*. Altro equipaggiamento magico: *amuleto dell'armatura naturale+2, bracciali dell'armatura+8, anello di protezione+3, bastone+4, verga dell'assorbimento, guanti della Destrezza+4, fascia dell'intelletto+6, pietra magica rosa, ali del volo.*

GENERARE UN VERME CHE CAMMINA

"Verme che cammina" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi mago o stregone malvagio. Utilizza tutte le statistiche, le capacità speciali e l'equipaggiamento del personaggio originale, tranne quelle qui descritte.

Tipo: Il tipo di personaggio cambia in melma (è una creatura composta da centinaia di vermi striscianti distinti).

DV: Aumenta a d10. Come creatura amorfa, un verme che cammina ottiene anche i benefici da melma di punti ferita aggiuntivi, a seconda della sua taglia (ad esempio, una creatura di taglia Media riceve +10 punti ferita).

CA: La massa di vermi che costituiscono questa creatura, tutti attenti ai pericoli in arrivo, fornisce un bonus cognitivo di +20 alla CA.

Attacchi speciali: Un verme che cammina mantiene tutti gli attacchi speciali del personaggio. Riceve anche un attacco speciale: avvolgere.

Avvolgere (Str): Un verme che cammina può scegliere di avvolgere un avversario più grande di al massimo una categoria rispetto a lui. Il verme tenta di abbracciare la sua vittima, e con un attacco di contatto in mischia riuscito, la vittima viene immediatamente inglobata e circondata da una massa di parassiti, e subisce 100 danni per via dei parassiti che mordono e rosicchiano il loro nuovo pasto. Una vittima che impiega un'azione di round completo può liberarsi dall'abbraccio e allontanarsi con metà della propria velocità dal verme, se lo desidera, ma non può fare altro. Altrimenti, per ogni round in cui una vittima rimane avvolta, subisce altri 100 danni. I costrutti sono immuni a questo attacco.

Incantesimi: Il verme che cammina può lanciare qualsiasi incantesimo di cui disponeva quando era in vita.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *amicizia con gli animali* (parassiti), *animale messaggero* (parassiti), *crescita animale* (parassiti), *evoca parassiti* (come *evoca alleato naturale*, tranne per il fatto che evoca 10 DV di parassiti per livello), *evoca sciame* (parassiti), *forme animali* (parassiti), *parassiti colossali* (come *parassiti giganti*, ma può aumentare le dimensioni della creatura da Grande a Mastodontica, e da Enorme a Colossale), *parassiti giganti, piaga dei parassiti* (come *piaga degli insetti*), *piaga strisciante* e *trance animale* (parassiti). Livello dell'incantatore 20°.

Qualità speciali: Un verme che cammina mantiene tutte le capacità speciali che possedeva in vita e ottiene inoltre le seguenti.

Vista cieca (Str): Il verme che cammina possiede vista cieca 90 m.

Resistenza agli incantesimi (Str): Un verme che cammina ha una resistenza agli incantesimi pari al suo Grado di Sfida +10.

Presenza terrificante (Sop): Quando un verme che cammina avvolge la sua vittima, coloro che assistono alla scena devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del verme + il modificatore di Car del verme). Coloro che superano il tiro salvezza restano scossi. Coloro che lo falliscono per 5 punti o meno diventano spaventati. Coloro che lo falliscono per un punteggio che va da 6 a 10 vanno in preda al panico. Coloro che lo falliscono per 11 punti o più si accovacciano. Vedere la sezione "Riassunto delle condizioni" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER per la descrizione di queste condizioni, che durano 1d4 round. Quelli che hanno già visto un verme che usava questo attacco ricevono un bonus di +5 ai loro tiri salvezza. La vittima dell'attacco di avvolgere del verme ha una penalità di -5 al tiro salvezza.

Disgregazione (Str): Se viene gravemente minacciato, un verme può separarsi come azione gratuita, semplicemente scomponendosi in una pila di singoli parassiti che strisciano via rapidamente, tentando di fuggire scavando nel terreno, infilandosi nelle aperture delle pareti e così via. Finché un qualsiasi parassita che lo componeva riesce a sopravvivere, esso può generare altri parassiti e creare un nuovo corpo per accogliere l'intelligenza e la personalità del mago.

La disgregazione è una tattica pericolosa, perché una volta che si è separato, ogni parassita viene trattato alla stessa maniera di un qualsiasi parassita. Inoltre il verme ha una buona probabilità di perdere tutto il suo equipaggiamento. Tuttavia la disgregazione assicura che almeno una larva (se non dozzine) riesca a strisciare via, riuscendo così a far proseguire l'esistenza del verme.

Tratti delle melme: Una melma è una creatura amorfa o dalla forma mutabile. Le melme sono immuni al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non hanno una fronte o una schiena definite, e di conseguenza non sono soggette a colpi critici o attacchi ai fianchi. Le melme sono cieche ma dispongono della qualità speciale vista cieca. *Nota:* a differenza delle altre melme, un verme che cammina possiede un punteggio di Intelligenza, perciò non è immune agli effetti di influenza mentale.

Tiri salvezza: Gli stessi del personaggio.

Caratteristiche: Le stesse del personaggio.

Abilità: Le stesse del personaggio, tranne per il fatto che un verme che cammina riceve un bonus razziale di +20 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Orientamento.

Talenti: Gli stessi del personaggio.

Talenti epici: Gli stessi del personaggio.

Clima/Terreno: Qualsiasi.

Organizzazione: Solitario, occasionalmente con seguaci o padroni.

Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +3.

Tesoro: Lo stesso del personaggio.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

PERSONAGGI VERME CHE CAMMINA

Il processo per diventare un verme che cammina difficilmente viene compreso dagli incantatori non epici. Effettuando dei preparativi soprannaturali sul terreno sepolcrale, un incantatore potente può aumentare la probabilità che un verme che cammina emerga dal terreno. Il terreno sepolcrale deve essere preparato per un anno e un giorno prima della sepoltura cospargendolo di sangue ogni volta che c'è luna nuova e piantando nel terreno della carne viva ad ogni luna piena. Quindi, durante una cerimonia che dura tutta la notte, il corpo viene seppellito con un rituale elaborato che, secondo le speranze dell'incantatore, dovrà attrarre una grande massa di vermi e di larve. L'incantatore che effettua il ri-

tuale deve spendere 10.000 mo in reagenti rari per la cerimonia. Inoltre il rituale risucchia 2.000 PE dall'incantatore e richiede i seguenti incantesimi: *desiderio limitato, evoca sciame* (intensificato al 7° livello), *metamorfosi di un oggetto* e *simpatia*.



Anche se il rituale viene eseguito correttamente, c'è soltanto una possibilità che il defunto incantatore torni in vita come verme che cammina. Per ogni incantesimo preparato ma non lanciato che il defunto possedeva al momento della morte (o slot di incantesimi inutilizzati, nel caso di un incantatore spontaneo), esiste una probabilità dell'1% che il verme che cammina strisci fuori dalla terra in 1d4 giorni. Perciò un mago morto dotato di quaranta incantesimi preparati ma non lanciati, ha una probabilità del 40% di tornare in vita come verme che cammina al termine della cerimonia. Alcuni vermi che camminano tornano in vita spontaneamente dal normale terreno sepolcrale, ma è un evento eccessivamente raro. Esiste inoltre un incantesimo epico che può creare i vermi che camminano ogni volta senza possibilità di fallimento.

ADUNANZA DI LARVE

Evocazione (Guarigione)
CD di Sapienza Magica: 49
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 7 giorni
Bersaglio: Creatura morta toccata
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)
Per sviluppare: 441.000 mo; 9 giorni; 17.640 PE. Semi: *vita* (CD 27), *trasformare* (CD 21). Fattori: cambiare il tipo di creatura in melma (+5 alla CD); aggiungere capacità magiche, straordinarie e soprannaturali del verme che cammina (+40 alla CD). Fattori attenuanti: aumentare il tempo di lancio di 10 minuti (-20 alla CD); aumentare il tempo di lancio di 7 giorni (-14 alla CD).

Quando viene lanciato questo incantesimo, vermi e larve strisciano brulicanti in modo inesorabile verso il cadavere toccato. Nel corso della settimana seguente, consumano le carni del cadavere, e dopo che l'ultimo brandello del cadavere è stato divorato, la creatura ritorna ad una sembianza di vita come verme che cammina.

VERMIURGO

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 42d8+546 (735 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 15 m, volare 27 m (perfetta)
CA: 40 (+3 Des, -1 taglia, +24 naturale)
Attacchi: Pungiglione +43 mischia, 4 chele +41 mischia, morso +40 mischia
Danni: Pungiglione 1d6+12/19-20 più veleno, chele 2d8+6/19-20, morso 3d6+6 più veleno
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m
Attacchi speciali: Aura di devastazione, aura di occultamento, presenza terrificante, veleno, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 30/+5, scurovisione 18 m, guarigione rapida 10, immune a tutti gli effetti di influenza mentale, visione crepuscolare, RI 34, olfatto
Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +21, Vol +38
Caratteristiche: For 34, Des 25, Cos 36, Int 18, Sag 40, Car 44
Abilità: Ascoltare +37, Conoscenze (natura) +24, Guarire +19, Muoversi Silenziosamente +27, Nascondersi +19, Osservare +33, Saltare +32
Talenti: Arma Focalizzata (chele), Arma Focalizzata (pungiglione), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (chele), Critico Migliorato (pungiglione), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Spinta Migliorata
Talenti epici: Velocità Accecante
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 24
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale neutrale
Avanzamento: 43-52 DV (Grande); 53-70 DV (Enorme)

Se i coleotteri con il pungiglione, gli scorpioni e gli altri insetti mortali hanno degli dei, questi sono sicuramente i vermiurghi.

Un vermiurgo è sempre circondato da un'aura di inset-

ti ronzanti, che impedisce di vedere chiaramente il centro della creatura. All'interno dell'aura c'è un corpo lungo 3 metri che ricorda quello di uno scorpione tranne che per un torace esteso e flessibile che ospita una serie aggiuntiva di chele. Delle ali di libellula ornano il dorso del vermiurgo, permettendo alla creatura di volare.

Queste creature si accontentano solitamente di vagare per le terre incolte, per i deserti e per le steppe erbose, entrando in comunione con la desolazione e i pochi rappresentanti minori della loro razza che incontrano. A volte, per ragioni non completamente chiare, un vermiurgo si sposta in terre più popolate e verdeggianti, diffondendo pestilenza e morte al suo passaggio.

I vermiurghi parlano il Terran.

COMBATTIMENTO

La singola caratteristica più terribile di un vermiurgo è la sua capacità di aura di devastazione, che utilizza con efficacia letale.

Aura di devastazione (Sop): Un vermiurgo è costantemente influenzato da un effetto simile a quello dell'incantesimo *corona di parassiti* (vedi Capitolo 2) lanciato da un incantatore di 42° livello. Come nell'incantesimo omonimo, un vermiurgo può eliminare completamente l'aura di insetti se lo desidera. L'aura di devastazione di un vermiurgo si rifornisce autonomamente e in modo costante al ritmo di 200 parassiti per round (durata illimitata). Quando i parassiti muoiono perché vengono uccisi o perché infliggono danni ad un'altra creatura, l'aura non si estingue permanentemente, neanche se vengono uccisi tutti i parassiti o se tutti i 1.000 parassiti infliggono i loro danni in 1 round. Appena vengono riforniti dei nuovi parassiti, essi partecipano normalmente all'effetto di *corona di parassiti*.

Aura d'occultamento (Str): L'aura di devastazione di un vermiurgo gli fornisce costantemente un occultamento di nove decimi, per cui tutti gli attacchi portati contro di lui subiscono una probabilità del 40% di fallire.

Presenza terrificante (Sop): Questa capacità ha automaticamente effetto quando un vermiurgo attiva per la prima volta la sua aura di devastazione. Influenza soltanto gli avversari che possiedono meno Dadi Vita o livelli rispetto alla creatura. Le creature coinvolte devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 48) altrimenti diventano scosse. Un successo indica che il bersaglio è immune alla presenza terrificante di quella creatura per un giorno.

Veleno (Str): Pungiglione o morso, tiro salvezza sulla Temp (CD 44); danno iniziale 1d6 temporanei alla Cos, danno secondario 2d6 temporanei alla Cos.

WIGHT DI LAVA



Non morto Medio (Fuoco)
Dadi Vita: 32d12 (208 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 46 (+8 Des, +28 naturale)
Attacchi: 2 artigli +38 mischia, 1 colpo di teschio +32 mischia
Danni: Artiglio 3d8+21/19-20 (+1d6 ai colpi critici) più fuoco vivo, colpo di teschio 2d6+10 più fuoco vivo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5/1,5 m
Attacchi speciali: Lacerare 6d8+31, fuoco vivo, capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei non morti, sottotipo del fuoco, aura di calore, RI 34, riduzione del danno 20/+6, durezza ardente
Abilità: Ascoltare +36, Conoscenze (non morti) +30, Osservare +38
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Iniziativa Migliorata
Talenti epici: Arma Focalizzata Epica (artiglio), Critico Soverchiante (artiglio), Velocità Accecante
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +18, Vol +24
Caratteristiche: For 52, Des 27, Cos -, Int 10, Sag 22, Car 28
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Standard
Allineamento: Caotico malvagio
Avanzamento: 33-42 DV (Medio); 43-55 DV (Enorme)

I wight di lava sono degli orrori di morte avvolti nel magma fuso.

I wight di lava hanno l'aspetto di scheletri umanoidi rivestiti di una spessa pelle di roccia fusa. Il magma viene utilizzato da un wight di lava come "carne" ardente e non intralcia in alcun modo il suo movimento. Degli enormi frammenti affilati come rasoi di ossidiana incandescente si estendono da ogni dito, simili ad artigli. Soltanto il teschio di un wight di lava è libero dal magma; in cima al cranio arde una corona di fiamme bianche.

I wight di lava sono delle creazioni di demilich leggendari che si sono spinti ai limiti dei poteri concessi dalle arti necromantiche. Fortunatamente, i wight di lava sono pochi e di solito sono intrappolati in dimenticate cittadelle in rovina sul Piano Astrale o sul Piano dell'E-

nergia Negativa. I lich, i vampiri e i demilich più potenti a volte riescono ad allearsi temporaneamente con i wight di lava.

I wight di lava parlano il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Un wight di lava ama usare i suoi artigli e il suo stesso teschio sugli avversari nel tentativo di avvolgerli nel fuoco vivo.

Lacerare (Str): Se il wight di lava va a segno con entrambi i suoi artigli, si aggrappa saldamente al corpo dell'avversario e inizia a squarciare le sue carni. Questo attacco infligge automaticamente 6d8+31 danni.

Fuoco vivo (Sop):GRA Le creature viventi che subiscono danni dagli attacchi di un wight di lava si trovano ad avvampare di fuoco vivo; le vittime vengono avviluppate da un getto di fiamme brillanti e incandescenti e devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 35), altrimenti subiscono la perdita permanente di 4 punti ferita. L'avversario deve continuare ad effettuare un tiro salvezza ad ogni round per i 6 round successivi (per un totale di 7 round) per evitare di subire la perdita permanente di altri 4 punti ferita ad ogni round. Il wight di lava guarisce dello stesso ammontare di danni ogni volta che ad una creatura vengono risucchiati i punti ferita, accumulando eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. Se l'avversario viene ucciso dal fuoco vivo, tutto ciò che resterà della vittima saranno soltanto delle ceneri annerite.

I punti ferita persi per via del fuoco vivo non guariscono mai in modo naturale e non possono essere recuperati in modo magico: sono persi per sempre.

Capacità magiche: A volontà - *freccia infuocata, immunità agli incantesimi (tempesta di nevischio), muro di fuoco, palla di fuoco, porta dimensionale.*. Livello dell'incantatore 23°; CD del tiro salvezza 19 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei non morti: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e a quelli necromantici, agli effetti di influenza mentale e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche o di energia. L'energia negativa lo guarisce. Non rischia la morte per danno massiccio, ma viene distrutto a 0 punti ferita o meno. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato. La resurrezione funziona soltanto se la creatura è consenziente.

Sottotipo del fuoco: Immune al fuoco; danni raddoppiati dal freddo, a meno che non superi un tiro salvezza.

Aura di calore (Sop): Un'aura di calore con un'estensione del raggio di 3 metri circonda il wight di lava. Tutte le creature del sottotipo del fuoco nell'area (incluso il wight di lava) vengono trattate come se fossero dotati di una resistenza allo scacciare pari a +6 (se non morte) e guarigione rapida 10. Le creature soggette a danni da fuoco subiscono 2d10 danni da fuoco per ogni round in cui rimangono all'interno dell'aura di calore.

Durezza ardente (Str): La pelle fusa di un wight di lava gli fornisce una riduzione del danno pari a 10/-. La normale riduzione del danno di un wight di lava non si accumula, ma si sovrappone a questa riduzione del danno per la durezza ardente. Quando però la normale riduzione del danno non si applica, viene applicata questa di 10/-.

WIGHT INVERNALE

Non morto Medio (Freddo)
Dadi Vita: 32d12 (208 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 46 (+8 Des, +28 naturale)
Attacchi: 2 artigli +40 mischia, colpo di teschio +32 mischia
Danni: Artiglio 3d8+21/19-20 (+1d6 ai colpi critici) più fuoco nero, colpo di teschio 2d6+10 più fuoco nero
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5/1,5 m
Attacchi speciali: Lacerare 6d8+31, fuoco nero, capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei non morti, sottotipo del freddo, aura di freddo, RI 34, riduzione del danno 20/+6, durezza glaciale
Abilità: Ascoltare +36, Conoscenze (non morti) +30, Osservare +38



Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Iniziativa Migliorata
Talenti epici: Arma Focalizzata Epica (artiglio), Critico Soverchiante (artiglio), Velocità Accecante
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +18, Vol +24
Caratteristiche: For 52, Des 27, Cos -, Int 10, Sag 22, Car 28
Clima/Terreno: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 33-42 DV (Medio); 43-55 DV (Enorme)

I wight invernali sono degli orrori di morte avvolti di ghiaccio.

I wight invernali hanno l'aspetto di scheletri umanoidi rivestiti di una spessa pelle di ghiaccio. Il ghiaccio viene utilizzato da un wight invernale come "carne" glaciale e non intralcia in alcun modo il suo movimento. Degli enormi frammenti di ghiaccio seghettato si estendono da ogni dito, simili ad artigli. Soltanto il teschio di un wight invernale è libero dal ghiaccio; in cima al cranio arde una corona di fiamme nere come l'ebano.

I wight invernali sono delle creazioni di demilich leggendari che si sono spinti ai limiti dei poteri concessi dalle arte necromantiche. Fortunatamente, i wight invernali sono pochi e di solito sono intrappolati in dimenticate cittadelle in rovina sul Piano Astrale o sul Piano dell'Energia Negativa. I lich, i vampiri e i demilich più potenti a volte riescono ad allearsi temporaneamente ai wight invernali.

I wight invernali parlano il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Un wight invernale ama usare i suoi artigli e il suo stesso teschio sugli avversari nel tentativo di immergerli nel fuoco nero.

Lacerare (Str): Se il wight invernale va a segno con entrambi i suoi artigli, si aggrappa saldamente al corpo dell'avversario e inizia a squarciare le sue carni. Questo attacco infligge automaticamente 6d8+31 danni.

Fuoco nero (Sop): Quando un wight invernale infligge dei danni ad un avversario vivente, una fiamma nera come la notte comincia ad avvolgere il corpo dell'avversario. Se l'avversario fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 35), subisce il risucchio di 4 punti di Costituzione permanenti. L'avversario deve continuare ad effettuare un tiro salvezza ad ogni round per i 4 round successivi (per un totale di 5 round) per evitare di subire il risucchio permanente di altri 4 punti di Costituzione permanenti per ogni round. Il wight riguadagna 10 punti ferita ogni volta che risucchia 4 punti di Costituzione, accumulando eventuali punti ferita in eccesso come punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora. Se l'avversario viene ucciso dal fuoco nero, tutto ciò che resta della vittima sono soltanto dei frammenti di ghiaccio.

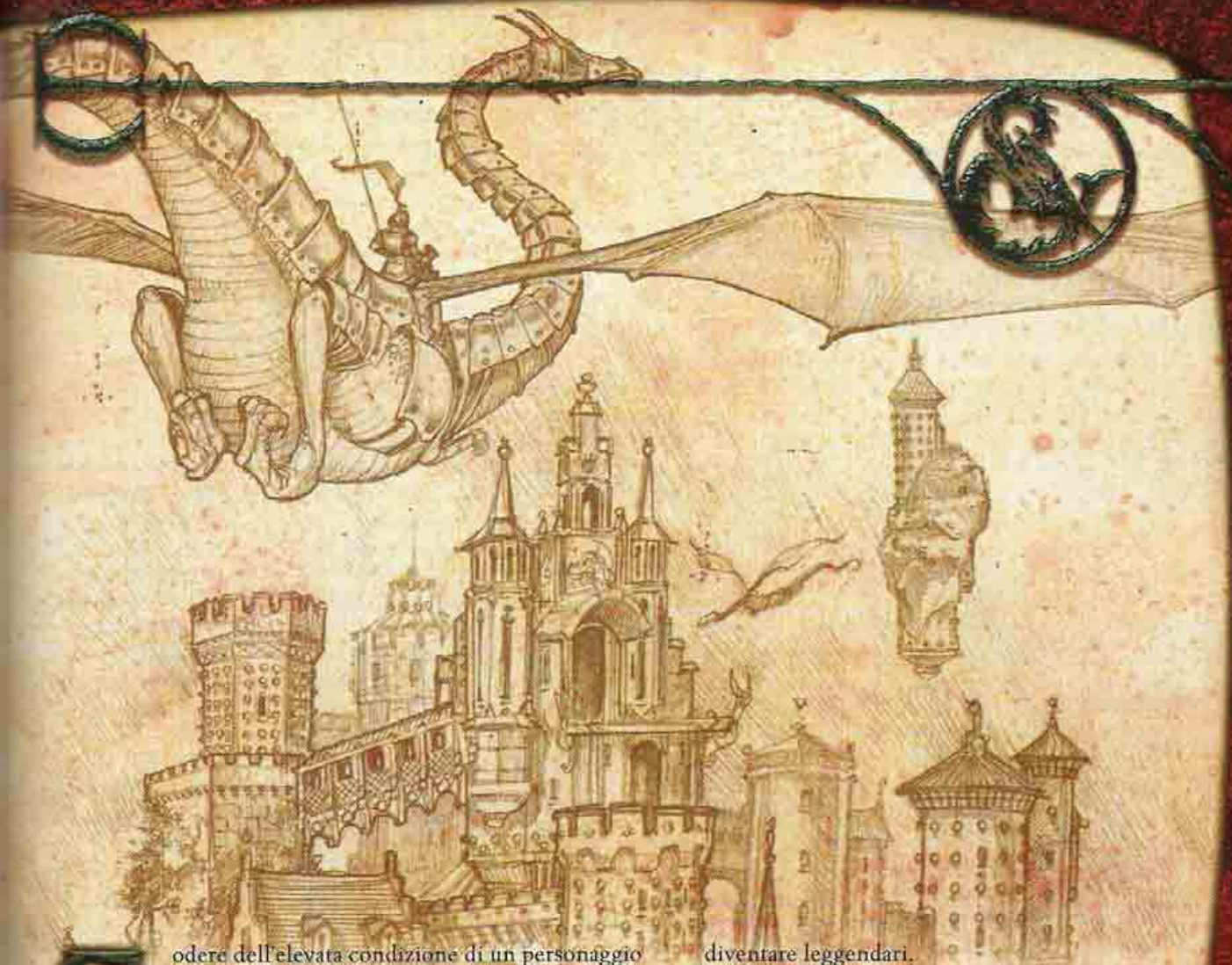
Capacità magiche: A volontà - *cono di freddo, controllare tempo atmosferico, immunità agli incantesimi (palla di fuoco), muro di ghiaccio, porta dimensionale, tempesta di nevischio* (un wight invernale è immune agli effetti dell'incantesimo *tempesta di nevischio*). Livello dell'incantatore 23°; CD del tiro salvezza 19 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei non morti: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e a quelli necromantici, agli effetti di influenza mentale e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche o di energia. L'energia negativa lo guarisce. Non rischia la morte per danno massiccio, ma viene distrutto a 0 punti ferita o meno. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato. La resurrezione funziona soltanto se la creatura è consenziente.

Sottotipo del freddo: Immune al danno da freddo; subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare il danno, nel qual caso la creatura subisce metà danno in caso di successo e danni raddoppiati per un fallimento.

Aura di freddo (Sop): Un'aura di freddo con un'estensione del raggio di 3 metri circonda il wight invernale. Tutte le creature del sottotipo freddo nell'area (incluso il wight invernale) vengono trattate come se avessero una resistenza allo scacciare di +6 (se non morte) e guarigione rapida 10. Le creature soggette a danni da freddo subiscono 2d10 danni da freddo per ogni round in cui rimangono all'interno dell'aura di freddo.

Durezza glaciale (Str): La carne ghiacciata di un wight invernale gli fornisce una riduzione del danno di 10/-. La normale riduzione del danno di un wight invernale non si accumula, ma si sovrappone a questa riduzione del danno per la durezza glaciale. Quando però la sua riduzione del danno normale non si applica, viene applicata questa di 10/-.



Godere dell'elevata condizione di un personaggio epico non significa nulla se non è possibile interagire con altri personaggi (sia amici che nemici) di pari poteri e capacità. In questo capitolo verranno illustrate le organizzazioni epiche i cui intenti spaziano per tutto il multiverso. Verrà esplorata la città di Union, una metropoli planare che i personaggi giocanti possono scegliere di visitare occasionalmente o trasformare nella loro base operativa principale. Alla fine di questo capitolo viene presentata una breve avventura epica e altri spunti per dare il via ad ulteriori partite epiche.

ORGANIZZAZIONI EPICHE

Nel multiverso di una campagna epica esistono diverse organizzazioni che attraggono a sé i personaggi epici e li usano per coordinare grandiose attività omniplanari.

I personaggi giocanti possono interagire con queste potenti organizzazioni in maniera limitata o su base più frequente. In generale è probabile che le organizzazioni epiche possiedano più potere dei personaggi giocanti. I personaggi possono scegliere di entrare a far parte dei vari gruppi oppure ostacolarli. Con il passare del tempo giunge un momento in cui i personaggi si trovano nella posizione di impadronirsi dell'organizzazione in questione o di spazzarla via. Questa prospettiva crea un credibile scopo a lungo termine per una campagna epica. Se esistono i mezzi per farsi sempre più potenti tramite una partita epica, i giocatori vorranno mettere alla prova i limiti del sistema e scoprire fino a che punto i loro personaggi possono diventare leggendari.

Evidentemente il periodo necessario affinché un personaggio giocante raggiunga una condizione di supremazia dovrebbe essere lungo e pieno di avventure. Se bastasse un singolo incontro ad alterare l'equilibrio di potere in un'organizzazione epica, la vittoria sarebbe priva di senso. Questi gruppi devono rivelarsi alleati potenti o avversari letali che richiedono molti mesi o anni di gioco prima di essere controllati o sconfitti.

Stabilito un periodo di gioco abbastanza lungo e un sufficiente numero di partite, i personaggi dovrebbero alla fine trovarsi in grado di assumere il controllo di un'organizzazione, soverchiare i suoi capi e reclamare il controllo del gruppo o smantellarne la struttura di potere. Quando giunge questo momento, il DM dovrà essere pronto a gettare contro di loro tutto quello che è in suo potere.

I personaggi sono avventurieri epici, dopotutto. Sono leggendari quanto le entità che dominano le organizzazioni e potrebbero benissimo attirare loro stessi un seguito; i personaggi epici possono creare organizzazioni proprie.

Qui si trovano tutti gli strumenti per creare capi di organizzazioni di vero taglio epico; sono pronti per essere utilizzati, e per offrire ai giocatori tutto quello che sono in grado di gestire.

LA GARROTA

Esistono assassini normali, ed esistono perfezionisti dell'arte raffinata dello sterminio. Quando qualcuno deve morire, si ingaggia un assassino. Quando qualcuno deve rimanere morto e stare fuori dalla vita del committente per sempre, si ingaggia la Garrota.

PANORAMICA E CENNI STORICI

Gli assassini esistono fin da quando il primo cacciatore-raccoglitore che aspirava al comando della tribù corruppe un paio di compagni guerrieri per aiutarlo ad assicurarsi che il capo del clan subisse un piccolo "incidente" mentre nessuno guardava. Non passò molto tempo prima che l'arte della morte misteriosa divenisse per alcuni un lavoro a tempo pieno, e con il nascere di questa carriera nacque anche la necessità di un sindacato. Naturalmente, le gilde di assassini della maggior parte dei luoghi civilizzati sembrano dei dilettanti a paragone della Garrota. La Garrota, diffusa su molti piani, trascende una singola cultura e offre straordinari servizi... a un prezzo assai elevato. Questo genere di lavoro richiede abilità eccezionali, e i potenziali acquirenti pagano volentieri. Qui non si tratta di sbarazzarsi di un bottegaio rivale. La Garrota viene contattata quando bisogna rimuovere un capo di Stato, eliminare potenti creature extraplanari o addirittura bandire divinità minori.

La reputazione della Garrota si basa su due principi: portare a termine il lavoro (e assicurarsi che rimanga terminato) e l'assoluta lealtà fra i suoi membri. Gli assassini ordinari compiono le loro missioni con risultati variabili; spesso i loro bersagli ritornano in vita. La Garrota si accerta con assoluta sicurezza che il lavoro venga fatto nel modo giusto la prima volta, e definitivamente. Qui non esistono *rianimare morti* o *resurrezione* che tengano; la Garrota ha i suoi metodi per accertarsi che nessuno torni indietro dalla morte. Naturalmente, questo genere di servizio rende l'organizzazione impopolare in molti ambienti, ma i membri della Garrota sanno badare a se stessi. Nessuno nell'organizzazione accetterà mai un contratto contro un altro membro. Anzi, l'abilità dei membri è talmente leggendaria che pochi di loro si preoccupano di restare nell'ombra. Perfino i più ostinati amministratori della giustizia esitano a portare uno di loro davanti a un tribunale, perché sanno bene che la punizione della Garrota arriva rapida, silenziosa ed efficace.

Naturalmente, questa condizione di intoccabili non potrebbe continuare a esistere se la Garrota accettasse contratti da chiunque abbia oro a sufficienza. Se dovessero seminare il caos e la distruzione generalizzata con un'ondata di omicidi, gli avversari dell'organizzazione finirebbero per radunare abbastanza coraggio (e alleati abbastanza potenti) da dare la caccia ai membri ed eliminarli. Quindi l'organizzazione usa particolare discrezione riguardo ai contratti che accetta. I capi della gilda esaminano un potenziale lavoro da ogni angolo per determinare le possibili conseguenze. Inoltre, la selezione sembra guidata da una specie di codice morale, sebbene pochi all'esterno del cerchio siano in grado di comprenderne i parametri. Sia che si giunga a un accordo o a un rifiuto, i negoziati vengono mantenuti strettamente confidenziali.

ORGANIZZAZIONE

La Garrota opera attraverso un vasto schieramento di... uffici sul territorio, e ciascuno di questi uffici funziona in modo autonomo. I capi dei singoli uffici vanno a comporre il circolo dei signori dell'intera gilda, che si riuniscono per stabilire i contratti e i salari. Le identità dei signori della gilda non sono un grandissimo segreto. Chiunque abbia abbastanza oro da investire può fare le domande giuste e alla fine ottenere le risposte. Naturalmente, l'uso che chi domanda fa di questa informazione determina quanto a lungo vivrà. Finché simili ricerche non causano problemi, i signori della gilda si preoccupano poco della segretezza.

Per mettersi in contatto con la Garrota basta fare un paio di ricerche nella zona giusta della città. Si fa girare la voce, e alla fine qualcuno si fa a avanti per incontrare il potenziale contraente, magari perfino nella sua stessa casa. Il tempo necessario a negoziare un contratto può variare da pochi minuti a varie settimane, a seconda del bersaglio previsto.

Quartier generale: La Garrota mantiene basi operative in molte grandi città su diversi piani. Una base operativa prende molte forme nascoste: magari uno spazio segreto dietro alle pareti di una ricca dimora, la cantina di un magazzino operoso, o perfino una bottega di spezie nel mezzo di un bazar pubblico. Le basi operative non sono molto grandi e non vengono usate spesso come luogo di incontro. Il livello di abilità dei membri è tale che è abbastanza semplice far pervenire informazioni ed equipaggiamento nelle mani di coloro che lo richiedono senza bisogno di incontri regolari, ma i beni, la ricchezza e i libri contabili devono pur sempre essere custoditi nelle basi operative. I contatti con i contraenti e l'approvazione (o il rifiuto) dei contratti si svolgono sempre fuori dalla base operativa, di solito in un mercato pubblico o in una recondita taverna.

Come molte organizzazioni, la Garrota ha anche un unico quartier generale centrale dove risiedono la Madre della Gilda e i suoi più devoti seguaci. La Casa Madre è una dimora fortificata di dimensioni impressionanti, anche se non evidenti dall'esterno; ciascuna stanza esiste su di un piano diverso. Coloro che hanno la chiave adatta si spostano di stanza in stanza e di piano in piano, ma per tutti gli altri le stanze sono come un filo di perle che si disperdono e diventano impossibili da ritrovare. A volte una singola stanza della Casa Madre esiste come una stanza di una base operativa della Garrota, sebbene la maggior parte dei membri non se ne renda neanche conto.

Membri: 5.500+.

Gerarchia: Ramificata. Le basi operative funzionano indipendentemente l'una dall'altra. A volte servono a scopi ridondanti, ma ciascuna ignora l'esistenza dell'altra. Altre volte, le basi operative possono essere complementari fra loro e lavorare insieme a stretto contatto. Soltanto la Madre della Gilda e i suoi più devoti garrotai conoscono l'intera struttura.

Religione: Nerull (soprattutto) e Wee Jas.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Segretezza: Media. Gli assassini conoscono i loro superiori e inferiori, un livello più in alto e uno più in basso della catena del comando. I garrotai di livello medio e superiore possono venire a sapere che qualche

contratto particolarmente importante è stato accettato dall'intera organizzazione.

Simbolo: Una garrota.

AUTORITÀ

La Madre della Gilda è il capo supremo, ma spesso demanda la gestione dell'organizzazione a una speciale cellula di garrotai chiamati corde. Le corde sono almeno un centinaio, e ciascuno è responsabile di diverse basi operative o regioni (alcune regioni includono uno o più piani). I membri più influenti dell'organizzazione sono descritti di seguito.

Anifer Unglum (Ldr6/Ass14 leShay femmina CM), l'attuale Madre della Gilda, è una creatura enigmatica di incredibile potere e sottigliezza. Perfino il suo personale più fidato la considera una potente elfa; coloro che scoprono la sua vera identità di leShay vengono sommariamente eliminati. Anifer indossa un mantello il cui interno può aprirsi in una dimensione vuota. Quando i resti di una vittima vengono mandati da lei per l'eliminazione completa, ella stende il mantello sopra il cadavere e pronuncia una parola di comando. Quando il mantello viene tolto, il corpo è scomparso per sempre, e neppure le divinità superiori possono richiamarlo in vita.

Harisone (Mag18/Ldr18 halfling LN) è uno delle corde di Anifer e quindi gestisce diverse centinaia di basi operative. Come tutte le corde, conosce la chiave della Casa Madre, e si muove senza sforzo da una stanza all'altra. A volte esce nel mondo "reale" per trattare con il signore della gilda di una base operativa locale.

Severin Molnar Daggerblack (Grr15/Ldr10/Ass10 nano NM) è il sottosignore della base operativa della città di Union. Il suo superiore è Laslie, un'assassina a riposo che gestisce una bottega di libri usati nel Quartiere Magico della città. Mentre gli altri garrotai che hanno a che fare con la vecchia Laslie la trattano con rispetto, Severin aspetta solo il giorno in cui potrà farle ciò che ha fatto a così tanti dei suoi clienti. Brama di fare carriera nell'organizzazione.

RECLUTAMENTO

Diventare un membro della Garrota non è facile. Richiede un livello di talento palesemente straordinario; non basta saper infilare con disinvoltura una lama fra le costole di qualcuno. I signori della gilda valutano ogni aspirante in base a una quantità di criteri che includono la lealtà e la disponibilità ad aderire alle loro decisioni riguardanti l'approvazione o il rifiuto dei contratti. La Garrota rifiuta più assassini di alto livello di quanti ne accetti. Entrare a farne parte non è affatto facile.

Informarsi su come aderire non è altrettanto difficile, naturalmente. La Garrota ha i suoi sistemi di contattare potenziali membri praticamente in qualsiasi grande agglomerato urbano su qualsiasi piano di esistenza. Fate abbastanza domande, e prima o poi qualcuno vi contatterà. Una volta che avrete messo un piede nella porta, toccherà a voi fare buona impressione.

L'organizzazione non è grande per un'operazione multiplanare (dopo tutto, quanti sono gli omicidi veramente necessari?), ma il ventaglio di talenti che contiene è molto vario. Incantatori, personaggi psionici, guerrieri, monaci e altri hanno percorso carriere illustri a fianco di assassini più tradizionali, e di tanto in tanto capita che sia necessario il talento di più di un individuo per un lavoro particolarmente complesso.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

Servizi ai non membri: I garrotai usano la parola "cliente" per indicare i bersagli dell'omicidio, mentre usano la parola "contraente" per riferirsi a coloro che li pagano per eliminare un cliente. I contraenti pagano una parcella in anticipo per i servizi della Garrota. La parcella è pari al livello del personaggio medio del LE del cliente o dei clienti, moltiplicato per lo stesso numero più 4, moltiplicato per 1.000 mo. Il pagamento di questa parcella garantisce che la Garrota assegni un assassino con un GS medio (o il LE di un gruppo di assassini) più alto di quattro livelli rispetto al GS del cliente (o al LE di un gruppo di clienti). Se il contratto non viene rispettato entro 30 giorni a causa dell'incapacità della Garrota di superare le difese del cliente, la parcella viene restituita al contraente (tranne il 10% per le spese). In questo caso bisogna stendere un nuovo contratto. Se viene richiesta una rimozione permanente (il che richiede la partecipazione di Anifer) la parcella è la stessa più il 25%.

Ad esempio, se la Garrota accetta un contratto contro un gruppo di avventurieri con un LE di 22, la parcella sarà 572.000 mo. Un singolo assassino di livello del personaggio pari a 26 (o un gruppo il cui LE è 26) cerca di soddisfare il contratto, ma se il tentativo non ha successo entro trenta giorni, il contratto è nullo.

Benefici dei membri: Lavorare con il fior fiore degli assassini nel multiverso ha le sue intangibili soddisfazioni, ma è anche utile quando l'intero fior fiore degli assassini guarda le spalle dei suoi membri. Pochi sono quelli disposti a passare a fil di spada un membro della Garrota, se sanno che in pochi giorni un intero esercito di fratelli e sorelle sarà sulle sue tracce per vendicarlo. Inoltre, ogni membro attivo dell'organizzazione ha accesso ai migliori equipaggiamenti, incantesimi e sostenitori nell'ambiente (ma tutti a prezzi di mercato). E, naturalmente, ogni contratto paga bene; anche se la gilda riceve la parcella, l'assassino gode dei pieni diritti di recupero. Se un bersaglio possiede oggetti personali di valore, comprese ricchezze o magia, l'assassino se li tiene come propria ricompensa.

Se un garrotaio si aspetta di essere sostenuto dai suoi compagni, farà meglio a essere pronto a intraprendere un'azione correttiva quando un altro membro cade. L'intero codice dell'organizzazione crollerebbe se chiunque all'esterno potesse anche solo sospettare di poter colpire impunemente un membro della Garrota, così nessuno ci riesce, e ogni membro ha la responsabilità di fare in modo che chi infastidisce la Garrota ne paghi il prezzo.

Avere e mantenere una vasta rete di occhi e orecchie è vitale in questo genere di affari, e quando richiesto, i membri devono condividere con altri membri le informazioni ottenute dalla strada. Se un lavoro fallisce perché qualcuno ha fornito informazioni sbagliate o incomplete, l'intera gilda guadagna una cattiva reputazione. E questo semplicemente non è accettabile.

Infine, ogni membro deve comprendere e accettare le restrizioni sugli assassini indipendenti. Nessuno può accettare un lavoro non approvato dei signori della gilda. Costoro hanno le loro ragioni per qualsiasi contratto accettato o rifiutato, e un membro che non le rispetta non ha vita lunga.

Mortu: Tutti i garrotai portano con sé *mortu*, una so-

stanza velenosa che si applica agli occhi di un cadavere. *Mortu* rende il cadavere incapace di essere riportato alla vita tramite *rianimare morti*, *resurrezione* o *resurrezione pura*. *Desiderio*, *miracolo* e altri metodi estremi possono ancora riuscirci, ma in tal caso anche un incantesimo di questo potere ha soltanto il 50% di probabilità di riuscire. È possibile fare molteplici tentativi. Per un contratto che richiede la rimozione permanente, il cadavere viene mandato alla più vicina base operativa e da lì alla Madre della Gilda e al suo vuoto a forma di mantello. *Mortu* non ha effetto su eventuali creature viventi, costrutti o non morti.

INCONTRI

A meno che uno o più personaggi della campagna non cerchi espressamente di diventare un membro della Garrota (o non decida di avere bisogno dei loro servizi), i PG difficilmente avranno alcun contatto diretto con questa organizzazione. È molto più probabile che cadano sotto l'esame della Garrota per due ragioni: un nemico dei personaggi ingaggia gli assassini per eliminarli, o un'azione da parte dei personaggi attira l'attenzione del gruppo. La prima trama è abbastanza semplice e non richiede molta creatività da parte del DM per farla funzionare, anche se condurre una campagna con la minaccia di questo tipo di morte per i personaggi è sempre un rischio potenziale. Se i personaggi non hanno i mezzi per ostacolare un simile evento o capovolgerne gli effetti, andrà esercitata molta attenzione, a meno che il DM non sia sicuro che i giocatori siano in grado di accettare con maturità la perdita di uno dei loro personaggi epici.

Attirare l'attenzione della Garrota (e probabilmente la sua ira) può avvenire in diversi modi. I personaggi potrebbero compiere azioni indipendenti sul territorio dell'organizzazione, cosa che non fa mai felice un signore della gilda. In alternativa, i personaggi potrebbero avere qualche tipo di interesse personale in un bersaglio della Garrota, specialmente se sono membri dell'Ordine dello Scudo (descritto oltre in questo capitolo). Presto o tardi, questo genere di interferenze con una gilda di assassini trasformerà i personaggi in bersagli. Di nuovo, va fatta molta attenzione a come viene gestito un evento simile.

All'interno di ogni base operativa può essere attiva una schiera di agenti che vanno da due o tre fino a quaranta o cinquanta, in base al luogo, al suo livello di violenza e alla potenziale resistenza dei bersagli. Eliminare un ufficiale di comando della Guerra Sanguinosa (una battaglia che infuria per i Piani Esterni e che vede i diavoli schierati contro i demoni) è molto più complesso che rimuovere semplicemente il capo di una nazione minore.

Tipico incontro con la Garrota (LI 30): 2 assassini (Ldr10/Ass10), 1 capo assassino (Ldr10/Ass18), 1 specialista (Ldr24/Spettro perfetto 6). Il gruppo potrebbe essere incontrato mentre è impegnato ad osservare un potenziale cliente o a controllare un potenziale contraente. Probabilmente non verrà incontrato mentre è effettivamente in missione.

L'ORDINE DEL LIBRO

Questo gruppo ha una sola passione, un solo scopo, un solo destino: compilare un libro degli incantesimi supremo, che contenga tutti gli incantesimi mai realizzati.

PANORAMICA E CENNI STORICI

L'Ordine del Libro è un gruppo di maghi che venerano la magia scritta. Il gruppo cerca di radunare ogni minimo incantesimo esistente nel multiverso e di trascriverlo in un oggetto chiamato l'*Ultimo Libro*, allo scopo di conservarli per l'eternità. Non si interessano di nessun altro genere di magia e non permettono a nulla di distrarli dal loro scopo.

L'ordine è in circolazione da molto tempo, da prima che quasi tutti i suoi attuali membri entrassero in servizio. Le credenze popolari narrano che una maga di nome Sharlee l'Incantatrice ricevette l'*Ultimo Libro* direttamente da un essere di pura magia, chiamato "il serpente". A Sharlee fu fatto capire che riempire l'*Ultimo Libro* con le trascrizioni della magia del multiverso avrebbe mantenuto in vita la magia dovunque; ma se mai un giorno le trascrizioni si fossero rivelate superate, la magia stessa avrebbe potuto spegnersi. La maggior parte dei membri attuali, però, non crede a tutto questo. Piuttosto, entra a far parte dell'ordine per poter accedere a tutti gli incantesimi che esistono, e per il piacere di trascrivere personalmente un nuovo incantesimo nel libro e vederlo accuratamente organizzato, catalogato e giustificato.

ORGANIZZAZIONE

Sharlee comanda ancora l'Ordine del Libro, ma sotto di lei non esiste una vera e propria gerarchia fra i membri. Il gruppo si è diviso necessariamente in diverse squadre d'azione. Alcuni hanno il compito di stendere gli indici del lavoro che già esiste, assicurandosi di evitare possibili doppioni tra gli incantesimi, mentre altri catalogano costantemente i nuovi incantesimi sugli scaffali temporanei (in attesa della trascrizione finale nell'*Ultimo Libro* da parte di Sharlee), e altri ancora sono a capo di una rete di informatori incaricati di fare rapporto su qualsiasi attività arcana insolita in qualsiasi punto del multiverso. Quelli che effettivamente viaggiano per i piani in cerca di nuova magia costituiscono il gruppo più numeroso, ma in generale si tratta di un processo di autogoverno; sono poche le decisioni prese che possono influenzare le operazioni dell'ordine. Ciascun gruppo funziona autonomamente, spesso ignorando quello che fanno gli altri.

Quartier generale: L'Ordine del Libro ha la sua sede in una roccaforte di montagna su un mondo poco noto del Piano Materiale, senza strade, senza porte e senza alcun accesso ordinario, se non tramite il volo. La struttura è pesantemente sorvegliata e interdetta dall'uso di vari *simboli* (programmati per ignorare i membri) e vi scorrazzano diversi brachyurus (vedi Capitolo 5), addestrati per attaccare gli intrusi. I membri vanno e vengono tramite teletrasporto, *spostamento planare* e un *cerchio di teletrasporto* permanente (ma ben custodito) che conduce a un arco sospeso in un edificio posseduto dall'ordine nel Quartiere Magico di Union.

All'interno, tutti i piani della roccaforte ospitano una grande serie di tomi dove vengono trascritti gli incantesimi in attesa di essere inseriti nell'*Ultimo Libro*. Nel cuore della roccaforte si trova la camera di Sharlee, dove la maga trascorre tutto il suo tempo a trascrivere incantesimi su incantesimi all'interno dell'*Ultimo Libro*, incatenato a un golem di adamantio a forma di podio con catene di adamantio.

Membri: 3.000+.

Gerarchia: Flessibile. Sharlee è l'unica costante. Altri vanno e vengono, assumendosi compiti o passandoli ad altri, come desiderano. Un membro dell'Ordine del Libro può prendersi un periodo sabbatico in qualsiasi momento (anche se si suppone che poi faccia ritorno con almeno un nuovo incantesimo).

Religione: Varia.

Allineamento: Qualsiasi.

Segretezza: Mista. Gli incantatori arcani di Union probabilmente hanno sentito parlare dell'Ordine del Libro, ma generalmente non si rendono conto della serietà con cui il gruppo svolge il suo lavoro.

Simbolo: Una mano che scrive simboli arcani su un libro aperto.

AUTORITÀ

Sharlee l'Incantatrice è l'autorità definitiva, ma a causa della sua ambiziosa ossessione, per non parlare della sua forma fisica, la guida del gruppo è deferita perlopiù ad altri maghi fidati che comandano le squadre d'azione. Le condizioni particolari di Sharlee sono il frutto della sua incrollabile ambizione di portare a termine ciò che ha iniziato con l'*Ultimo Libro*. Quando la morte si stava avvicinando a causa dell'età, Sharlee si sottopose al rituale che la trasformò in un lich, e qualche tempo dopo divenne un demilich.



Sharlee l'Incantatrice (Mag 31 demilich femmina NM) ha l'aspetto di una mano scheletrica tempestata di diamanti (vedi la descrizione di un demilich nel Capitolo 5). La mano disincarnata trascrive freneticamente incantesimi nell'*Ultimo Libro* giorno e notte, senza bisogno di riposo. Soltanto un avvenimento gravissimo può disturbare il suo lavoro; in caso contrario il disturbatore viene punito. Sharlee è notevolmente indietro con il lavoro; l'organizzazione trova nuovi incantesimi e li aggiunge agli scaffali temporanei più in fretta di quanto lei riesca a trascriverli.

Phalsan Dubokat (Bbr21 umano CB) comanda la squadra operativa responsabile della sicurezza della roccaforte. Ha allevato ciascuno dei brachyurus che percorrono liberamente la tenuta, e a ciascuno ha dato un nome. Quando Phalsan si trova nella tenuta, il suo fischio richiama 2d4 brachyurus che corrono a indagare. In viaggio, Phalsan porta con sé Grip, il suo brachyurus preferito.

Sfels il Raccoglitore (Mag22 gnomo NB) comanda la squadra operativa responsabile della raccolta di incantesimi provenienti da altri piani. Spesso lo si trova a Union intento a parlare con quegli incantatori particolarmente potenti che visitano la metropoli planare. A volte Sfels tiene per sé degli incantesimi che in altri casi riferirebbe, se sa al di là di ogni dubbio che l'incantesimo ne duplica un altro già raccolto. Ha una mente enciclopedica, e ricorda tutto quello che vede.

RECLUTAMENTO

L'Ordine del Libro accoglie tutti coloro che sono disposti a donare il loro tempo, i loro incantesimi e la loro stessa esistenza alla causa. Soltanto gli incantatori arcani che preparano i loro incantesimi possono unirsi come membri a pieno titolo; gli altri praticanti arcani, gli incantatori divini e i personaggi psionici hanno poco da offrire agli occhi dell'ordine, e non vengono presi in considerazione come membri. L'ordine crede che tali individui non abbiano la capacità di focalizzare intenti ed energie sufficienti a contribuire efficacemente alla causa. Naturalmente, chiunque è benvenuto per aiutare l'ordine nella sua cerca; a nessun incantesimo in forma scritta verrà rifiutata l'inclusione. Inoltre, molti membri si servono frequentemente di agenti esterni che li aiutino nella loro ricerca di nuove pergamene, tomi e magia epica; un tale aiuto è necessario, anzi previsto, per avere una qualche speranza di completare prima o poi la compilazione.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

I benefici dell'appartenenza all'ordine sono numerosi; l'accesso a qualsiasi incantesimo compilato negli scaffali temporanei è una benedizione che viene concessa a tutti i membri dell'ordine (a pochissimi è concesso l'accesso all'*Ultimo Libro* stesso, come ricompensa per aver trovato un nuovo incantesimo particolarmente raro).

L'ULTIMO LIBRO (ARTEFATTO MAGGIORE)

Questo volume mistico è di grande valore per gli incantatori arcani; alcuni direbbero che nessun libro può dimostrarsi più utile. È un grande volume dal numero di pagine e dalla capienza infinita. L'*Ultimo Libro* contiene ogni incantesimo mai registrato dall'Ordine del Libro, un'organizzazione che ha sede nella metropoli planare di Union. L'Ordine del Libro registra incantesimi nell'*Ultimo Libro* da migliaia di anni; quindi, il numero di incantesimi che racchiude è pressoché incalcolabile. Se un incantatore arcano studia l'opera per un mese, alla fine può usare il libro come proprio libro degli incantesimi. Qualsiasi incantesimo arcano che appaia in qualsiasi fonte si trova in questo tomo, e può essere preparato da un incantatore in grado di usare un libro degli incantesimi arcano. Malgrado l'ampiezza dell'opera, un incantatore in sintonia con il libro può localizzare in pochi secondi qualsiasi incantesimo cerchi, con l'aiuto della potente magia dell'oggetto.

Chiunque non sia capace di lanciare incantesimi arcani e legga anche solo una parola dell'opera deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti cadrà vittima di una forma di demenza (vedi l' incantesimo *demenza*).

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso:* 1,35 kg.

Ironicamente, gli scaffali temporanei sono ora talmente vasti che qualsiasi tentativo di esaminare i ripiani nella loro interezza richiederebbe una vita o più (gli scaffali assumono la forma di file su file di ripiani paralleli di libri, separati da uno spazio di trenta metri, ed estesi verticalmente per più di cento piani; volare è l'unico modo per esaminarli). Questo non è l'uso migliore che un membro possa fare del proprio tempo, o almeno, non un membro che intenda veramente contribuire all'opera. Quei membri che perdono troppo tempo nella loro missione di portare nuovi incantesimi all'ordine, o che sono evidentemente più interessati all'uso degli scaffali temporanei per i loro scopi personali piuttosto che per aiutare lo scopo finale del gruppo, possono essere allontanati e mai più accolti nelle sacre stanze dell'ordine.

I membri possono alloggiare in una delle centinaia di stanze vuote all'interno della roccaforte, incluse le catacombe vuote al di sotto di essa. Molti viaggiano magicamente dentro e fuori dalla roccaforte a piacimento, preferendo procurarsi un alloggio personale di qualità superiore.

Non è richiesto un contributo formale per continuare ad appartenere all'ordine, soltanto la ricerca attiva della magia scritta. Le donazioni per il costo di trascrizione delle nuove magie nei tomi sono sempre benvenute. A volte, i membri sono costretti a imbarcarsi in avventure secondarie per procurarsi provviste, componenti per gli incantesimi e ricchezze sufficienti a mandare avanti il progetto globale. Perfino i maghi più potenti devono mangiare, dormire e lavarsi, e la trascrizione degli incantesimi richiede inchiostro, candele, penne, pergamene e strutture per la rilegatura (anche se il vasto magazzino della roccaforte di solito contiene equipaggiamento a sufficienza per un mese di scrittura).

INCONTRI

L'Ordine del Libro è probabilmente l'organizzazione più appartata fra quelle qui descritte, ma questo non significa che i giocatori non abbiano ragioni valide o interessanti per incrociare il suo sentiero prima o poi. La trama più ovvia in cui usare l'Ordine del Libro è spingere i personaggi a creare, acquistare o addirittura assistere all'uso di un nuovo e insolito incantesimo che l'ordine ancora non possiede. Meno diretta ma non meno interessante è una possibile trama in cui potenti personaggi epici danno la caccia a un particolare incantesimo. Se il DM desidera spingere i personaggi a scontrarsi con l'ordine, può fare in modo che i personaggi finiscano per avere a che fare con qualche gruppo estremista che ritiene che l'Ordine del Libro causerà la caduta del multiverso se porterà a termine il progetto su cui sta lavorando.

Tipica squadra operativa di raccolta di incantesimi (LI 23): 2 raccoglitori (Mag19), 1 guardiano (Grr21). Una squadra operativa di raccolta di incantesimi può apparire praticamente ovunque, in qualunque momento, teletrasportandosi o spostandosi attraverso i piani fino al luogo desiderato. I membri solitamente si dimostrano molto ostinati nell'acquisire l'incantesimo per cui sono venuti, ma sono disposti anche a ripiegare sul patteggiamento, se in tal modo otterranno alla fine un nuovo incantesimo. Preferiscono semplicemente pagare il diritto di copiare un incantesimo, come per una pergamena. Se necessario, possono combattere contro coloro che rifiutano di separarsi da un incantesimo, anche se non è un comportamento comune.

L'ORDINE DELLO SCUDO

Lo Scudo è un gruppo di mercenari specializzati nella protezione e nella difesa. A volte viene chiamato l'Ordine del Sigillo (da uno strano oggetto che il gruppo tiene rinchiuso all'interno del suo quartier generale nel Quartiere Commerciale della città di Union). I suoi membri lavorano come guardie del corpo per chiunque sia ricco a sufficienza da pagarli, ma sono talmente bravi da poter servire anche gli stessi capi di stato.

PANORAMICA E CENNI STORICI

L'Ordine dello Scudo venne fondato da un gruppo di avventurieri stanchi di viaggiare sempre più lontano in cerca di fortuna. La città dove vivevano forniva caos a sufficienza, ed essi compresero che i loro talenti potevano essere utilizzati altrettanto efficacemente proteggendo gli affaristi, i politici, e chiunque altro fosse abbastanza ricco da aver bisogno di guardie competenti. I successi del gruppo si moltiplicarono. Quando in un potente tempio si verificò un grave scisma, la sacerdotessa suprema temeva un colpo di stato e un assassinio. Ingaggiò lo Scudo, contribuendo in tal modo a consolidare l'organizzazione e la sua reputazione.

Oggi l'Ordine dello Scudo viene ingaggiato per proteggere praticamente qualsiasi cosa. Può accettare oggetti da custodire, tenere d'occhio i membri di una famiglia o proteggere preziose installazioni. I suoi servigi non vengono offerti a poco prezzo, ma valgono le somme pagate. Ultimamente, l'Ordine dello Scudo ha diversi problemi con la Garrota, dato che le due organizzazioni tendono a trovarsi in contrasto. Nessuno sa a cosa possa portare questo conflitto, ma sembra che la situazione stia per giungere a uno scontro diretto nel prossimo futuro.

Più ampiamente osservata e discussa è la competizione dell'Ordine dello Scudo con le Sentinelle di Union. I due gruppi hanno uno statuto simile, anche se uno è orientato al profitto (lo Scudo) mentre l'altra è un'istituzione civica (le Sentinelle di Union). Spesso si verificano dei problemi di giurisdizione. In alcuni casi, coloro che pagano per la protezione dell'Ordine dello Scudo sono ricercati dalle Sentinelle di Union per crimini veri o presunti (anche se lo Scudo cerca di selezionare i suoi potenziali clienti in modo da evitare che si verifichino situazioni del genere). Esistono voci persistenti di conflitti aperti fra alcune squadre delle Sentinelle di Union e alcune squadre dello Scudo, anche se entrambe le fazioni negano la cosa.

ORGANIZZAZIONE

I Campioni dello Scudo dirigono tutte le attività dell'organizzazione.

Quartier generale: La base operativa dell'ordine è una dimora nobiliare di pietra nella metropoli planare di Union, situata nel Quartiere Commerciale. È laggiù che il gruppo ospita i suoi membri, li addestra, conserva provviste ed equipaggiamento e gestisce la base in modo che sia autosufficiente (un portale ben custodito all'interno della dimora si apre su una fertile valle del Piano

Materiale, dove gli agenti contrattano con i coltivatori locali per ottenere cibo e materiale). Come si può immaginare, questa dimora è ben protetta; nessuno si può avvicinare se non è atteso e benvenuto. Gli ospiti in visita sono accompagnati dovunque da una scorta, ma i membri sono anche lieti di visitare la casa o il luogo di lavoro di un potenziale cliente per discutere un possibile lavoro.

Si dice che i sotterranei del quartier generale ospitino un oggetto recuperato dai fondatori. Si dice anche che l'oggetto sia difeso da qualsiasi interferenza tramite magie spietate. È questa voce che dà allo Scudo il suo nome non ufficiale, l'Ordine del Sigillo.

Membri: 220+ (alcune Sentinelle di Union hanno abbandonato la loro precedente organizzazione, e ora sono diventati dei potenti membri dello Scudo).

Gerarchia: Militaristica. L'Ordine dello Scudo mantiene una gerarchia molto rigida, a partire dai Campioni dello Scudo. Gli ordini vengono dall'alto, e i membri obbediscono ai loro superiori.

Religione: Varia (ma St. Cuthbert è fra i preferiti).

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Segretezza: Bassa. I membri conoscono la maggior parte degli altri membri, e la maggior parte dei non membri riconoscerebbero un agente dell'Ordine dello Scudo al lavoro, anche se a volte essi si sforzano di nascondere le loro operazioni di sicurezza in modo da non attirare l'attenzione su un cliente.

Simbolo: Uno scudo con una torre bianca in campo blu.

AUTORITÀ

L'organizzazione è guidata dai fondatori originali, ora chiamati i Campioni dello Scudo. I Campioni dispongono di un potere decisionale assoluto sulle questioni di affiliazione, sulla scelta dei nuovi clienti e su qualsiasi altra iniziativa. Sono loro che mettono ai voti qualsiasi cosa, e la loro parola è legge. Al di là dell'amministrazione dell'organizzazione compiono ben poco lavoro, non essendo più da tempo delle reclute.

Fabulous Melorin (Chr3/Mag26 mezzelfo NB) fornisce ai Campioni la loro potenza di fuoco magica. I compagni lo chiamano semplicemente Fab. Fabulous Melorin ha l'aspetto di un mezzelfo ingrigito dalla barba serica e con un costume elaborato costituito principalmente di cappotti multicolori e lucenti, sciarpe, stivali e vistosi bastoni. Il suo potere è anche superiore a quello che sembra.

Mazod Stonebreaker (Grr29 nano N) viene dal famoso clan Stonebreaker, a cui appartengono diversi famosi nani. Mazod è il membro più anziano del clan, e in caso di bisogno può chiamare in aiuto 2d6 Stonebreaker, ciascuno di livello 1d10+10 (tutti guerrieri), tramite uno speciale gioiello del clan che porta al collo come un amuleto.

Sasa Fenar (Ldr28 halfling femmina CB) è una creatura anziana, ma i suoi esercizi quotidiani la mantengono agile. Fra tutti i Campioni, Sasa è colei che più energicamente sostiene la necessità del coinvolgimento diretto dei Campioni nella protezione di vari clienti, e spesso si butta in prodezze e avventure anche al di fuori dell'organizzazione.

Hammish Lightbringer (Chr27 nano LB, domini del Bene e della Guarigione) è un devoto seguace di Pelor. Il quartier generale dispone una piccola cappella, e Hammish ogni giorno vi trascorre due ore in preghiera. Si occupa anche di guarigioni e di altri miracoli per i clienti più importanti dell'organizzazione.

Marsale Minter Casal (Brd10/Rgr18 elfa CB) stende la cronaca delle imprese dei Campioni passati e presenti, oltre ad alcune delle gesta più memorabili dei membri dell'organizzazione. Se l'Ordine dello Scudo dispone di un'esperta di pubbliche relazioni, questa è senz'altro Marsale. Viene chiamata per negoziare i contratti più difficili, dato che è estremamente abile a trattare con gente di tutte le razze.

RECLUTAMENTO

L'Ordine dello Scudo sceglie attentamente i propri membri. Per l'ordine è importante mantenere la propria reputazione di affidabilità, onestà ed efficacia. Molte comuni guardie del corpo hanno il talento ma non la coscienza per riuscire a diventare membri dell'Ordine dello Scudo. Sono i Campioni dello Scudo a prendere tutte le decisioni relative ai potenziali membri, basandosi su parametri assai esigenti.

In generale, i PG interessati a unirsi all'organizzazione devono superare tre semplici prove di protezione di clienti a breve termine. Se il candidato porta a termine l'impresa senza infangare il nome dell'ordine, può diventarne un membro.

L'organizzazione apprezza tutti i tipi di abilità. I guerrieri costituiscono un'ottima difesa di prima linea, ma le protezioni magiche sono altrettanto importanti. I ladri sono sempre richiesti per indagare sulle minacce e per fornire pareri sulle potenziali debolezze di una difesa. Tutte le classi hanno un compito da svolgere all'interno dell'ordine.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

Sia i clienti non membri che i membri possono acquisire diversi benefici.

Servizi ai clienti: Le guardie del corpo dell'Ordine dello Scudo non accettano mai un cliente che desideri essere protetto mentre compie un'attività malvagia o illegale: i clienti che mentono sui propri scopi non possono aspettarsi alcuna misericordia dei loro ex protettori una volta che l'inganno viene svelato. I clienti in cerca di protezione pagano una tariffa fissa, indipendentemente dalla situazione. Il cliente può specificare il livello di potere desiderato del suo o dei suoi protettori. Normalmente, un cliente preferisce scegliere un gruppo il cui livello medio sia più alto del suo. La parcella giornaliera minima per la protezione contro chiunque è pari al livello del personaggio medio del cliente o dei clienti x il livello medio della guardia o guardia del corpo x 50 mo.

Ad esempio, un mago di 5° livello che desidera un'ora di protezione da parte di un guerriero di 10° livello mentre entra in un labirinto paga la tariffa piena giornaliera, che è 5 x 10 x 50 = 2.500 mo. Se la protezione termina con la morte del cliente, l'erede designato del cliente riceve il doppio della parcella giornaliera. In questo caso, se il mago di 5° livello viene ucciso malgrado la protezione, la persona designata dal mago riceve 5.000 mo come rimborso.

Benefici dei membri: Appartenere all'ordine signifi-

ca avere una reputazione di affidabilità. È difficile farsi un nome migliore di quello che si ottiene entrando in una compagnia degna di tale fiducia.

I benefici tangibili includono l'alloggio nella dimora, se desiderato, più una commissione del 5% su tutte le tariffe di protezione guadagnate personalmente. Alle guardie del corpo vengono anche concessi i diritti di recupero risultanti da qualsiasi minaccia che possono aver superato difendendo un cliente (un cliente che partecipa alla propria difesa con incantesimi o combattendo può però recuperare metà dei beni acquisiti, se ve ne sono). Non è facile proteggere vite e oggetti preziosi, ma se il lavoro è fatto bene allora ogni moneta d'oro è ben meritata. L'ordine tiene per sé il grosso delle tariffe di protezione, dividendole egualmente fra spese di mantenimento, assicurazioni, equipaggiamento e altri bisogni generali dell'organizzazione.

I membri dell'Ordine dello Scudo devono mantenere alta la reputazione del loro gruppo, facendo del loro meglio per assicurarsi che i loro protetti rimangano al sicuro, qualsiasi cosa cerchino di fare gli avversari. Non ci sono regole contro il lavoro indipendente mentre si è membri dell'organizzazione, ma portare via dei potenziali clienti non viene visto di buon occhio, e inoltre la maggior parte dei potenziali clienti non crede di poter ottenere lo stesso livello di sicurezza senza il pieno sostegno dell'ordine. Visto il genere di sostegno finanziario che l'ordine fornisce, potrebbero avere ragione.

INCONTRI

Dato che la maggior parte delle campagne ruota attorno a personaggi di allineamento buono, si può supporre che presto o tardi gli scopi dei personaggi giocanti e dell'Ordine dello Scudo possano coincidere. Che collaborino e lavorino attivamente insieme o semplicemente che accettino con riluttanza di tenersi fuori dei piedi gli uni degli altri dipende dal DM e dai giocatori stessi. Alla fine gli eroi possono entrare a far parte dell'Ordine dello Scudo, lavorando attivamente per proteggere i clienti da qualsiasi danno, ma anche se non lo fanno, l'ordine può diventare un fedele alleato per un vasto numero di imprese nel corso di una campagna epica. D'altro canto, i personaggi possono lavorare contro gli scopi dell'Ordine dello Scudo. Ad esempio, possono trovarsi in competizione con un individuo o un gruppo che paga per la protezione dell'Ordine dello Scudo. In questa situazione, l'ordine può rivelarsi un avversario potente.

Squadra di protezione dello Scudo straordinaria (LI 27): 2 scudi (Grr16), 1 capitano (Grr22), 1 generale (Chr8/Mag18). Soltanto i clienti molto ricchi possono permettersi una squadra di protezione dello Scudo di questa potenza, e comunque, solo per pochi giorni. Le squadre straordinarie spesso nascondono la loro presenza, preferendo colpire le potenziali minacce partendo da una posizione iniziale di sorpresa.

Squadra di protezione dello Scudo tipica (LI 27): 2 scudi (Grr8), 1 capitano (Grr12), 1 generale (Ldr3/Chr5/Mag5). Le squadre di protezione dello Scudo tipiche indossano apertamente il simbolo dell'Ordine dello Scudo e percorrono le strade insieme ai loro clienti con evidente orgoglio e diligenza.

I PREDILETTI DIVINI

I membri dei Prediletti Divini vantano un'ascendenza divina di qualche genere (che possono dimostrare o contraffare). Si considerano in qualche modo più grandi o più importanti degli esseri normali e desiderano essere trattati di conseguenza.

PANORAMICA E CENNI STORICI

Al livello fondamentale, i Prediletti Divini agiscono per aumentare la propria influenza ponendo i membri in posizioni di potere su tutti i piani. I membri credono nella propria innata superiorità su coloro che non possono vantare la loro particolare genealogia di ascendenza divina. Dato che ritengono fondamentale la loro presunta superiorità, credono di percorrere un cammino che li condurrà verso la gloria e la supremazia. Può succedere di tutto nel loro tentativo di assumere il controllo di entità influenti in tutto il multiverso. Tradimento, assassinio, corruzione o guerra aperta fanno poca differenza, quando i Prediletti Divini hanno uno scopo da raggiungere. Sfortunatamente per i loro progetti (che rimangono piuttosto oscuri), i Prediletti Divini raramente si mettono d'accordo su chi sia il capo del gruppo, o sulla vera natura del loro penultimo scopo. Molti Prediletti Divini si trovano nel consiglio di una grande città o hanno influenza su una potente organizzazione (spesso dopo molti spargimenti di sangue e complotti), ma impartiscono poche direttive, se non addirittura nessuna, per il bene stesso dei Prediletti Divini. Anzi, sono molti gli scontri tumultuosi che avvengono internamente fra i vari membri, perennemente in lotta fra loro. In un certo senso, i Prediletti Divini sono un club di gente estremamente potente, un club che ha pochi scopi pratici se non quello di conferire ai suoi membri un senso di superiorità sui non membri.

La maggior parte dei membri si concentra sull'aumento del proprio prestigio personale, cercando di sfruttare l'organizzazione dei Prediletti Divini per realizzare le proprie ambizioni alle spese di qualsiasi scopo comune superiore. Operando per collocarsi in posti elevati e cercando l'adulazione delle masse popolari, i membri di questo gruppo si sfiniscono in conflitti interni e manovre politiche, lottando per guadagnare la supremazia ma senza mai riuscirci a lungo. Il cielo aiuti il multiverso, se mai i Prediletti Divini dovessero unirsi sotto un singolo capo potente.

ORGANIZZAZIONE

L'organizzazione viene di solito descritta come una "compagnia di pari", anche se in pratica i più potenti hanno una voce molto più importante di chi possiede minore statura. E così, all'interno dell'organizzazione, fioriscono dozzine di coalizioni minori. Alcune si oppongono così violentemente fra loro da formare delle vere e proprie schegge isolate del gruppo.

Quartier generale: I Prediletti Divini non hanno una sede formale. Gli alleati si incontrano nelle rispettive case per discutere i loro piani, e i potenziali alleati si invitano a cena a vicenda; di tanto in tanto, grandi numeri di membri del gruppo si riuniscono per farsi belli l'uno con l'altro e vedere come procedono le alleanze e le coalizioni. All'organizzazione manca una sede designata.

Una taverna di lusso chiamata il Boccale del Cielo, nel cuore più profondo della città di Union, funge da luogo di incontro ufficioso per i Prediletti Divini. Regolarmente li si incontra intenti a bere o discutere nelle stanze sul retro a loro riservate. I non membri spesso si accalcano al Boccale del Cielo per osservarli, dato che in alcuni ambienti vengono trattati come celebrità. Spesso vi si radunano i membri di un'organizzazione chiamata i Seguaci della Fonte (che vengono da un'altra metropoli planare chiamata Sigil). I Seguaci cadono in soggezione di qualsiasi cosa divina; quando sono presenti, siedono con attenzione rapita pendendo dalle labbra di un Prediletto degli Dei.

Membri: 890+.

Gerarchia: Flessibile. Le alleanze fra i membri vanno e vengono, anche se alcune coalizioni durano più a lungo di altre. Il solo fattore che unisce i Prediletti Divini come organizzazione "coerente" è il comune diritto di nascita dei membri, l'ascendenza divina che tutti vantano.

Religione: Varia.

Allineamento: Qualsiasi.

Segretezza: Mista. Molti a Union hanno sentito parlare di questo o quel membro e delle sue imprese, ma sono completamente all'oscuro dei Prediletti Divini come gruppo. La maggior parte dei Prediletti Divini sono semplicemente felici di apparire al Boccale del Cielo e godere ogni tanto di un quarto d'ora di celebrità nei vari circoli esclusivi. D'altra parte, all'interno dell'organizzazione esistono diverse coalizioni segrete. Questi gruppi sperano di ottenere un giorno il comando dell'intero gruppo, per poter imporre i loro progetti.

Simbolo: Un fulmine rosso in campo bianco.

AUTORITÀ

Da diverso tempo non esiste un vero capo dell'organizzazione. Numerosi potenziali candidati competono per ottenere un qualche tipo di controllo del gruppo in generale, ma nessuno è vicino a riuscirci, ed è improbabile che ciò possa accadere in tempi brevi. I piani alti del gruppo sono a dir poco una posizione instabile, e con le alleanze che si spostano e cambiano col mutare del vento, le cadute da quell'altezza sono fin troppo comuni.

Calabar Kordson (Mnc20/Mag10 umano LN) afferma che il suo bisnonno era nientemeno che il dio della forza, Kord. Di certo Kordson possiede una forza soprannaturale e un lignaggio indiscusso. Guida una coalizione di venti Prediletti Divini che vogliono imporre il loro dominio su tutti gli altri. Lo scopo di Calabar, se dovesse ottenere il controllo dell'organizzazione, è il potere divino, puro e semplice. Ritiene che, guadagnando sufficiente potere politico attraverso il controllo delle città, dei paesi e di altre regioni planari, lui e i suoi seguaci più fidati, alla fine, ascenderanno al rango di divinità, creando a tutti gli effetti un nuovo pantheon.

Vellella (Mag22 elfa CB) si gode il suo stato di celebrità a Union, ma riconosce anche il pericolo che gli elementi più radicali dei Prediletti Divini potrebbero rappresentare, se mai dovessero riuscire a guadagnare il controllo del gruppo. Lavora costantemente per ostacolare i piani di Calabar, ma di persona i due si trattano civilmente, pur scambiandosi frecciatine a volte molto pungenti. Vellella vanta lontani legami di sangue con un dio elfico della terra.

RECLUTAMENTO

Diventare un membro dei Prediletti Divini non è tanto questione di unirsi quanto di infiltrarsi. I membri attuali sono così occupati a manipolarsi a vicenda e manovrare per ottenere il potere che non hanno tempo di preoccuparsi di alcun tipo di processo di affiliazione. È molto più facile semplicemente buttarsi nella mischia, stabilendo alleati e nemici, che essere riconosciuti formalmente attraverso una qualche cerimonia. Naturalmente, senza una prova dimostrabile di ascendenza divina (o un buon espediente per far credere a tutti di averla), qualsiasi aspirante ha ben poco da offrire ai suoi potenziali alleati nei grandiosi giochi del gruppo. Farsi coinvolgere senza l'influenza per sostenere la pretesa spesso porta alla morte del falso pretendente.

A parte le questioni di qualificazione, i Prediletti Divini non fanno molte distinzioni fra le classi. Guerriero o mago, chierico o ladro, chiunque abbia il carisma e la forza interiore per giocare a questo gioco può mettere un piede nella porta. Tutto quello che serve davvero in questi casi è il livello di potere che l'individuo è in grado di gestire, e la fazione che sostiene.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

Lo status di membri dei Prediletti Divini non concede molti benefici o responsabilità tangibili, a parte la celebrità in certi quartieri della metropoli planare di Union e forse in altre metropoli planari. Dato che non esiste alcun limite formale, ogni membro si crea le proprie ricompense e segue le proprie regole nella ricerca di un podio. Tutti fanno attenzione alle conseguenze di possibili azioni azzardate come l'assassinio o il tradimento, quindi tutti hanno cura di non attirare l'ira altrui sul gruppo in generale. Un tale passo falso potrebbe causare la collera di tutti i Prediletti Divini.

INCONTRI

I personaggi che trascorrono qualche tempo nella metropoli planare di Union probabilmente sentiranno parlare delle imprese di questo o quel membro dei Prediletti Divini. Il popolino locale segue perfino gli avvenimenti più banali dei Prediletti Divini come se facessero parte di una specie di storia romantica. Coloro che li cercano possono facilmente trovare i vistosi membri del gruppo all'esclusiva taverna chiamata il Boccale del Cielo, anche se entrare a far parte della lista degli invitati può rivelarsi difficile.

Dato che ai membri di questo gruppo l'ambizione non manca mai, cercano sempre chi può fare per loro il lavoro sporco. Gli avventurieri più abili, dotati di una buona dose di buon senso tornano sempre utili, perfino (e soprattutto) quando non conoscono il vero scopo divino dei loro datori di lavoro. I Prediletti Divini utilizzano anche i servizi delle altre organizzazioni di Union, specialmente della Garrota e dell'Ordine dello Scudo. A causa della natura dei Prediletti Divini, è logico supporre che i Regolatori abbiano diversi agenti infiltrati fra loro, anche se sono pochi i Prediletti Divini che se ne rendono conto. Usare i Prediletti Divini come bersaglio per uno qualsiasi degli altri gruppi, particolarmente se i giocatori si trovano per qualche ragione presi nel mezzo, è un ottimo intoppo da far capitare in una campagna.

Tipica squadra di Prediletti Divini: 1 celebrità

(Str23), 2 ammiratori (Brd15). Il tipico incontro può avvenire ovunque per le strade, dove il Prediletto Divino è sommerso da un bagno di folla e gli intenti dei giocatori possono essere ostacolati dalla calca.

I REGOLATORI

I filosofi affermano che l'unica costante del multiverso è il cambiamento. Il cambiamento spesso provoca delle conseguenze cataclismiche... o così sarebbe, se non fosse per i Regolatori.

PANORAMICA E CENNI STORICI

I Regolatori credono che il potere in tutte le forme, lasciato senza guida, inevitabilmente conduca all'abuso, e che ciò a sua volta conduca al caos e alla distruzione. Alla fine, il caos e la distruzione incontrollata potrebbero distruggere il multiverso. I Regolatori cercano di evitare questa possibilità. Si considerano degli agenti di controllo, pronti a guidare le miriadi di forze del multiverso attraverso un'attenta e sottile manipolazione del potere altrui. Sia che scelgano di inviare degli agenti a impersonare degli esseri divini a beneficio di una tribù primitiva o che li pongano come consiglieri nascosti dei signori di potenti nazioni, i Regolatori sono coinvolti praticamente in qualsiasi forza organizzata nel cosmo.

A causa della sua natura segreta, sono pochi gli elementi al di fuori del gruppo che ne sospettano l'esistenza, e ancora meno sanno qualcosa sulle loro origini. Alcuni affermano che l'organizzazione esiste da prima della nascita della razza umana. Altri dicono che fra le sue fila si trovano molti esseri provenienti da altri piani. Alcuni dichiarano che gli agenti dei Regolatori hanno degli infiltrati in ogni religione principale, ogni ordine, ogni organizzazione segreta e ogni gilda che esista, e voci insistenti dicono che alcuni comandanti di alto grado della Guerra Sanguinosa rispondano ai Regolatori. Quale che sia la verità, i Regolatori rimangono una forza enigmatica ma potente dietro le quinte di ogni città, stato, nazione e piano di esistenza.

ORGANIZZAZIONE

La verità riguardo all'organizzazione riservata dei Regolatori assomiglia alle più grandi teorie di complotto mai formulate. Per mantenere il livello di segretezza così importante per la continuazione degli ideali e dell'esistenza dei Regolatori, la gerarchia dell'organizzazione è straordinariamente nascosta. Ciascuno risponde a qualcuno, ma ai livelli più bassi pochi conoscono l'identità del superiore del loro superiore o perfino i nomi degli altri che rispondono allo stesso individuo. Le informazioni e le istruzioni arrivano dall'alto, e le missioni vengono assegnate in base alle necessità del momento e ai talenti degli agenti coinvolti. Quando le missioni hanno termine, le informazioni vengono passate di nuovo su per la catena. Pochissimi sanno dove abbiano origine gli ordini, o quanto in alto arrivi veramente il potere dei Regolatori.

A volte un membro di alto livello dei Regolatori in una posizione di potere scopre che alcuni membri di livello più basso (lontani due o tre livelli) stanno manovrando per metterlo in una posizione prominente. A volte un capo sa di questa situazione (e magari conosce perfino l'identità dell'agente Regolatore che lo sta "manipolando") o può addirittura aver creato la situazione proprio per vedere quanto è accurata e affidabile una fonte potenziale. Altre volte, tuttavia, il processo circolare può essere involontario (un membro di alto grado che ordina di coltivare qualcuno che, all'insaputa del primo agente, è a sua volta un membro) o forse perfino intenzionale (si sussurra che un ramo minuscolo e ultrasegreto dei Regolatori conosca i nomi di tutti coloro che lavorano per l'organizzazione e si occupi di controllare la lealtà del gruppo).

Quartier generale: La maggior parte dei membri dell'organizzazione non conosce alcun tipo di quartier generale. Gli incontri clandestini fra gli agenti e i loro superiori si svolgono in luoghi discreti: in un angolo tranquillo di una taverna, sotto a un molo, o tramite qualche connessione magica. Gli agenti possono effettuare i loro rapporti in maniera regolare su base continuativa, ma i nuclei degli agenti operativi raramente tengono le loro riunioni nello stesso posto due volte di seguito.

Ai livelli più alti, le riunioni del consiglio si svolgono in un luogo molto riservato e sicuro su un semipiano privato chiamato la Cittadella della Regolazione. La cittadella non è raggiungibile facilmente senza un invito e l'adeguata chiave magica. Ciascun membro del consiglio possiede un anello magico contenente un incantesimo opportunamente in sintonia che porta il suo proprietario a questa dimora privata, e non c'è altro modo per raggiungerla.

Membri: 10.000+.

Gerarchia: Ramificata. Una gerarchia ramificata è costituita da nuclei collegati da poche connessioni. Un nucleo può essere un individuo o un piccolo gruppo. I membri conoscono solo gli altri membri con cui sono in contatto diretto; non esiste una gerarchia identificabile.

Capi: I Trentatré.

Religione: Varia.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Segretezza: Alta. Coloro che si trovano ai più alti livelli dell'organizzazione (i Trentatré) non conoscono la maggior parte dei loro agenti. Le informazioni passano attraverso intermediari, spesso in codice. I membri generalmente nascondono la loro identità tramite travestimenti, nomi falsi e messaggi anonimi.

Simbolo: Non c'è un simbolo ufficiale, anche se a volte come mezzo di riconoscimento fra membri sono state usate variazioni del numero 33, come due file di tre puntini ciascuna su un campo vuoto.

AUTORITÀ

Al livello più alto, i Regolatori sono composti da un consiglio di individui particolarmente potenti e percettivi venuti da tutto il multiverso, dotati di una comprensione unica riguardo a quanto sia veramente fragile l'esistenza del cosmo. Fra loro si chiamano semplicemente i Trentatré, e tale è il loro numero. Sebbene le loro origini e la loro ideologia possano variare grandemente, i membri del consiglio condividono una credenza sopra ogni altra: devono impedire che il totale caos e distruzione regni in tutti i piani, indirizzando gli eventi in una direzione e maniera di loro scelta. I membri di questo consiglio includono alcuni dei più potenti arcimaghi, guerrieri temprati dalla battaglia e ferventi capi religiosi mai conosciuti, oltre a capi di gilde, immondi dei Nove Inferi, non meno di tre draghi, un beholder, folletti

sia buoni che malvagi e una schiera di altre creature planari, tutte dedite alla prevenzione della confusione estrema che risulta dall'abuso del potere.

Più vecchia del tempo, colei che è ritenuta la prima e originale componente del consiglio Mella Theeg siede ancora nel consiglio; anzi, il consiglio si incontra attorno a lei, dato che ella non si muove molto.

Mella Theeg (Mag36/Brd20 treant anziana LN) è un membro fondatore dei Regolatori. È una prova del sospetto che i Regolatori siano in giro quasi da sempre, dato che afferma di contare gli anni della sua vita nell'ordine dei milioni. Questa potente creatura arborea non si è mossa dalla stanza interna del consiglio al centro della Cittadella della Regolazione per eoni. È il ricettacolo di tutta la conoscenza e la storia accumulata dai Regolatori, e gli altri membri del consiglio spesso si rimettono alla sua memoria infallibile e ai suoi ordini precisi.

RECLUTAMENTO

Nessuno inizialmente sceglie di unirsi ai Regolatori. Piuttosto, sono i Regolatori a scegliere i loro nuovi membri fra coloro che sono stati ingaggiati per svolgere un'impresa per loro (senza saperlo, naturalmente; i Regolatori non si presentano quando ingaggiano specialisti per svolgere queste missioni). Tali candidati devono dimostrare la disponibilità a servire e a obbedire, e l'abilità di usare metodi sottili per realizzare i loro scopi. Una volta stabilito che un candidato è adatto al genere di lavoro necessario a servire i Regolatori, i reclutatori cominciano un processo segreto di selezione, indagando sull'atteggiamento del candidato verso la lotta del caos contro la stabilità, verso il desiderio del potere in sé rispetto al potere dietro le quinte, e così via. Se un candidato manifesta le opinioni appropriate e sembra qualificato in altri modi, i Regolatori lo contattano con un'offerta di servizio a tempo pieno.

I Regolatori prendono in considerazione nuovi membri di tutte le classi e origini. Sebbene le abilità dei ladri e dei bardi siano le più utili al servizio dei Regolatori, è evidente che c'è bisogno di tutti i tipi di abilità; tuttavia, per avere successo, ogni agente deve essere in grado di non farsi notare e di presentarsi in modo convincente sotto una falsa identità. In questo modo, guerrieri potenti, astuti incantatori, capi religiosi e ogni tipo di persone hanno tutti una parte da ricoprire nelle continue macchinazioni dei Regolatori.

I nuovi membri inizialmente ricevono missioni semplici di durata finita. Di solito, un membro recente viene assegnato come aiutante di un agente esperto attualmente sotto copertura come consigliere o membro di un consiglio. Con il tempo, man mano che si sviluppa la fiducia, il membro riceve incarichi più sofisticati. Alla fine ottiene una posizione permanente e lavora attentamente e in segreto come guida di un potere secolare, assistito dalla sua struttura di agenti.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

L'appartenenza al gruppo provvede alcuni benefici semplici e tangibili. Per evitare di farsi notare, i Regolatori non richiedono tariffe e non pagano stipendi (tranne che in casi particolari). Neppure i membri più importanti ricevono premi o riconoscimento. Possono soltanto apprezzare la soddisfazione di un lavoro ben fatto. Di tanto in tanto un superiore passa a un agente sul territorio qualche sorta di equipaggiamento speciale, provviste, o aiuto in forma di un altro agente, ma come in tutti i campi questo processo viene mantenuto discreto e nascosto.

Qualsiasi membro dei Regolatori in ultima analisi risponde all'organizzazione al di sopra di ogni altra cosa, perfino delle nazioni o delle divinità. I suoi membri sostengono il peso dei mondi con solenne serietà. A volte, gli agenti vengono incaricati di missioni che apparentemente possono sembrare disorientanti o perfino contrarie a ciò che l'agente crede, ma gli ordini non vanno mai messi in dubbio. Girare le spalle agli ordini di un superiore, lavorare contro quelle istruzioni, o cercare di impedire a un altro agente di eseguire quegli ordini è passibile di morte. Gli agenti non lasciano mai veramente l'organizzazione. Possono ritirarsi dal servizio attivo dopo un certo periodo, o quando sarebbe impossibile per loro mostrare di nuovo il loro viso in pubblico, ma perfino in questo caso sono ancora considerati dei membri e ci si aspetta che servano i Regolatori.

INCONTRI

I personaggi di una campagna hanno molte opportunità di incrociare il cammino dei Regolatori. All'inizio, potrebbero incontrare le attività e le macchinazioni di quest'organizzazione da una posizione periferica, forse senza neppure rendersi conto di quello che sta succedendo. I Regolatori potrebbero avere degli agenti infiltrati dietro alcune posizioni di potere con cui i personaggi interagiscono, come ad esempio un consigliere che serve il nobile per cui lavorano i personaggi. In alternativa, se uno o più dei personaggi si trova in una posizione di comando (magari una piccola proprietà terriera, o una roccaforte sulla frontiera), magari uno dei suoi stessi fedeli consiglieri serve segretamente i Regolatori. All'inizio di ciascuno di questi casi, è buona norma mantenere segreta l'affiliazione dell'agente.

Oppure, i personaggi potrebbero trovarsi nel mezzo di un piano dei Regolatori per spostare l'equilibrio del potere in una regione o su un piano particolare, cominciando a trovarsi in contrasto con l'organizzazione, anche stavolta senza neppure rendersi conto inizialmente di colui con cui hanno a che fare. Se un'importante figura politica teme che qualche sconosciuto assistente stia passando informazioni ai suoi nemici, potrebbe ingaggiare i personaggi per scoprire la verità e, anche se si rivelasse una situazione completamente diversa da ciò che teme la figura politica, i personaggi potrebbero arrivare pericolosamente vicini a scoprire nel frattempo l'agente dei Regolatori.

Al contrario, potrebbero essere i Regolatori a ingaggiare i personaggi. Questa serie di eventi quasi sempre comincia con un contratto anonimo, in cui i personaggi ingaggiati per svolgere una missione senza sapere chi stanno veramente servendo, e senza conoscere tutti i fatti. Alla fine, possono ricevere l'offerta di lavorare per l'organizzazione su una base più permanente, ma solo dopo che si sono dimostrati affidabili e di intento compatibile con l'organizzazione.

Le cose possono diventare veramente complicate se due o tre organizzazioni diverse rimangono coinvolte l'una con l'altra in trame particolarmente complicate.

Ad esempio, un agente dei Regolatori potrebbe aver bisogno di rimuovere una minaccia alla sua posizione facendo uccidere il consigliere di un signore, quindi ingaggia un membro della Garrota per eliminarlo. Naturalmente, si dà il caso che i personaggi lavorino per l'Ordine dello Scudo, e che il consigliere li ingaggi per proteggerlo da possibili minacce. L'intera faccenda diventa un'intricata ragnatela di spionaggio, incontri clandestini e attacchi sventati nelle strade, creando la possibilità di una bella partita investigativa.

Tipico incontro con i Regolatori (LI 25): 1 agente speciale dei regolatori (Mag20 umano LN), 1 assistente (Ldr5 gnomo LN). È molto probabile che l'agente si faccia passare per qualcun altro, usando la magia per nascondere la propria vera natura e aspetto. I personaggi potrebbero non comprendere mai che hanno appena incontrato un agente dei Regolatori.

LE SENTINELLE DI UNION

Le Sentinelle di Union sono una forza di polizia, un'unità scelta di guardie che pattugliano le strade di Union, la metropoli planare governata dai capi affaristi mercane. Il solo scopo delle Sentinelle di Union è di applicare la legge e catturare con metodi non letali coloro che la infrangono, trattenendoli fino al processo.

PANORAMICA E CENNI STORICI

I mercane dominano ogni cosa a Union, e non desiderano altro che prosperare nei loro affari. Cercano clienti da ogni parte del multiverso, e comprendono la necessità di una forza di polizia abbastanza potente da proteggere i loro affari. È necessario un gruppo in grado di dissuadere la maggioranza dei visitatori interplanari dall'interferire nel pacifico commercio: le Sentinelle di Union.

Le Sentinelle di Union si notano facilmente, grazie al loro pettorale blu lucente sopra alla tunica blu scuro con pantaloni grigi e stivali neri. Ciascuno porta il simbolo delle Sentinelle (una spada sovrapposta a una torre, che indica anche il grado, attraverso il numero di stelle sopra la torre). Quasi tutti coloro che visitano Union o vi abitano li rispettano. Le Sentinelle di Union non possono sperare di risolvere ogni caso di furto o aggressione, e neppure pensano ingenuamente di essere equipaggiati per affrontare qualsiasi minaccia. Riescono a scoraggiare nove decimi dei crimini che potrebbero altrimenti essere commessi, e quelli che non sono in grado di affrontare vengono risolti dai mercane con altri mezzi.

Malgrado il loro immenso potere, le Sentinelle di Union sono imparziali e non abusano della loro posizione. Anche se molti a volte pensano che le Sentinelle di Union possano dimostrarsi arroganti o troppo moderate, nessuno afferma che esagerino nell'affrontare i problemi (o quantomeno nessuno che non sia già nei guai).

ORGANIZZAZIONE

Le Sentinelle di Union sono organizzate in modo molto simile alle forze di polizia di tutto il multiverso. L'unità di pattuglia standard consiste di un numero da due a cinque soldati comandati da un sergente. Venti unità includono una compagnia, comandata da un capitano. Cinque compagnie formano una divisione, ciascuna comandata da un Capitano Comandante. Tutti i Capitani Comandanti sono agli ordini del Comandante Supremo Dilella. Ciascuna divisione è responsabile di un diverso quartiere di Union. La maggior parte delle unità di pattuglia sono costituite di soldati di livelli di capacità simili, ma esistono anche alcune unità indipendenti speciali meno comuni, in grado di raggiungere in un attimo una zona quando è necessario (ad esempio quando delle creature particolarmente potenti e ostinate stanno causando problemi).

Quartier generale: Il quartier generale centrale delle Sentinelle di Union si trova nel Quartiere Militare (comunemente chiamato anche il Quartiere della Legge) a Union, ed è lì che si sbriga la burocrazia e si prendono le decisioni. È laggiù che le reclute vengono addestrate. Sparse nel resto della città si trovano sedi più piccole, dove è acquartierata ciascuna compagnia, vengono trattenuti i prigionieri fino al processo, e i giudici presiedono ai processi e alle sentenze. Le sedi sono spartane, ma comunque ben difese dalle Sentinelle di Union.

Membri: 5.000+.

Gerarchia: Militaristica. Le Sentinelle mantengono una severa gerarchia. Gli ordini vengono dall'alto. I membri obbediscono ai loro superiori (Comandante Supremo; Capitano Comandante; capitano; sergente; soldato).

Religione: Varia.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Segretezza: Nessuna. Le Sentinelle lavorano interamente alla luce del sole, e devono farlo per mantenere la fiducia dei cittadini di Union.

Simbolo: Una spada sovrapposta a una torre.

AUTORITÀ

Le Sentinelle di Union sono comandate dal Consiglio di Union dei mercane, nel senso che spetta a loro organizzare la forza e pagare le sue spese di operazione. Il Comandante Supremo Dilella comanda la forza, emettendo ordini ai Capitani Comandanti in base a un sistema strettamente militare. L'intero sistema è strutturato molto chiaramente.

Comandante Supremo Dilella (Pal21/Sentinella di Union10 umana LB) trova grande motivo d'orgoglio nella sua organizzazione. Trascorre personalmente una giornata di addestramento con ciascun individuo che adotti la classe di prestigio di Sentinella di Union. Allo stesso modo prende parte di persona alle rare "azioni a larga scala" che la forza di polizia conduce contro minacce o criminali di alto profilo.

Capitano Comandante Johiaz Tower (Grr21/Sentinella di Union5 nano NB), braccio destro di Dilella. Quando c'è un lavoro da compiere al primo tentativo, il Comandante Supremo lo affida a Johiaz Tower. Normalmente, la divisione di Johiaz controlla il Quartiere Magico, ma a volte il Comandante Supremo lo manda con una squadra scelta in altri quartieri per missioni speciali, il che non aiuta Johiaz a farsi degli amici fra gli altri Capitani Comandanti.

Capitano Grigg (Ldr23/Spettro perfetto3 mezzorco N) è in realtà una spia dei Regolatori. Nessuno sospetta la sua vera natura, grazie a un piccolo pugnale a livello di artefatto che porta addosso e che gli fornisce costante occultamento mentale e fisico. Grigg fa in modo di essere informato sulle attività delle Sentinelle di Union, e

anche di trovarsi nella posizione di dare una spintarella agli eventi in una direzione o nell'altra, se così gli ordinano i suoi superiori.

RECLUTAMENTO

Diventare un membro delle Sentinelle di Union non è facile. È necessaria un'esperienza precedente in qualche tipo di servizio militare o di guardia, anche se il gruppo a volte ingaggia altre categorie scelte per assegnazioni speciali e compiti al di fuori del contratto. Inoltre, chiunque voglia entrare a far parte delle Sentinelle di Union deve aver vissuto a tempo pieno a Union negli ultimi tre anni. Più raramente, le Sentinelle di Union reclutano attivamente quegli avventurieri che sembrano avere lo spirito necessario per servire i mercane, ma si tratta di casi sporadici.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

I membri delle Sentinelle di Union guadagnano una paga fissa pari al loro livello del personaggio x 5 mo al giorno, corrisposta dal Consiglio di Union dei mercane. Le Sentinelle di Union godono anche del diritto di recupero su tutte le minacce sconfitte dalla loro pattuglia. I membri ricevono alloggio in una stazione e una rete di compagni per proteggersi volentieri le spalle a vicenda mentre sono di pattuglia.

Coloro che sono particolarmente potenti possono scegliere di addestrarsi nella classe di prestigio scelta delle Sentinelle di Union (gran parte dei membri non sono abbastanza potenti per partecipare a questo addestramento).

In cambio dell'appartenenza, una Sentinella deve servire senza errore la città e i suoi signori, pattugliando le strade e applicando la legge, e rimanendo immune alla corruzione o agli interessi personali. Le Sentinelle di Union (o quantomeno i mercane) non tollerano alcuna mancanza nel servizio di un membro; i falliti o gli imbroglioni di solito vengono portati in fretta allo scoperto ed espulsi.

INCONTRI

I personaggi che arrivano a Union prima o poi si mescolano ai membri di questa forza di sicurezza. Se i personaggi hanno intenzione di causare guai a Union, ben presto entreranno in contatto fin troppo stretto con le Sentinelle di Union, e magari anche con il Consiglio di Union dei mercane. È più probabile che i personaggi rimangano coinvolti in una trama che coinvolge le Sentinelle di Union. Sia che i personaggi decidano di collaborare con loro in un'indagine o che si scontrino con loro cercando di ottenere i propri scopi dipende sia dal DM che dai giocatori. È possibile che un personaggio voglia diventare un membro delle Sentinelle di Union; un gran numero di crimini complessi possono essere sventati a Union, magari con l'aiuto degli altri personaggi.

Tipica pattuglia di Sentinelle (LI 23): 3 soldati (Grr14), 1 sergente (Grr21/Sentinella di Union2). Non è difficile trovare pattuglie in gran parte dei quartieri di Union, anche se sono un po' meno vistose nel Quartiere Profumato. Sono particolarmente numerose attorno alle porte principali, anche se mandano ulteriori pattuglie attorno ai luoghi e agli edifici dove si sa che operano portali secondari interdimensionali.

Sergente delle Sentinelle di Union: Guerriero umano 21/Sentinella di Union 2; GS 23; umanoide Medio; DV 21d10+105 più 2d10+10; pf 241; Iniz +1; Vel 90 m; CA 31, contatto 15, colto alla sprovvista 30; Att +36/+31/+26/+21 mischia (1d8+15/17-20, *spada lunga+5*); oppure +30/+25/+20/+15 a distanza (1d8+7/19-20/x3, *arco potente lungo composito+2* [+4 bonus For] con *frecce+5*); QS *inviare, libertà, scassinare, scudo della legge*; AL LN; TS Temp +21, Rifl +11, Vol +11; For 26, Des 13, Cos 20, Int 13, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenze (Union) +11, Diplomazia +17, Nuotare +21, Osservare +8, Scalare +25; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Autorità, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada lunga), Disarmare Migliorato, Incalzare Potenziato, Incalzare, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Talenti epici: Pelle Corazzata.

***Inviare* (Mag):** Un sergente delle Sentinelle di Union può usare l'incantesimo *inviare* come capacità magica una volta al giorno. Normalmente le Sentinelle di Union usano *inviare* per contattare i loro superiori se la pattuglia incontra una minaccia che non può gestire. Livello dell'incantatore 15°.

***Libertà* (Mag):** Un sergente delle Sentinelle di Union può usare l'incantesimo *libertà* come capacità magica una volta al giorno. Livello dell'incantatore 18°.

***Scassinare* (Mag):** Un sergente delle Sentinelle di Union può usare l'incantesimo *scassinare* come capacità magica una volta al giorno. Livello dell'incantatore 15°.

***Scudo della legge* (Mag):** Un sergente delle Sentinelle di Union può usare l'incantesimo *scudo della legge* come capacità magica una volta al giorno. Normalmente le Sentinelle di Union usano *scudo della legge* prima di affrontare una minaccia sulla strada. Livello dell'incantatore 15°; CD tiro salvezza 17.

Proprietà: Corazza di piastre+4, scudo grande di metallo+3, anello di protezione+4, spada lunga+5, arco potente lungo composito+2 (bonus For +4), 20 *frecce+5, cintura della forza da gigante+6, amuleto della salute+6, mantello della resistenza+3, veste di armatura naturale+2* (come *amuleto*), *stivali alati, biglia di forza.*

SOCIETÀ CARTOGRAFICA PLANARE

Se là fuori da qualche parte esiste ancora una frontiera, è probabile che la Società Cartografica Planare la stia spingendo sempre più oltre. Questo gruppo si concentra sull'esplorazione, e non esiste alcun posto in cui i membri non andrebbero, anche semplicemente per dire che l'hanno visitato.

PANORAMICA E CENNI STORICI

I membri della Società Cartografica Planare, chiamati anche Esploratori, viaggiano lentamente fino ai confini di molti mondi e oltre. Chi vuole sapere cosa c'è oltre i limiti dell'ignoto, deve chiamare gli Esploratori. Hanno stilato mappe di qualsiasi posto, e possono scoprire che cosa si trova appena oltre i confini della realtà. Individui di ogni tipo si recano dagli Esploratori per scoprire do-

ve devono andare, o dove potrebbero essere già andati. Chi necessita di una guida personale che lo aiuti a trovare la sua strada, si è rivolto nel posto giusto.

Gli Esploratori furono fondati da un mercane di nome Khymez Ta'rol che cercava di migliorare i suoi affari con i postulanti gnomi di Dothion, una parte di un piano esterno chiamato i Paradisi Gemelli di Bytopia. Ta'rol voleva sapere esattamente chi stesse facendo cosa, e che tipo di opportunità fossero disponibili, e così ingaggiò un gruppo di ranger che indagassero per lui, catalogando i siti di produzione in tutto il regno. Il rapporto dei ranger migliorò notevolmente i suoi affari. Ta'rol decise di espandersi in un nuovo ramo di affari, convinse gli Esploratori a lavorare per lui a tempo pieno, e poi contattò altri mercanti proponendosi di svolgere per loro un simile servizio. Alla fine, i servizi offerti dagli Esploratori si estesero fino a includere ogni tipo di esplorazione, servizi di guide e stesura di mappe.

ORGANIZZAZIONE

La Società Cartografica Planare viene gestita come una società vera e propria, con tanto di presidente, direttori, funzionari e agenti sul territorio.

Quartier generale: Il quartier generale della Società Cartografica Planare si trova nel Quartiere Commerciale della città di Union, dove vengono condotti quasi tutti i loro affari. È laggiù che gli Esploratori mantengono i loro archivi e accumulano le loro conoscenze, ed è laggiù che gli aspiranti committenti si recano quando vogliono assicurarsi i servizi del gruppo.

Membri: 850+ (incluse diverse razze non standard).

Gerarchia: Flessibile. I capi vanno e vengono ogni dieci anni, in base a elezioni interne. L'attuale presidente, Khymez Ta'rol, è il presidente fondatore, e non può essere deposto. Malgrado la fluidità dei quadri di comando minori, gli ordini vengono dall'alto, e i membri obbediscono ai loro superiori.

Religione: Varia (il più popolare è Fharlanghn).

Allineamento: Vario.

Segretezza: Nessuna. Gli Esploratori lavorano interamente alla luce del sole e non fanno alcuno sforzo per nascondere il proprio lavoro, il quartier generale o gli operativi. Gli agenti sul territorio sono facilmente riconoscibili (almeno da coloro che vengono da Union). Naturalmente, il complesso delle informazioni da loro accumulate è consultabile dal pubblico a pagamento.

Simbolo: Una bussola stilizzata.

AUTORITÀ

Khymez Ta'rol guida ancora la compagnia, ma delega la maggior parte degli affari ai funzionari sotto di lui, dato che egli stesso lavora spesso come agente sul territorio, svolgendo il lavoro che ama di più. I funzionari di grado più elevato si occupano degli archivi delle mappe. Altri formulano i piani per nuove esplorazioni, concentrando gli sforzi su distese di regioni inesplorate che la società conosce poco. Altri ancora lavorano con i clienti, determinando le esigenze specifiche e organizzando squadre speciali per soddisfare i termini dei contratti.

Presidente Khymez Ta'rol (Mag23/Scrutatore Cosmico5 mercane CB) è il presidente degli Esploratori, ma la metà delle volte lascia le questioni quotidiane dell'organizzazione ai suoi funzionari. Quando è assente, Khymez agisce come normale agente sul territorio in viaggio di esplorazione. Spesso gli altri agenti non si rendono neanche conto della sua vera identità.

Hesmeth Schlade (Mag10/Esp20 umano NB) è il funzionario che si occupa della sede della gilda a Union, un ex bibliotecario dalla città del Piano Materiale di Greyhawk, convinto ad abbandonare quella posizione da Ta'rol stesso. Schlade controlla il personale burocratico composto da specialisti che classificano tutte le informazioni nelle loro varie forme fino a costituire un quadro più generale del multiverso.

Desarlov (Bbr10/Rgr14/Agente Cercatore6 elfa LB) è l'agente più rinomato della compagnia. Desarlov ha cartografato più regni interessanti di qualsiasi altri dieci agenti messi insieme. Possiede uno speciale oggetto minore, chiamato *l'occhio del mondo*, che a suo parere le permette di esplorare terre mai viste mentre dorme.

RECLUTAMENTO

Diventare un membro della Società Cartografica Planare non è particolarmente difficile. Gli aspiranti devono solo dimostrare di avere senso dell'orientamento, abilità nel tracciare mappe accurate, la stoffa per sopravvivere negli ambienti ostili e la disponibilità ad addentrarsi nelle terre selvagge, il tutto in nome dell'esplorazione. Di solito le reclute degli Esploratori si presentano alla sede della gilda a Union con una mappa in mano, pronti a contribuire alla raccolta di conoscenza in cambio di un lavoro fisso. Occasionalmente, gli Esploratori si rivolgono a individui che hanno compiuto notevoli imprese passando attraverso territori inesplorati, o che hanno dimostrato di saper seguire le tracce, preparare mappe e/o sopravvivere agli elementi.

Anche se l'ovvia scelta di classe del personaggio favorita per diventare membri della società è il ranger, tutte le abilità e i talenti disponibili ai personaggi possono venire utili. Viaggiare attraverso le terre selvagge richiede muscoli, magia e capacità guaritrici oltre che la facoltà di seguire le tracce e il senso dell'orientamento. Spesso, i possibili clienti non vogliono semplicemente una singola guida; potrebbe essere necessario un intero contingente di guardie del corpo. Inoltre, raggiungere la frontiera partendo da Union può essere già di per sé un viaggio lungo; la magia del teletrasporto è la benvenuta per accelerare i tempi.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

I benefici dell'appartenenza alla società sono molto semplici e diretti.

Servizi ai non membri: Coloro che non desiderano far parte della società ma forniscono una mappa non richiesta (che si rivela precisa e non relativa a una zona già accuratamente cartografata dagli Esploratori) ricevono una ricompensa standard di 1.000 mo. Se gli Esploratori richiedono una mappa di una regione di loro particolare interesse, pagano fino a 20.000 mo.

I non membri che cercano copie di mappe custodite negli archivi della Società Cartografica pagano una tariffa standard di 1.000 mo per ogni copia.

Benefici per i membri: Tutti i dipendenti godono del diritto di recupero su qualsiasi minaccia superata mentre sono in servizio. Inoltre, ciascun membro riceve una ricompensa (pari al suo livello del personaggio x 500 mo) per ogni missione cartografica riuscita da

cui riesce a ritornare. Inoltre, è possibile prendere in prestito una scorta di equipaggiamenti cartografici (in particolare quegli oggetti di uso comune come bussole, aste di misurazione, inchiostri di alta qualità, pergamene, gesso, metro per misurare ed equipaggiamento simile).

Coloro che provano particolare gioia nello scoprire nuovi mondi e terre possono addestrarsi nella classe di prestigio dello scrutatore cosmico (vedi Capitolo 1).

La conoscenza è un bene potente, e i funzionari richiedono agli agenti sul territorio di ricordare che le informazioni ottenute mentre lavorano per la compagnia (cioè sempre, per quello che li concerne) sono private. Passare informazioni, mappe o perfino sostegno a qualcuno che non ha pagato (o che potrebbe lavorare per un ambizioso concorrente appena arrivato) è motivo di immediato licenziamento. In termini pratici, tutto quello che un membro scopre durante i suoi viaggi diventa proprietà della Società Cartografica Planare, e nulla viene ceduto gratis a nessuno.

INCONTRI

La Società Cartografica Planare si interessa in modo particolare agli avventurieri, semplicemente perché gli eroi spesso di recano ad esplorare luoghi insoliti e fuori mano e riportano informazioni particolarmente interessanti. L'organizzazione paga volentieri un prezzo onesto per tali informazioni, purché siano affidabili e complete (vedi "Servizi ai non membri", più sopra). Di tanto in tanto, gli Esploratori ingaggiano quei personaggi che hanno viaggiato particolarmente a lungo.

Anche se i personaggi non sono interessati a lavorare direttamente per la Società Cartografica Planare, è probabile che interagiscano con altre persone che hanno incrociato la strada degli Esploratori. I membri della Società Cartografica Planare sono il gruppo più riconoscibile fra le organizzazioni elencate in questa sezione. Possono essere utilizzati poco o molto, ma può essere estremamente divertente per i personaggi imbattersi in loro ogni tanto, specialmente come diversivo non pericoloso. Gli Esploratori potrebbero essere stati ingaggiati dagli Spigolatori, o aver creato una mappa che è capitata fra le mani dei personaggi, o volere indietro qualcosa che è stato loro sottratto. A volte, limitarsi a osservare la dinamica del multiverso senza essere sempre in conflitto con ciascuna delle sue organizzazioni è molto utile per mantenere nella campagna un'atmosfera di freschezza e di novità.

In alternativa, esistono molti modi in cui i personaggi della campagna potrebbero prendere in antipatia gli Esploratori. Se i membri della società continuano a saltar fuori dove meno sono previsti (o desiderati) o se i personaggi sono in possesso di qualcosa (una mappa, informazioni di prima mano) che gli Esploratori vogliono, potrebbero costituire una grossa interferenza nelle altre attività dei personaggi. Gli Esploratori potrebbero perfino pensare che i personaggi sono in possesso di qualcosa che appartiene a loro (forse i personaggi possiedono una mappa che in origine era stata rubata alla società) ed essere sulle sue tracce.

Tipica squadra di esplorazione (LI 26): 2 agenti sul territorio (Brd16), 1 capo squadra (Brd20/Scrutatore Cosmico5), 1 consigliere (Brd5/Chr18, domini di Protezione e Viaggio).

GLI SPIGOLATORI

Gli Spigolatori danno la caccia a oggetti per tutti i piani, traendo piacere dal passatempo esclusivo di radunare strumenti magici di qualsiasi tipo per conservarli al sicuro e studiarli.

PANORAMICA E CENNI STORICI

I membri di questo gruppo si dedicano interamente a svolgere ricerche, dare la caccia e recuperare... oggetti, perduti nel tempo, nascosti nel tesoro di potenti creature o addirittura male usati da coloro che gli Spigolatori considerano indegni di possederli. Gli Spigolatori riportano tali oggetti al loro quartiere generale per conservarli e studiarli con tranquillità e sicurezza.

Non tutti pensano bene degli Spigolatori, particolarmente coloro che si sono visti sottrarre i loro oggetti dell'organizzazione, ma il potere degli Spigolatori spinge anche gli avversari più aggressivi a pensarci due volte prima di opporsi attivamente a loro. Altri, che non desiderano necessariamente unirsi al gruppo, lavorano con loro di tanto in tanto o vanno da loro in cerca di conoscenza o consiglio, o per compiere ricerche sulla magia all'interno dei loro archivi.

La storia, tutto sommato anonima, degli Spigolatori cominciò con un gruppo di insegnanti in un collegio di magia dotato di una collezione particolarmente vasta di oggetti di antico potere. La raccolta divenne abbastanza grande e abbastanza notevole da racchiudere vaste potenzialità in termini di potere magico. Con il tempo, il collegio divenne sempre più interessato allo studio e all'accumulazione di ulteriori oggetti, preoccupandosi che fossero conservati al sicuro. Alla fine, l'intero statuto del collegio cambiò direzione. Gli Spigolatori si preoccupavano meno dell'insegnamento e più della scoperta di altri potenti oggetti, da conservare al sicuro nella loro Penultima Cripta. Oggi, soprattutto per aiutare il continuo impegno di raccolta, gli Spigolatori lavorano con le principali scuole arcane in differenti dimensioni, fornendo materiale e appunti per l'insegnamento e la ricerca.

ORGANIZZAZIONE

L'organizzazione degli Spigolatori non è molto diversa da quella che ci si aspetterebbe in un grande collegio di magia: una sede stabile, un corpo di rettori che decidono gli indirizzi e un grande organico di maghi, cercatori e Spigolatori che si occupano delle faccende quotidiane della facoltà, delle ricerche e delle acquisizioni.

Quartier generale: Gli Spigolatori possiedono un vasto complesso chiamato Archivio Temporale. L'Archivio Temporale fornisce un luogo d'incontro, strutture per la ricerca e alloggi. Serve anche come perimetro esterno della Penultima Cripta, dove gli Spigolatori tengono al sicuro i loro preziosi oggetti. L'Archivio Temporale si trova in un mondo del Piano Materiale, su una grande isola tropicale ben protetta e lontana dalla civiltà.

Oltre alle molte cripte viventi (vedi Capitolo 5) usate dagli Spigolatori per ospitare temporaneamente gli oggetti da studiare mentre vengono controllati, la Penultima Cripta funge da deposito permanente di oggetti pericolosi. La Penultima Cripta si trova al centro del complesso, difesa da una combinazione di trappole mortali,

creature guardiane, incantesimi e guardie in grado di usare la magia.

Membri: 500+.

Gerarchia: Flessibile. Al momento sette maghi siedono nel consiglio, ma in passato il numero non è stato costante. Allo stesso modo, i membri non vengono nominati a vita, piuttosto prestano servizio per un certo periodo, prima di tornare alla ricerca a tempo pieno e alla "raccolta" sul campo.

Religione: Varie.

Allineamento: Vario.

Segretezza: Bassa. I membri del gruppo conoscono la maggior parte degli altri membri, particolarmente i membri del consiglio. Gli sforzi per mantenere la segretezza riguardano soprattutto la custodia dei protocolli per accedere alla Penultima Cripta.

Simbolo: La porta chiusa di una cripta in campo verde.

AUTORITÀ

Gli Spigolatori sono guidati da un consiglio di anziani formato da sette maghi, chiamati reggenti, che decidono la linea di condotta generale. L'intera organizzazione si riunisce ogni sei mesi per fare rapporto al consiglio (anche se la partecipazione regolare non è obbligatoria e certamente non è prevista, data la natura del lavoro della maggior parte dei membri), discutere il progresso di cerche particolari o rivedere il grado di urgenza di un certo recupero. È in queste riunioni che qualsiasi membro dell'organizzazione può rivelare conoscenze riguardo a oggetti che a suo parere vanno ottenuti o richiedere aiuto per una cerca particolarmente seccante. Il consiglio inoltre stabilisce le priorità e i propri impegni, là dove necessario. Qualsiasi membro che non fa parte del consiglio è considerato in obbligo con esso, e se il consiglio chiede a un membro aiuto in una determinata cerca, si aspetta di ottenerlo. Al di là di questo i membri possono perseguire liberamente la ricerca dei loro oggetti bramati e della conoscenza. I sette membri del consiglio sono responsabili per la conservazione e la protezione degli oggetti portati dall'organizzazione, e dispongono di un comitato di specialisti, con cui lavorano per mantenere la sicurezza.

Seguono alcune brevi descrizioni dei personaggi di maggior spicco degli Spigolatori.

Dalshaman (Mag27 umano LB), primo reggente degli Spigolatori, viene considerato il più esperto riguardo alla collezione custodita, e sa che il suo vero pericolo è peggiore di quanto molti pensino, se la collezione dovesse mai cadere nelle mani sbagliate. Lavora continuamente per aumentare la sicurezza.

Lira Lightgale (Mag20/Agente cercatore3 elfa LB), terza reggente degli Spigolatori, non condivide il timore di Dalshaman verso la collezione, ed è felice di dare in prestito pezzi particolarmente notevoli. A volte passa sopra al protocollo, quando ritiene che un particolare pezzo sia inoffensivo.

Gomand Pusk (Mag21 gnomo N), quarto reggente degli Spigolatori, è stato infettato da uno degli artefatti malvagi presenti nella collezione. Nessuno sa della sua afflizione. Lavora per riuscire un giorno ad annullare tutti i sistemi di sicurezza della Penultima Cripta e diffondere la collezione tutta in una volta, particolarmente gli oggetti più empi e pericolosi. Se mai dovesse riuscirci, si arriverebbe sull'orlo del cataclisma.

RECLUTAMENTO

Per far parte dell'organizzazione ci vuole poco più della semplice convinzione che qualsiasi oggetto dotato di potente magia debba essere portato al gruppo, e che chiunque all'interno del gruppo abbia il diritto alla conoscenza guadagnata da tali ricerche e ritrovamenti.

Non è una sorpresa, quindi, che il grosso dei membri sia costituito da potenti maghi, ma fra le sue fila si trovano tutte le classi conosciute. Le missioni di recupero spesso si rivelano lunghe e pericolose, e richiedono un grande assortimento di abilità. Altri membri fungono da guardie competenti degli oggetti portati al gruppo, e sono incaricati di proteggere tali potenti magie contro il furto e l'uso illecito. Altri ancora aiutano a svelare i poteri degli oggetti ritrovati o ad escogitare nuovi modi più astuti di proteggerli. Nelle rarissime occasioni di furti, squadre d'azione eccezionalmente competenti cercano di recuperare l'oggetto insieme ai ladri che lo hanno preso.

I non membri (a parte i decani delle scuole arcane) occasionalmente richiedono e ottengono il permesso di esaminare gli oggetti particolarmente interessanti, sempre sotto attentissima supervisione e osservazione. Ancor più raramente, gli Spigolatori permettono l'uso limitato degli oggetti ritrovati per correggere qualche sbilanciamento nel tessuto dell'universo, ma queste occasioni si sono verificate soltanto nelle circostanze più estreme.

BENEFICI E RESPONSABILITÀ DEI MEMBRI

Diventare membro degli Spigolatori offre molti vantaggi. Il maggiore certamente è l'accesso alla più grande collezione di magie rare e meravigliose esistenti. La lunga lista di oggetti include la maggior parte degli oggetti elencati in questo libro, la *Guida del* DUNGEON MASTER, e altre fonti. Per assicurare l'integrità del sistema, il protocollo per accedere alla Penultima Cripta e prendere in prestito un particolare oggetto richiede due reggenti. I reggenti devono essere presenti ogni volta che un oggetto viene ritirato o portato fuori. Il consiglio dei reggenti e il suo subcomitato di sicurezza non badano a sforzi, pur di proteggere la Penultima Cripta. Parte del protocollo richiede l'uso di cripte viventi (vedi Capitolo 5) per trasportare un oggetto di cui è stato richiesto e concesso il prestito.

Un membro di livello pari almeno al 21° può prendere in prestito un oggetto all'anno e tenerlo al massimo per un mese a scopo di ricerca. I membri che in qualsiasi modo abusano del privilegio del prestito vengono cercati ed espulsi dall'organizzazione (e se hanno oggetti in loro possesso, questi vengono recuperati). Sebbene prendere in prestito un oggetto di solito avvenga puramente a scopo di ricerca, un membro può utilizzare l'oggetto a suo piacimento durante il periodo di tempo in cui gliene è permesso l'uso. Se un oggetto viene danneggiato o distrutto mentre si trova in possesso di un membro, il membro deve ottenere un nuovo oggetto per

la collezione, altrimenti verrà espulso.

Il complesso dell'Archivio Temporale fornisce anche ambienti per la ricerca, alloggi per i membri che preferiscono vivere "nel campus", cibo e componenti magiche a prezzo ragionevole (secondo la lista dei prezzi del *Manuale del Giocatore* e della *Guida del* DUNGEON MASTER).

L'organizzazione si aspetta che i membri contribuiscano ad arricchire i loro archivi. Ogni dieci anni, ogni membro deve procurare un nuovo oggetto per gli archivi (partendo per una missione di recupero). Coloro che amano trovare e recuperare oggetti possono essere addestrati nella classe di prestigio di agente cercatore (vedi Capitolo 1). Se un membro svolge altri tipi di lavoro che contribuiscono direttamente alla causa dell'organizzazione (come la ricerca, i turni di guardia e così via) questi requisiti vengono a cadere. Se nessuna di queste circostanze è applicabile, il membro deve offrire un contributo di almeno 200.000 mo ogni dieci anni per poter mantenere una buona posizione all'interno dell'organizzazione e continuare a usarne le strutture.

Altre responsabilità includono il sostegno degli ideali del gruppo in generale, l'obbedienza al consiglio dei reggenti in tutte le sue decisioni, e il rispetto degli oggetti della Penultima Cripta. Soltanto due volte nell'intera storia degli Spigolatori si sono verificati casi di membri che si sono rivelati dei ladri. In entrambi i casi, il membro rubò un oggetto dagli archivi dell'organizzazione e scappò nella speranza di tenerselo per sempre. Uno è ancora a piede libero, ma gli Spigolatori hanno dato la caccia all'altro. I reggenti hanno stabilito la sentenza e applicato la giustizia. Adesso il criminale, in stasi temporale, è entrato a far parte della collezione nella Penultima Cripta.

INCONTRI

I personaggi durante una campagna possono avere a che fare con gli Spigolatori attraverso due metodi principali. Primo, possono entrare in possesso di qualcosa che gli Spigolatori vogliono. Secondo, gli Spigolatori possono contattarli per un possibile lavoro. Il primo caso non necessariamente richiede di suscitare l'interesse dei giocatori, il secondo sì. In ciascun caso, interagire con questa organizzazione è spesso una questione semplice.

Se volete mettere i bastoni fra le ruote ai personaggi e ai loro attuali obiettivi, non è difficile inserire in una storia un oggetto cercato sia dagli eroi che dagli Spigolatori. Forse i personaggi hanno bisogno di trovare qualcosa che permetta loro di concludere una cerca, o forse semplicemente sono capitati su un oggetto particolarmente potente che vogliono tenersi. In ciascun caso, se un membro degli Spigolatori si presenta e chiede l'oggetto, le cose necessariamente diventano interessanti. Gli Spigolatori possono essere riluttanti ad adottare misure drastiche, il che significa che è possibile mantenere questo particolare problema come una piccola spina nel fianco dei personaggi, ma sono anche e soprattutto pazienti, e possono facilmente diventare un avversario a lungo termine per gli eroi.

In alternativa, gli Spigolatori possono rivolgersi ai personaggi chiedendo aiuto per rintracciare uno dei loro tesori. Questo può accadere semplicemente a causa della reputazione dei personaggi, o dell'affiliazione dei personaggi con una delle organizzazioni descritte in questo capitolo, come la Società Cartografica Planare. Gli Spigolatori abitualmente si servono di alcuni Esploratori che li aiutano a trovare località oscure e a sopravvivere nelle regioni più ostili. Oppure gli Spigolatori possono preoccuparsi di eventuali concorrenti in una cerca per recuperare un potente oggetto magico. In alternativa, i precedenti proprietari di qualcosa che gli Spigolatori hanno recuperato con successo soffrono della perdita del loro prezioso oggetto e cercano di recuperarlo, magari attraverso il servizio dell'Ordine dello Scudo e dei suoi membri.

Tipico incontro con gli Spigolatori (LI 25): 1 Spigolatore (Mag21), 1 mercenario (Grr21), 1 agente cercatore (Rgr21/agente cercatore 2). La banda potrebbe essere in cerca di un oggetto in possesso di un nemico dei personaggi, o di uno dei personaggi. Gli Spigolatori preferiscono non rubare platealmente un oggetto da un buon gruppo; di solito prima offrono denaro, servizi o qualcos'altro in cambio dell'oggetto desiderato.

METROPOLI PLANARI

La metropoli planare più famosa di tutte è indubbiamente la città di Sigil. Situata al centro dei Piani Esterni e costruita sulla superficie interna di un gigantesco anello, Sigil afferma di essere il vero crocevia del multiverso. Certamente fra i regni dei mortali è quella che si occupa di più degli dei e dei loro scopi. La città è governata dalla temuta Signora del Dolore. La Signora è una creatura enigmatica a cui sono conferiti enormi poteri, inclusa la capacità di escludere gli esseri divini dal suo regno.

La Città di Ottone, dimora dei potenti signori degli efreet, sorge sul Piano Elementale del Fuoco. La città, adagiata in un emisfero di ottone largo sessantaquattro chilometri, galleggia su di una piattaforma di ossidiana incrinata. Nella città prospera il commercio tra i Piani Interni. Inoltre, viaggiatori e mercanti provenienti da ogni angolo del multiverso sbrigano quaggiù i loro affari. Il Gran Sultano governa dal suo Trono di Brace nel Palazzo Infuocato del Gran Sultano di Tutti gli Efreet, al centro della città.

Tu'narath è la città più grande in assoluto dei githyanki su ogni dimensione. Si trova sul Piano Astrale, ed è stata costruita sul corpo pietrificato di una sconosciuta divinità morta. Qui dimora la regina lich, la dominatrice assoluta di tutti i githyanki. La regina lich permette il commercio con altre razze, ma i mercanti non githyanki e i visitatori di Tu'narath devono prima farsi rilasciare un visto speciale dalla regina in persona.

Più xenofoba persino di Tu'narath è l'oscura Ilkkool Rrem, una città di mind flayer che sorge nelle viscere profonde di un mondo materiale. Sotto la superficie i mind flayer trattano con centinaia di altri piani, tracciando i loro piani malvagi e portando avanti i loro stratagemmi di distruzione. Esistono migliaia di membri di altre razze che non sono mind flayer che si trovano a Ilkkoon Rrem, ma sono tutti schiavi dei padroni illithid.



LA CITTÀ DI UNION

INTRODUZIONE

La città di Union è un crocevia culturale, un centro per il commercio che collega molti altri piani, ma che esiste al di là di essi. È una città che possiede poche risorse proprie, ciononostante prospera grazie all'impegno dei suoi padroni, i mercane. I mercane hanno fatto in modo che chiunque sia il benvenuto in visita o per affari, almeno fino a quando gli affari non vengono disturbati. È un luogo ideale per acquistare oggetti belli, insoliti e rari di ogni tipo, per incontrare viaggiatori interessanti provenienti dal multiverso e per raggiungere altri luoghi. Si dice spesso che chiunque sia in viaggio per andare da qualche parte, normalmente trova una strada più veloce quando passa attraverso Union.

Union è una delle poche metropoli planari universalmente riconosciute, ma naturalmente in un multiverso quasi infinito, il vero numero potrebbe essere piuttosto ampio.

STORIA

I mercane, esseri dalla mentalità mercantile, possiedono imperi commerciali che si estendono per numerosi mondi e piani. I mercane non sono un gruppo monopolistico: l'intera razza è divisa in centinaia di consorzi in concorrenza tra loro. Tempo fa un tale consorzio, conosciuto semplicemente come Union, volle massimizzare le proprie relazioni d'affari senza perdere tempo prezioso (o profitti) viaggiando fisicamente da un piano all'altro. In pratica, i membri del consorzio volevano che fosse il commercio a seguirli, piuttosto di dover andare alla sua ricerca. E dopo decenni di indagini per trovare la giusta locazione interplanare, nacque la città di Union.

La città esiste da circa otto anni, quindi è piuttosto giovane per quasi ogni genere di standard, e ciò nonostante ha visto un'esplosione demografica senza precedenti durante questo tempo. I mercane sono degli artisti del commercio, dopotutto. Personalità famose e famigerate di ogni tipo sono andate e venute da Union, ma è il richiamo degli incredibili profitti che rimane il centro dell'attrazione della città.

USARE UNION NEL GIOCO

La città di Union può essere facilmente inserita in qualsiasi ambientazione di una campagna. Grazie alla sua natura è semplice accedervi da qualsiasi luogo. La maggior parte dei personaggi epici fa affidamento ai propri metodi per viaggiare fra le sfere di esistenza, ma Union funziona comunque come fulcro per i viaggi, in quanto, in un modo o nell'altro, è collegata a qualsiasi luogo del multiverso. Union è una locazione ideale per gli incontri con i PNG epici, un luogo ottimale in cui dare la caccia ad oggetti insoliti e preziosi (il mercato di Union è leggendario per le sue mercanzie) e spesso è un luogo in cui le notizie importanti su scala cosmica giungono per prime.

Naturalmente Union è stata adattata per un livello epico di gioco. Ma cosa significa? In breve, che non è il genere di ambiente in cui i PG possono procedere senza intoppi e reclamarne il comando, ma allo stesso tempo non è così controllata da non risultare divertente per i personaggi epici. I mercane che governano il posto hanno cercato di garantire un certo livello di sicurezza (dopotutto è in gioco la loro vita), e così le Sentinelle di Union (la forza che mantiene la pace, creata e controllata dai mercane) fa un buon lavoro per arginare il crimine, evitando le invasioni, fermando la furia dei personaggi potenti e così via. Ma allo stesso tempo, le Sentinelle di Union non possono fermare qualunque cosa

accada e non pretendono di poterlo fare. Se si manifesta un disordine che le Sentinelle di Union non riescono a gestire, i mercane hanno altri modi di affrontare la cosa. I loro forzieri sono pieni e, come si suol dire, c'è sempre un pesce più grosso nel mare, qualcuno che forse è disposto a risolvere un problema per i mercane. In definitiva, la città di Union è interessante abbastanza perché i personaggi epici vogliano o debbano visitarla (e il luogo in cui è possibile trovare le tracce di quel genere di avventure a cui i personaggi epici piace prendere parte).

Infine, la descrizione della città di Union che si trova in questo manuale è necessariamente limitata. All'atto pratico, i dettagli di una città con oltre 100.000 abitanti potrebbero facilmente riempire un manuale di queste dimensioni. Ma le esigenze di spazio richiedono un'esplorazione più generica; perciò la visuale di Union fornita qui è soltanto una base. Il DM può incorporare facilmente gli scenari e le mappe collegate a Union in un'altra città di sua scelta più appropriata alla sua campagna. D'altra parte, in questo capitolo sono presentate informazioni sufficienti per guidare Union completamente così come è descritta nel manuale.

CONSIGLIO DELL'UNIONE DEI MERCANE

L'impresa affaristica più famosa dei mercane è proprio la metropoli planare di Union, che hanno fondato e che continuano ad amministrare. Trentatré mercane siedono al Consiglio di Union, che dirige tutti gli affari della città. È il Consiglio di Union che conferisce direttamente all'organizzazione conosciuta come le Sentinelle di Union la sua autorità d'intervento.

Soltanto ai mercane è concesso di prendere parte all'amministrazione della città.

Quartier generale: Il quartier generale centrale del Consiglio di Union è il Quartiere della Legge, vicino al quartier generale delle Sentinelle di Union. Normalmente è possibile trovare circa la metà dei Trentatré nella struttura corazzata in qualsiasi momento, sebbene tutti si riuniscano una volta al mese per sbrigare gli affari del Consiglio. Altri individui in visita alla struttura normalmente incontrano solo funzionari minori, a meno che la loro necessità non sia estrema.

Membri: 33.

Gerarchia: Flessibile. I mercane vanno e vengono nel Consiglio di Union, sebbene il gradino superiore degli amministratori non vari, eccetto forse durante la votazione che si tiene ogni duecento anni.

Religione: Boccob.

Allineamento: Legale neutrale.

Segretezza: Speciale. Fra i membri la segretezza è bassa (tutto il Consiglio conosce la maggior parte degli ordini del giorno e dei piani), ma fra coloro che non fanno parte del Consiglio la segretezza è piuttosto alta (gran parte dei membri del consiglio è sconosciuta, quindi è facile per un cittadino confondere un mercane qualunque quando che viene incontrato per uno dei membri del consiglio (si tratta di una pratica che i mercane non scoraggiano).

Simbolo: Nessuno.

Autorità

Ogni membro del consiglio può comandare un funzionario minore della città o persino una Sentinella di Union dei ranghi più alti. Ma il Consigliere Capo Revenia, su votazione del resto del consiglio, può sempre parlare a nome del Consiglio di Union e può revocare gli editti degli altri membri del consiglio, se lo desidera.

Consigliere Capo Revenia: (Mag33 mercane femmina LN) è una tipica esponente della sua razza, che eccelle in ogni questione di commercio e amministrazione. Ha delle mire assai ambiziose, e pochi degli eventi giornalieri di Union rivelano l'obiettivo capitalistico supremo che ha in mente per Union e per la sua gente.



AW

GEOGRAFIA DI UNION E DINTORNI

La città di Union esiste su un semipiano personale, uno strano spazio vuoto crepuscolare e senza limiti. Questo semipiano ha direzioni fisse per l'alto e il basso, e la forza d'attrazione della gravità funziona sempre in una direzione costante. Allo stesso modo, il tempo scorre normalmente sul semipiano. La magia funziona normalmente. Il semipiano non coesiste (non si sovrappone) e non è adiacente (non tocca naturalmente) a nessun altro piano. Ciononostante il semipiano possiede un gran numero di *portali* artificiali e di altro tipo che si aprono su numerosi luoghi extradimensionali.

All'interno di questo spazio vuoto crepuscolare vaga una serie di isole fluttuanti, piattaforme di pietra che ondeggiano dolcemente nel cielo serale trasportate dalla dolce brezza delle correnti d'aria. Vasti banchi di nubi a volte avanzano come le schiere di un esercito attraverso il cielo, in alto o in basso, illuminate dalla luce circostante. Le formazioni rocciose e i banchi di nubi sono le due caratteristiche principali di questo spazio vuoto, ed è possibile trovarne da ogni lato, sopra e sotto, avvolte da un alone luminoso indiretto color arancio purpureo, che evoca il più favoloso dei tramonti. La temperatura rimane piacevolmente calda, simile a quella di una sera di inizio estate, e soffia una brezza leggera e costante, apparentemente da una direzione fluttuante casuale, che mantiene l'aria fresca. Nessun'altra condizione atmosferica ha mai turbato questo tranquillo semipiano o la città che galleggia al suo interno (alcuni hanno provato ad alterare il tempo atmosferico con la magia, ma sono stati presi e sistemati a dovere dalle Sentinelle di Union).

La città è costruita su un piccolo gruppo di queste isole galleggianti, una dozzina di piattaforme unite in un unico gruppo con ponti e scale che si intersecano fra loro. Le dodici isole sono approssimativamente allo stesso livello, sebbene le scale che le collegano possano estendersi su o giù fra un'isola e l'altra per trenta o sessanta metri. Ogni isola è leggermente convessa. I lampioni tengono ben illuminate tutte le strade principali grazie all'uso di lampade accese magicamente, poste a pari distanza l'una dall'altra. Molti degli edifici costruiti sulle isole beneficiano anche di un'illuminazione magica, mentre il mercato comune di Union brilla letteralmente come un albero decorato a festa, grazie a una moltitudine di luci ornamentali. Vista da una certa distanza, la comunità è una visione tranquilla, una terra fatata alla deriva in uno spazio scintillante.

Union possiede numerose comodità che rendono il luogo non solo abitabile, ma anche piuttosto confortevole per molti dei suoi residenti e visitatori. Ogni singola formazione rocciosa ha un portale planare sotterraneo collegato al Piano Elementale dell'Acqua, largo a sufficienza da far passare un flusso massiccio d'acqua. Molto spesso questo flusso sgorga in superficie sotto forma di fontane, ma in pochi dei quartieri più ricchi della città esiste un vero impianto idraulico che convoglia l'acqua direttamente in molti degli edifici. Riempire un lato della città di un'isola con l'acqua di una fontana o di un piccolo lago è una procedura comune. Persino il quartiere più piccolo della città sfoggia una cascata spettacolare che precipita nel cielo più in basso. Il sistema fognario della città assicura un ambiente pulito, con canali di scolo coperti da grate lungo tutte le strade inclinate verticalmente, che si riversano nei cancelli sotterranei, i quali trasferiscono i rifiuti in un luogo lontano del cielo più in basso, oltre il campo visivo. In alcuni casi (sempre nei quartieri alti) gli edifici sono equipaggiati di sistemi fognari interni collegati al sistema della città. I rifiuti vengono trasferiti magicamente nelle profondità dello spazio vuoto, per scomparire comodamente per sempre.

L'architettura della città è un guazzabuglio di stili e di materiali da costruzione, poiché tutto ciò che occorre per costruire deve venire da qualche altro luogo. Molte strutture sono fatte di pietra, mentre solo le superfici decorate sono di legno. Molte finestre sono in vero vetro, persino in vetro colorato in certi distretti, e pochissimi edifici sono dipinti con vernici dai colori brillanti. In definitiva, Union è un luogo luminoso e allegro, ed è stato costruito in tal modo di proposito. Niente favorisce il commercio come un acuto senso di benessere, e i mercane ricorrono a ogni mezzo per assicurarsi che ogni persona che visita la loro città si senta sicura e felice.

COMMERCIO, TASSE E VIAGGI

Union è prima di ogni altra cosa, un centro di commercio. Anzi, il commercio è il vero motivo per cui esiste Union, costruita su questo semipiano altrimenti disabitato per servire come fulcro vitale per le altre realtà. Ogni genere di merce passa attraverso la città, assieme ai molti mercanti che comprano e vendono. Molti di loro hanno preso lezioni dai mercane che fondarono il luogo e che costruirono i negozi stabili e le residenze di Union. Ovviamente l'intera impresa commerciale sarebbe stata inutile se Union fosse stata inaccessibile, isolata com'è. Invece Union beneficia di un numero di

PORTALI MAGICI

"Portale" è un termine generico per una connessione interplanare fissa. I portali, che includono alcune cose in relazione con essi quali i vortici e i *portali* si aprono su un luogo del piano originale e su un luogo del piano di destinazione (o uno per ogni piano di destinazione, se sono più di uno).

I portali sono creati da diverse fonti. Alcune sono semplicemente grandi oggetti magici, che collegano i due piani (o due luoghi all'interno dello stesso piano, in alcune cosmologie). Altri esistono naturalmente. Gli dei stessi, a volte, creano alcuni portali.

I portali variano nell'aspetto e nella taglia. Una creatura deve essere in grado di adattarsi all'apertura per usare il portale. I portali variano anche nel modo d'uso: la maggior parte richiede la facoltà di sentirli, alcuni richiedono una frase da pronunciare e altri ancora hanno bisogno di oggetti chiave da usare.

Gran parte dei portali offre un trasporto istantaneo da un luogo all'altro. Diversamente da una porta terrena, normalmente è impossibile attraversare a metà o allungarsi attraverso il portale; è impossibile essere sia da una parte che dall'altra. Gli incantesimi non lo attraversano e la divinazione non rivela nulla sull'altro lato del portale, a meno che non sia specificatamente indicato dall'incantesimo.

portali permanenti che la collegano a vari piani di esistenza, così come di un numero di *portali* specializzati che cambiano regolarmente i collegamenti secondo un rigido programma, permettendo a tutta la città di "viaggiare" verso le differenti regioni del multiverso e di godere del commercio risultante.

Molti mercanti conducono operazioni a tempo pieno a Union, mantenendo negozi al pubblico collegati a vari magazzini all'ingrosso. Altri visitano la città solamente di tanto in tanto, portando merci sui carri (altri usano mezzi di trasporto magici) che rivendono prima di acquistare altre mercanzie da portare via con sé. Altri invece vendono i loro prodotti direttamente ai mercanti, rifornendo le rivendite di Union di merci e servizi che rendono loro più facile la gestione del commercio ad alti livelli. Molti di questi affari e gli imprenditori che li curano sono spiegati dettagliatamente nella sezione che segue.

Alcuni di questi affari appartengono e sono gestiti dai mercane, che fondarono Union in un passato non troppo lontano. Spesso un mercane può essere impegnato in molti affari diversi, ma agire in molti di essi come socio silenzioso, mantenendo un basso profilo e permettendo ad altri di gestire le varie operazioni. Indipendentemente dal loro ruolo e nonostante il loro status di capi civili di Union, i mercane non ostacolano il libero mercato e non prendono provvedimenti per scoraggiare la competizione con i loro stessi affari. Per questo motivo esistono molte istituzioni non mercane a Union, molte delle quali sono fedeli alle gilde locali e persino alle gilde e alle imprese esterne al piano (come i mercanti della città commerciale di Sigil), sebbene i mercanti indipendenti siano abbastanza numerosi da far sì che le gilde non mercane non esercitino un potere eccessivo sul commercio. Del resto, se le gilde non mercane minacciassero di guadagnare un margine veramente competitivo, i mercane intraprenderebbero un'azione per correggere lo "squilibrio".

Commercio

A causa della natura di Union e del semipiano sul quale sorge, la città ha poche risorse locali. Per questo motivo quasi tutto il cibo, gli abiti e i rifornimenti per gli edifici necessari ai residenti per vivere devono essere importati dall'esterno. Ciononostante, in quanto centro di commercio, Union beneficia enormemente del contatto con un'ampia varietà di culture, che consente l'arrivo di un flusso costante di merci insolite ed esotiche, ben visibile nell'atmosfera della città. Profumi rari e meravigliosi di incenso e unguenti si diffondono nell'aria, così come gli odori di ogni stile di cucina immaginabile. Il mercato è un'abbondanza di sapori, profumi, colori e tessuti provenienti da ogni angolo del multiverso; il solo assortimento di pesce è una meraviglia da guardare. I mercanti locali e i residenti acquistano spesso queste cose per uso personale e il risultato è che l'aspetto e l'atmosfera della città possono cambiare drasticamente da un angolo di strada all'altro. Nonostante tutta questa varietà, la tassa cittadina di Union su tutto il commercio non cambia mai.

Tasse

Come in ogni buon distretto commerciale, la città di Union ha delle norme e delle tasse a carico dei residenti e dei visitatori. Tutte le imprese commerciali devono acquisire delle licenze in modo tale da ottenere le relative agevolazioni sugli affari, per cui pagano una tassa annua pari all'1% delle entrate lorde dell'anno precedente (le nuove aziende sono esenti). Inoltre viene devoluto il 5% dei profitti giornalieri ai forzieri della città. Si suppone che persino il commerciante più casuale paghi questa tassa, sebbene in pratica, un ambulante che vende frutta da un cestino non vale il disturbo, e può continuare a vendere saltuariamente senza essere cercato per l'esazione.

Chiunque visiti la città deve ottenere un mandato commerciale prima di poter comprare o vendere qualsiasi merce o servizio. Questi mandati possono essere acquistati ad ogni portale o da ogni pattuglia di Sentinelle di Union per una tassa di 15 mo. Un mandato è valido per sei mesi; tutti ne portano uno, sia i cittadini che i visitatori. Ogni mandato viene sigillato magicamente con un incantesimo visibile di *sigillo arcano* per certificarne l'autenticità e per indicarne la durata. Nessuno venderà una spada, affitterà una stanza o servirà un pasto a chi non ha un mandato, in quanto le sanzioni in cui si incorre sono dure (vedi "Legge e ordine", di seguito).

Viaggi

Gli spostamenti all'interno della città avvengono a piedi, sui carri o tramite trasporti aerei personali, al di sopra del traffico pedonale terreno. Le strade principali sono ampie e pavimentate uniformemente, sebbene in certe zone la folla rallenti il traffico di ogni sorta fino a passo d'uomo. Persino il traffico aereo può diventare pericoloso, poiché centinaia di creature volanti, cavalcatappeti e grifoni messaggeri a volte riempiono lo spazio sopra ogni isola. Ampi ponti e larghe scale collegano ogni quartiere; l'effetto non è diverso da quello di una città attraversata da canali e passeggiate a gradini. I ponti e le scale che collegano le isole sono attentamente pattugliati e curati in modo da prevenire qualsiasi logoramento o sabotaggio. Gli aviatori possono e ignorano volutamente i ponti quando si muovono fra le isole, se trovano un'altra via più breve.

Entrare e uscire da Union è semplice quanto muoversi fra i quartieri della città. Tre portali principali, ognuno sulla propria isola, collega Union con qualsiasi altro luogo nel multiverso. Uno di essi è un collegamento permanente con un luogo preciso: il Portale della Scalinata, che collega alla Scalinata Infinita (vedi sotto) e gli altri due hanno destinazioni variabili: uno collega sempre ad un mondo specifico del Piano Materiale, sebbene il luogo preciso su quel mondo cambi su basi regolari e l'altro portale ha un andamento ciclico attraverso molti piani differenti su basi regolari. Ognuno di questi portal è grande quanto l'ampia strada che conduce fin laggiù, e funziona virtualmente come un regolare portale della città, protetto da sentinelle, ma spalancato affinché ogni sorta di traffico possa passarvi attraverso.

POPOLAZIONE E RISORSE

Il "nucleo" urbano di Union ospita circa 5.000 residenti; ciononostante questa stima include solo le dodici isole direttamente collegate. Esistono almeno un centinaio di isole non collegate che galleggiano libere dal nucleo e che contengono residenze, fattorie mantenute magi-

camente, magazzini, industrie e altre strutture. In totale, la popolazione completa di Union supera facilmente i 100.000 residenti. Union è uno dei maggiori centri di commercio esistenti, che rifornisce gli abitanti di centinaia di piani, e il numero dei visitatori della città in qualsiasi momento aumenta la popolazione totale di oltre la metà, durante i giorni di maggior afflusso commerciale o nelle rare festività. Alcuni quartieri sono molto più affollati (ad esempio il Quartiere delle Taverne e il Quartiere del Mercato), mentre altri al confronto sembrano deserti (il Quartiere del Tempio e il Quartiere Alto).

Come metropoli planare (vedi Capitolo 3), il limite di monete d'oro a Union è nominalmente di 600.000 mo; ciononostante, nel corso di una convenzione arcana interplanare annuale della durata di un mese, il limite di monete d'oro aumenta fino a 1.000.000 mo. Le risorse presenti in città variano continuamente, ma anche i picchi minimi di sicuro rientrano nell'ordine di decine di milioni di monete d'oro.

LEGGE E ORDINE

La città di Union è protetta dai mercane che guidano il Consiglio di Union. Naturalmente non compiono da soli questo lavoro, ma fanno uso di forze di sicurezza scelte che svolgono il lavoro vero e proprio al posto loro. È così che sono nate le Sentinelle di Union. Le Sentinelle di Union funzionano come un'organizzazione paramilitare, specializzata nel pattugliamento delle strade di Union e nel far rispettare la legge. Se un lavoro è troppo impegnativo persino per le rinomate Sentinelle di Union, il consiglio chiama altre squadre di supporto private composte da avventurieri epici disposti a partecipare per le generose somme di denaro e gli oggetti magici che i mercane offrono in cambio dei loro servizi.

La città normalmente è pattugliata da cinquanta unità (ogni unità è composta da tre regolari più un capitano). Le Sentinelle di Union sono facilmente riconoscibili, nelle loro corazze di piastre di adamantio potenziate magicamente sopra maglie militari, con pantaloni verdi e stivali neri. Anche durante i semplici giri di pattuglia le Sentinelle di Union considerano importante rimanere visibili ogni volta che è possibile; la loro sola presenza tende a generare un commercio ordinato e a scoraggiare i possibili ladri. Coloro che risiedono qui da molto tempo considerano le pattuglie una parte normale del paesaggio cittadino.

Quando le Sentinelle di Union devono agire cercano di evitare misure letali se possibile, usando le loro straordinarie abilità per disarmare e prendere in custodia ogni potenziale minaccia. Se questi metodi dovessero risultare inefficaci o se i membri della pattuglia si trovassero surclassati, chiamerebbero rinforzi. Quando si manifestano situazioni particolarmente pericolose, le pattuglie adottano una posizione di difesa, cercando di accerchiare i trasgressori, mentre altri membri iniziano ad evacuare le zone della città minacciate.

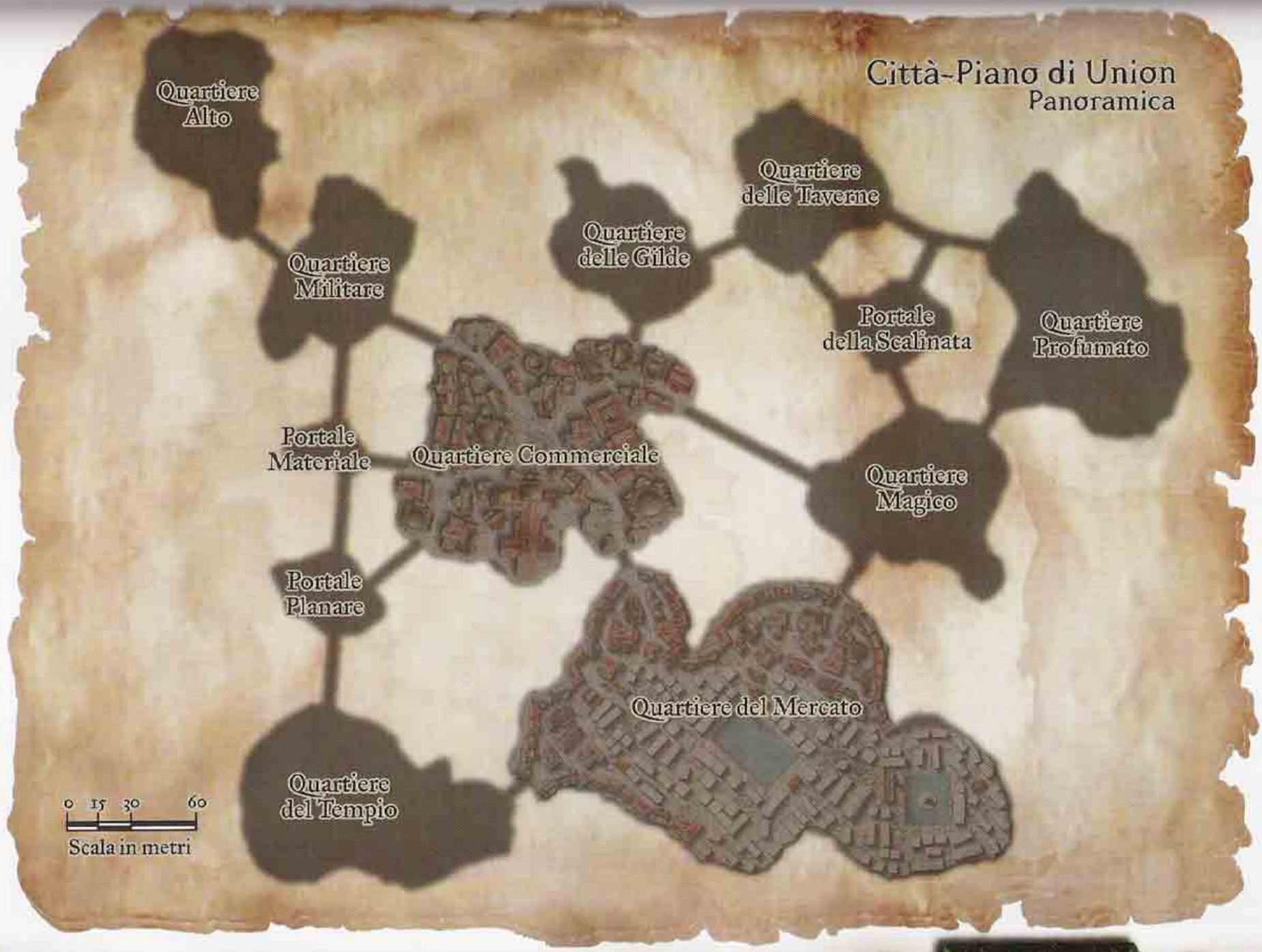
Le guardie scortano gli accusati al Quartier Generale delle Sentinelle di Union nel Quartiere Militare per l'incarcerazione e il giudizio. Non è compito delle pattuglie giudicare o portare a termine una sentenza; questo viene lasciato alla corte. La corte si trova nel Quartiere Militare ed è presieduta da un trio di giudici speciali delle Sentinelle di Union, che si occupano sia dei processi che delle sentenze. La tabella successiva mostra alcuni dei crimini più comuni e le rispettive sentenze. Questa lista è ben lontana dall'essere completa e non è neppure ferrea per quanto riguarda le punizioni. Un giudice considera sempre molti fattori, incluse le testimonianze sui crimini precedenti, le circostanze attenuanti e la gravità del crimine nel determinare la sentenza finale.

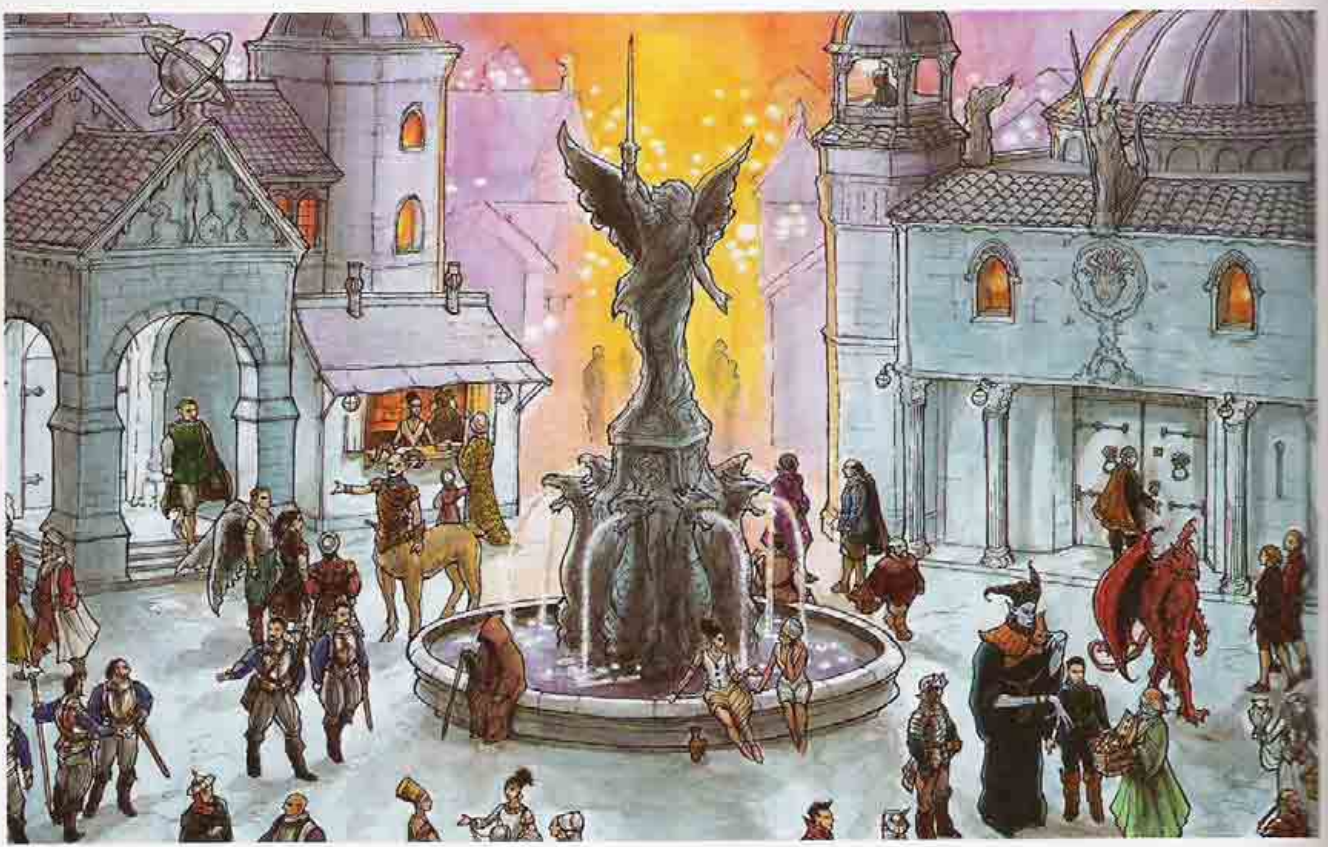
Crimine	Punizione per la prima trasgressione
Omicidio illecito	Requisizione dell'intero patrimonio, imprigionamento permanente in stasi temporale
Controllo mentale	30% del patrimonio requisito, lavori forzati per 1 mese
Aggressione ad una Sentinella	20% del patrimonio requisito, lavori forzati per 2 mesi, seguiti da 6 mesi di esilio dalla città
Aggressione, generale	5% del patrimonio requisito, lavori forzati per 1 mese
Furto	1% del patrimonio requisito, 6 mesi di esilio dalla città
Falsificazione	1% del patrimonio requisito
Corruzione, frode	1% del patrimonio requisito, 6 mesi di esilio dalla città
Vandalismo	2% del patrimonio requisito, lavori forzati per 2 mesi
Commercio illegale (commercio senza mandato)	1% del patrimonio requisito

Coloro che commettono una seconda trasgressione o che fanno illegalmente ritorno prima del tempo in città dopo l'esilio, normalmente ricevono il doppio della punizione originale che gli era stata data. I lavori forzati prevedono lo svolgimento di opere di manutenzione e cura della città o, se le circostanze e le capacità lo garantiscono, un criminale giudicato colpevole può essere assegnato ad un mercante per servire da artigiano o manovale, i cui guadagni vengono divisi fra il mercante e la città. Chiunque venga esiliato dalla città viene marchiato magicamente sulla fronte con una runa speciale. Questo marchio è una versione modificata di *sigillo arcano* che scompare solo dopo il tempo stabilito (quando scade il termine dell'esilio) e può essere rimosso solo con un incantesimo *desiderio* o *miracolo*; anche se rimosso, il marchio si rinnova ogni 24 ore a meno che non intervenga una divinità. Questo marchio brilla ogni volta che la persona marchiata si trova in un luogo qualsiasi del semipiano. Ogni membro delle Sentinelle di Union di pattuglia riconosce a vista questo marchio. Quei criminali che sono condannati alla prigionia sono incarcerati da qualche parte oltre la città in una delle remote isole libere.

Quando una tipica pattuglia di tre regolari più un sergente (vedi le Sentinelle di Union nella sezione delle organizzazioni, all'inizio di questo capitolo) non riescono a eseguire un lavoro, la squadra di rinforzo chiamata per prima contiene altri 2-5 (1d4+1) valorosi guerrieri in più.

Membro della squadra di rinforzo delle Sentinelle di Union: Umano Grr30/Sentinella di Union1; GS 31; umanoide Medio; DV 30d10+153 più 1d10+5; pf 328; Iniz +12; Vel 9 metri; CA 36; 18 contatto, 33 colto alla


Città-Piano di Union
Panoramica
Quartiere Alto
Quartiere delle Taverne
Quartiere delle Gilde
Quartiere Militare
Portale della Scalinata
Quartiere Profumato
Portale Materiale
Quartiere Commerciale
Quartiere Magico
Portale Planare
Quartiere del Mercato
Quartiere del Tempio
0 15 30 60
Scala in metri



sprovvista; Att +36/ +31/ +26/ +21 in mischia (1d8+13, *mazza pesante+2*); o +35 a distanza (1d8+8/19-20, *balestra leggera+1* con dardi +1); QS Capacità magiche; AL LN; TS Temp +24, Rifl +17, Vol +15; For 21, Des 18, Cos 20, Int 16, Sag 15, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cavalcare (cavallo) +37, Conoscenze (storia) +16, Conoscenze (Union) +13, Diplomazia +25, Nuotare +38, Osservare +4, Saltare +26, Scalare +35; Abilità Focalizzata (Conoscenze [storia]), Abilità Focalizzata (Diplomazia), Arma Focalizzata (balestra leggera), Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (balestra leggera), Specializzazione in un'Arma (mazza pesante), Tempra Possente, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Talenti epici: Arma Focalizzata Epica (balestra leggera), Arma Focalizzata Epica (mazza pesante), Iniziativa Superiore, Pelle Corazzata (x2), Specializzazione Epica in un'Arma (balestra leggera).

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *inviare*, *scudo della legge*. Livello dell'incantatore 15; CD del tiro salvezza di *scudo della legge* 21.

Proprietà: Corazza di piastre di adamantio+4, scudo largo+3, anello di protezione+5, mazza pesante+2, balestra leggera+1, 20 dardi+1.

ISOLE DI UNION

La sezione seguente fornisce la descrizione di ognuna delle isole maggiori che formano Union. Ogni isola, collegata alle altre da una serie di ponti, è considerata un singolo distretto o quartiere e ognuna possiede un centro e una personalità diversa. In alcuni quartieri, alcune istituzioni importanti vengono citate e illustrate in dettaglio.

QUARTIERE COMMERCIALE

Il Quartiere Commerciale è la seconda isola galleggiante più grande di Union (seconda solo al Quartiere del Mercato) e le strade qui sono ampie, completamente dritte e illuminate a giorno. Per la maggior parte gli edifici sono tenuti isolati e indipendenti, sempre ben mantenuti. Un grande muro circonda il perimetro dell'isola, proteggendo gli abitanti e i visitatori dallo sporgersi oltre il limite che si affaccia sullo spazio vuoto.

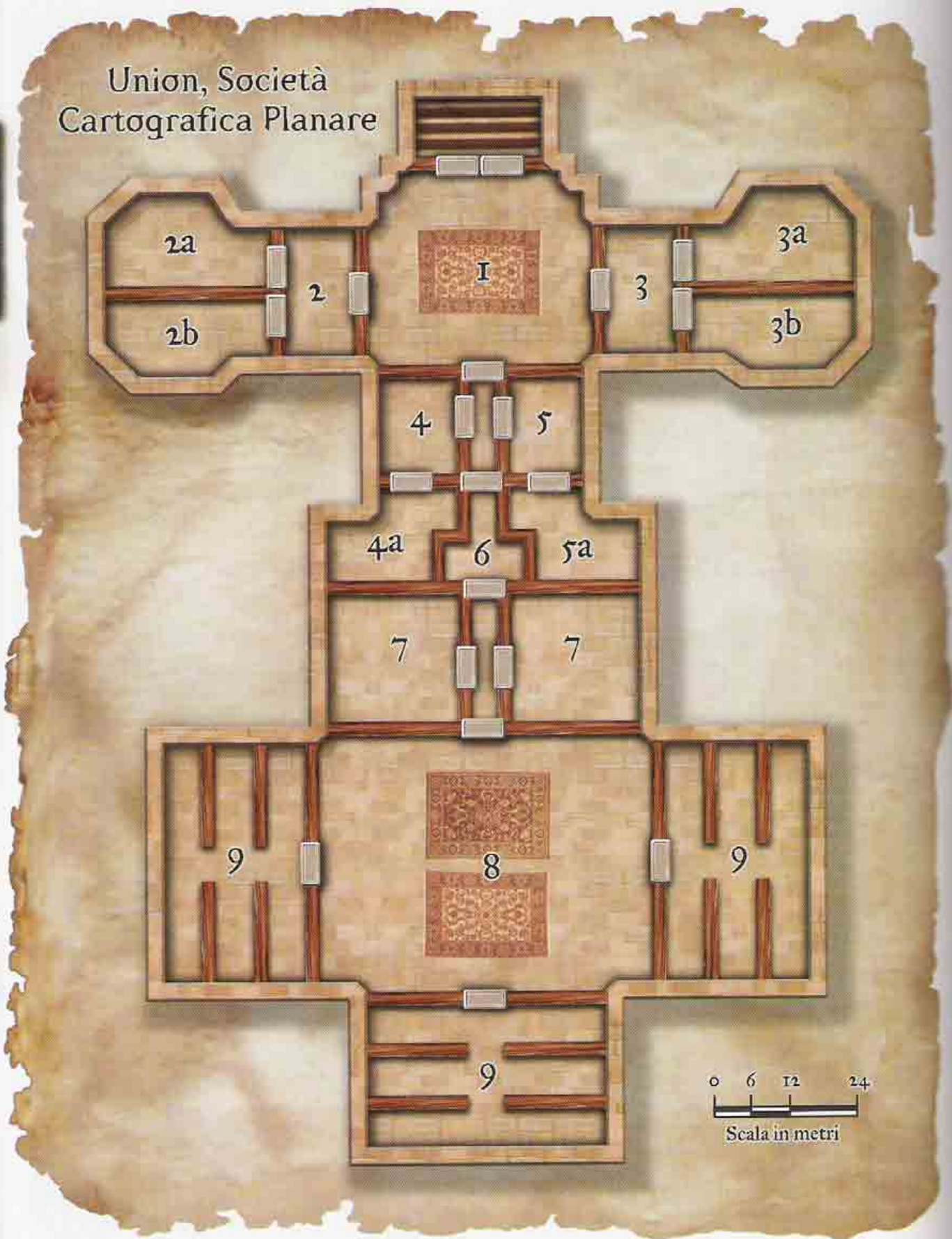
È nel Quartiere Commerciale o nel Quartiere degli Affari come lo chiamano alcuni, che ogni genere di negozianti, mercanti, società e professionisti indipendenti conducono le loro trattative. Saggi, ingegneri, intagliatori di gemme, marmisti, cartografi e una schiera di altri imprenditori dirigono i propri affari in questo quartiere, amministrando tutto da aziende ordinate e ben costruite. Le residenze private popolano tutto il distretto e le Sentinelle di Union pattugliano regolarmente il posto, poiché questo è il vero cuore di Union, la sola ragione della sua esistenza.

Il centro del quartiere, conosciuto come Piazza Centrale è una grande piazza aperta e pavimentata, completa di fontana. Tutte le strade principali si snodano dai vari ponti fino a questa piazza. Molte delle aziende più importanti si trovano in questa piazza, di fronte alla fontana, che è un luogo alla moda per incontrarsi o da visitare prima di tuffarsi effettivamente negli affari.

Società Cartografica Planare

Il quartier generale di questa stimata organizzazione è situato in un importante palazzo che si affaccia sulla


Union, Quartiere Commerciale
Importazioni Esotiche di Kharlin
Viale della Sentinella
Corso dell'Arcano
Vicolo della Gilda
Quartier Generale dell'Ordine dello Scudo
Piazza Centrale
Sede Decentrata delle Sentinelle
Strada di Oerth
Via del Mercato
Pasticcini e Pinte di Mael
Vicolo delle Terre Esterne
Palazzo di Thargas
Quartier Generale della Società Cartografica Planare
0 37,5 75 150
Scala in metri


Union, Società
Cartografica Planare
1
2
2a
2b
3
3a
3b
4
4a
5
5a
6
7
7
8
9
9
9
0 6 12 24
Scala in metri

Piazza Centrale. È un grande edificio suddiviso in due sezioni principali. Una zona pubblica destinata ad ospitare i clienti che vengono per fare affari, in cerca di una guida o di una mappa, o intenzionati a vendere eventuali informazioni che hanno ottenuto. Oltre a questa zona si stende una serie di archivi e sezioni di ricerca, così come una rete di depositi per l'equipaggiamento e le forniture.

1. Entrata e museo: Sculture opulente, ritratti, oggetti ricordo e artefatti della storia delle imprese esplorative della società decorano questo grande atrio d'ingresso. I clienti arrivano qui e vengono educatamente accolti dai membri del personale, pronti a discutere potenziali lavori e a guidarli nella giusta direzione.

2. Area di accoglienza: Raffinati mosaici e poltrone confortevoli adornano questa stanza, che serve sia da salotto che da area di accoglienza per il Direttore della Società. Pochi visitatori sono abbastanza importanti da ricevere un appuntamento per incontrare il direttore, ma coloro che lo sono attendono qui il momento di incontrarlo.

2a. Sala di incontro: Un grande tavolo circondato da comode sedie facilita le negoziazioni cliente/direttore.

2b. Ufficio del direttore: Il direttore della Società Cartografica Planare, **Hesmeth Schlade**, ha i suoi uffici quaggiù. Guida le operazioni giornaliere della società e ne risponde a **Khymez Ta'rol**, il mercane che fondò originariamente l'organizzazione.

3. Uffici dell'esplorazione e della localizzazione: Questa stanza di accoglienza serve come ufficio esterno sia per il dipartimento dell'esplorazione che per il dipartimento della localizzazione. I clienti attendono qui di incontrare i direttori di questi due dipartimenti. Centinaia di mappe planari decorano questa stanza, trascritte con vari strumenti (incluse svariate mappe composte solo di luce sagomata).

3a. Ufficio del direttore dell'esplorazione: Quando i clienti vogliono semplicemente vedere cosa c'è fuori, questo è il posto giusto in cui venire. Alcuni vogliono condurre un'esplorazione simile a un safari, mentre altri hanno inclinazioni più accademiche o orientate verso gli affari, per quanto riguarda le loro necessità.

3b. Ufficio del direttore della localizzazione: I clienti che desiderano trovare qualcosa, qualcuno o un luogo specifico vengono portati quaggiù.

4. Ufficio delle guide: Questa sala d'attesa è simile alla 2 e alla 3.

4a. Ufficio del direttore delle guide: Il Direttore delle Guide è la persona giusta da visitare per quei clienti che cercano guide professionali attraverso le terre selvagge, e il suo ufficio è una stanza sontuosa, colma di ogni genere di ricordi preziosi raccolti da ogni piano.

5. Ufficio della cartografia: La ricerca e l'acquisto di mappe si svolge in questo ufficio. Se un membro degli Esploratori ha visitato un luogo, la relativa mappa può essere trovata quaggiù.

5a. Ufficio del capo cartografo: Il Capo Cartografo ha i suoi uffici quaggiù, dove mette in vendita varie versioni aggiornate delle mappe. Gli originali sono depositati al sicuro negli archivi.

6. Posto di controllo: Questa stanza serve come barriera tra la parte frontale dell'edificio, permessa ai clienti e la parte posteriore, dove si svolge il vero lavoro. I clienti possono venire qui se desiderano acquistare l'equipaggiamento per una spedizione (che si trova nel deposito, area 7). Nessuno può passare senza un'apposita autorizzazione, e sono sempre presenti due guardie. Solo i membri degli Esploratori hanno l'autorizzazione. La sorveglianza è curata da un gruppo di sei guardie che mantengono una presenza costante (Grr16 umani LB).

7. Equipaggiamento e forniture: Quei membri che si preparano per una spedizione visitano questa serie di magazzini. Qui è possibile trovare ogni tipo di strumento che possa rivelarsi utile nel viaggio attraverso le terre selvagge. Sono disponibili persino alcuni oggetti magici minori, utili per i viaggi di frontiera.

8. Dipartimento di ricerca: Questa stanza è dedicata alla compilazione delle mappe. Fra lunghe file di tavoli e scrittoi, gli specialisti della ricerca lavorano su frammenti di informazioni, pezzi di pergamena e porzioni di mappe per aggiungere ulteriori dettagli al corpus di conoscenze della Società Cartografica Planare. I cartografi creano mappe nuove e più accurate, trascrivono dettagli locali (come flora, fauna, civiltà conosciute) e altri fanno riferimenti al materiale da depositare.

9. Archivi: Questo è il luogo in cui viene catalogata la summa di tutta la conoscenza degli Esploratori. Ogni stanza è sigillata magicamente (*serratura arcana* è stata lanciata sulla porta da un mago di 24° livello), sorvegliata (*proibizione* lanciato da un chierico di 24° livello, allineamento legale buono) e protetta contro le entrate illegali (ogni stanza ha un golem di ferro posizionato proprio all'ingresso, istruito a rimuovere chiunque non sia autorizzato a stare laggiù). Ogni stanza è colma di scaffali e scaffali di informazioni dettagliate e di facile accesso, per la comodità della società.

Incontri comuni: Coloro che visitano la Società Cartografica Planare più di una volta potrebbero incontrare **Sturra Blackhoof** (Rgr20/Agente Cercatore5 elfa LB). L'abilità di Sturra nel sopravvivere nelle terre selvagge e nel seguire tracce è considerata leggendaria. Non è un membro effettivo della società (è uno spirito troppo libero per lavorare per un'organizzazione) ma collabora con gli Esploratori e spesso passa loro delle informazioni quando torna da una delle tante spedizioni esplorative. In cambio Sturra impara qualcosa su nuovi luoghi da esplorare e di tanto in tanto acquista il suo equipaggiamento attraverso gli Esploratori ad un prezzo di favore.

Gli avventurieri spesso cercano Sturra quando hanno bisogno di visitare luoghi fuori dal percorso prestabilito sui vari piani, e lei normalmente è felice di offrire il suo aiuto ad un giusto prezzo. Quando non è fuori in esplorazione o quando non si trova quaggiù a scambiare informazioni e a narrare grandi storie nelle sale della Società Cartografica, la si può trovare nel Quartiere delle Taverne a condividere i racconti su qualcuno dei luoghi dove è stata di recente.

Pasticcini e Pinte di Mael

Questa istituzione del cibo, situata in una strada laterale del Quartiere Commerciale, soddisfa le golosità di mercanti e ufficiali politici che lavorano in questo distretto. **Mael** (Esp18 umana CB) è una cuoca e sa cucinare in modo eccellente. Il luogo è specializzato in prodotti da forno di tutti i generi, dai pasticcini ai dolci più deliziosi. Anche la sua gamma di birre chiare, birre va-

rie e idromele è una delle preferite dai residenti.

Di nascosto da Mael, la sua assistente **Creeh** (Ldr16 mezzelfa NB) è attualmente al servizio dei Regolatori. Creeh è un'impiegata retta e affidabile quando effettua le consegne. È puntuale e onesta, e Mael la invia a consegnare il cibo ordinato ogni giorno per tutto il quartiere. Creeh non sa chi sta servendo attualmente, ma è pagata molto bene per portare messaggi avanti e indietro per il suo contatto, mentre è fuori a fare le consegne. Sono molti gli agenti insediati nelle varie aziende importanti del quartiere che considerano importante ricevere l'ottimo cibo di Mael per il pasto di mezzogiorno.

Palazzo di Thargas

Questa dimora signorile, situata nel Quartiere Commerciale, è la casa di **Jolin Thargas** (Ari9 umana LN). Jolin è una ricca aristocratica di una regione settentrionale su uno dei mondi del Piano Materiale, che fu sorpresa dall'imbrunire durante un incontro galante con il suo amante e divenne preda di un cacciatore canuto. Riuscì a fuggire a malapena, e per salvarle la vita, suo padre fece in modo che il mago del luogo la mandasse al sicuro da qualche parte, in modo che non dovesse soccombere al folletto cacciatore. Il mago la fece sparire misteriosamente trasportandola a Union, dove il clima è sempre mite e qui la donna è rimasta, non potendo tornare a casa.

Il padre di Jolin, nonostante la rabbia per la sua relazione illecita, si assicurò che fosse sistemata bene, procurandole questa dimora e una schiera di servitori. Jolin non ha bisogno di nulla: ha stretto un accordo segreto con il mago, che l'ha aiutata e le ha portato tra le braccia il suo amato. Suo padre, d'altra parte, non desidera altro che il suo ritorno in famiglia e ha degli agenti in cerca di eroi che vogliano proteggere Jolin per le quattro notti rimanenti necessarie per giungere alla fine dell'inseguimento del cacciatore canuto. Li pagherà molto bene. Ciononostante, anche se vi riuscisse, è improbabile che Jolin voglia tornare di sua volontà, poiché preferisce decisamente il luogo della sua nuova vita. Molti degli eventi sociali di Union iniziano o finiscono nel Palazzo di Thargas.

Importazioni Esotiche di Kharlin

Kharlin è un trafficato bazar grande un intero palazzo del Quartiere Commerciale che vende tutti i generi di mercanzie provenienti da ogni terra immaginabile, in particolare dai piani interni ed esterni. Si è specializzato in vetro, gemme e ciondoli minerali, ma è ricco anche di altri materiali che traboccano dai suoi scaffali.

In realtà **Kharlin** (Ldr14/Esp5 efreeti LM) è un efreeti camuffato che si finge un ricco mercante. Ha con sé un paio di altri efreet che gli procurano il prezioso minerale che vende e divide i guadagni con loro. Il suo giro d'affari è aumentato gradualmente, fino al punto da includere altri tipi di merce, e dal momento che sta facendo così tanti soldi, non se ne preoccupa. La copertura del mercante è diventata più di un semplice scherzo per lui.

Nonostante i risultati ottenuti, Kharlin sta cercando di diventare membro dei Prediletti Divini. Non pensa veramente di essere il discendente di qualche divinità, ma è più che deciso a incoraggiare questa idea attraverso l'uso dei suoi poteri (in particolare la sua capacità di *desiderio*), se questo significa poter giocare scherzi interessanti a degli sciocchi pomposi troppo assorti nei propri affari.

QUARTIERE DELLE GILDE

Il Quartiere delle Gilde è la parte di Union che regola quasi tutti i commerci che non sono già controllati dai mercane. Esistono di certo molti proprietari di aziende indipendenti a Union, ma molti mercanti preferiscono invece la sicurezza e la protezione offerta dall'associazione ad una delle varie gilde della città. Oltre alla regolazione dei prezzi e alla certezza che ogni azienda che accoglie in seno sia operativa secondo i regolamenti della città, ogni gilda fornisce anche una certa stabilità economica in tempo di crisi, concedendo prestiti a basso costo ai mercanti membri o fornendo certi servizi (guardie di controllo extra, ad esempio) a prezzo di favore. Le quote per questi privilegi variano a seconda della gilda.

Alcune delle gilde che esercitano il proprio potere a Union includono la gilda dei fabbri (chiunque nell'industria della forgiatura delle armi e delle armature), la gilda dei tavernieri (sia le taverne che le locande possono farne parte), la gilda dei gioiellieri (è benvenuto chiunque si occupi di gioielleria artistica, intagliatori di gemme e chiunque si occupi di pietre grezze), la gilda della manodopera (per coloro che fanno lavori umili) e, ovviamente, le numerose gilde dei mercanti (raggruppate a seconda dei tipi di merce comprata, venduta o scambiata). Le gilde qui descritte non sono tutte le gilde che si possono trovare in questo quartiere, ma sono le più importanti. Altre gilde "non ufficiali" (come quella della Garrota) esistono ovunque in città, ma i membri e i loro luoghi di incontro sono segreti.

Altri tipi di gilde nel Quartiere delle Gilde includono quelle dedicate quasi esclusivamente a certe classi. Infatti un membro di qualsiasi classe può trovare una gilda dedicata alla sua professione, come anche quelle classi di prestigio che sono associate ad un'organizzazione.

È all'interno del Quartiere delle Gilde che la maggior parte dei finanziatori esercita i propri affari. Sebbene pochi istituti siano disposti a cambiare una moneta di un regno (o piano) con un'altra come parte di una transazione, soltanto i finanziatori possiedono il tipo di riserve di contanti (o i contatti per crearle) per maneggiare somme più grandi per lo scambio. Normalmente fanno pagare dal 5% al 7% per questo servizio, a seconda dello stato dell'economia (sebbene i mercane non permettano mai che il tasso delle quotazioni di cambio aumenti troppo; non vogliono che le pratiche di cambio valuta si trasferiscano in un altro luogo che non sia Union). I finanziatori possono anche concedere dei prestiti, naturalmente, facendo pagare dal 10% al 15% al mese per questo servizio. Quasi sempre hanno bisogno di una forma di prestiti collaterali, facendo un'eccezione occasionale per gli amici fidati e le figure di rilievo.

Tempio della Calma Crepuscolare

Il Tempio della Calma Crepuscolare è un luogo di meditazione, addestramento e aggregazione per i monaci combattenti. Non è dedicato a nessuna singola divinità, e tutti coloro che vogliono seguire lo studio del com-

battimento a mani nude sono i benvenuti fra le sue mura.

Il "tempio" è situato nel Distretto delle Gilde, nel Viale Sublime. È stato scolpito da blocchi di pietra non originari del luogo, e il suo edificio principale è molto vasto, ma contiene sale tranquille illuminate da candele profumate. I monaci di ogni ordine sono i benvenuti e possono rimanere senza alcuna spesa, fintanto che rispettano il **Maestro Od** (Mnc24 mercane LN), il fondatore del luogo. Il Maestro Od è assai rispettato in città, persino da altri mercane.

QUARTIERE ALTO

Il Quartiere Alto è il regno esclusivo dei mercane che governano la città, delle loro famiglie e dei loro stimati ospiti. Il ponte che conduce dal Quartiere Militare al Quartiere Alto è chiuso per il semplice pubblico ed è attentamente sorvegliato da una ventina di Sentinelle di Union. All'interno del quartiere, i residenti si crogiolano nei loro affari, protetti da alte mura e da una possente magia. La maggior parte dei residenti di Union dà per scontata questa parte della città, ma circolano anche strane voci sulla vera natura del Quartiere Alto.

Alcune persone credono che gli edifici siano semplicemente una facciata, e che le case ospitino in realtà dei *portali* planari usati per introdurre le merci per la distribuzione e la vendita in città, superando quindi i portali pubblici (non magici). Altri credono che i mercane siano soltanto delle creature molto riservate che non si integrano bene con altri che non siano della loro razza. In ogni caso, pochi sono stati al di là del ponte che conduce in questo quartiere della città.

La verità sugli edifici sta a metà strada. I mercane sono persone molto riservate e i loro alloggi servono effettivamente come dimore. Ciononostante utilizzano anche una magia potente per mantenere dei portali aperti verso altri luoghi, da dove acquistano una porzione della loro merce di scambio. Questo gli permette di mantenere il costo delle spese di trasporto al minimo.

Sebbene le Sentinelle di Union controllino apertamente la strada maestra dal Quartiere Militare al Quartiere Alto, i mercane usano numerosi altri metodi per mantenere la loro riservatezza e la loro sicurezza. Tutta l'isola galleggiante è sotto l'effetto di una potente magia di guardia per impedire ai visitatori indesiderati di guadagnare l'entrata persino dall'aria, tramite teletrasporto o attraverso un viaggio dimensionale. Il perimetro è circondato da un *muro di forza* sferico permanente. Questa barriera protettiva si estende anche in basso, sulle rocce dell'isola, per evitare che si scavino tunnel da sotto. Il *muro* è stato modellato in modo speciale, al fine di permettere un'apertura nel cancello, ma questa è l'unica entrata. Vari incantesimi di *proibizione* (lanciati come da un chierico di 30° livello LN) fiancheggiano i confini, impedendo i viaggi extraplanari nel quartiere. Senza lesinare sulla sicurezza, i mercane utilizzano anche dei golem di adamantio (vedi Capitolo 5) per pattugliare i sotterranei delle loro dimore.

QUARTIERE MAGICO

È nel Quartiere Magico che viene gestita la maggior parte degli affari più esotici. È quaggiù che si scambiano magie e poteri di ogni tipo. Stregoni disposti a vendere la loro abilità di lanciare incantesimi per un certo periodo di tempo, maghi disposti a creare oggetti magici da vendere, ricettatori con merce rubata in cerca di un compratore, tutti cercano di guadagnarsi da vivere (o hanno stabilito delle dimore fisse) facendo affari quaggiù. Naturalmente la vendita della magia ha il suo prezzo e i soldi circolano liberamente. Ogni negozio del quartiere è strettamente protetto e le Sentinelle di Union pattugliano questa parte della città con altrettanta intensità del Quartiere Militare.

Non tutti gli affari del quartiere riguardano solo la magia, tuttavia. Molti negozi offrono forniture per laboratori, componenti, volumi normali, testi magici, componenti per costruire golem, articoli in vetro di ogni qualità e misura, immondi servitori, parti del corpo che vengono spacciate come appartenenti a delle divinità defunte e altro ancora. Sono disponibili molti servizi di traduzione per quegli avventurieri che stanno cercando di scoprire cosa c'è scritto su una vecchia mappa o su una pergamena riportata da una delle loro ultime avventure. Veggenti e indovini esercitano occasionalmente i propri affari qui (sebbene siano molto più benvenuti, e quindi se ne trovino di più, nel Quartiere del Mercato) e i saggi che si occupano di ogni fonte immaginabile di conoscenza hanno dozzine di negozi nel Quartiere Magico.

Non tutti coloro che vivono in questo quartiere sono venditori diretti. Alcuni di quelli che vivono nel distretto lo hanno fatto per essere vicini a una fonte subito disponibile di forniture per le proprie ricerche. Spesso gli agenti di maghi potenti agiscono come mediatori, negoziando il costo di alcune parti di questa o quella opera magica in nome dei loro clienti, che desiderano svolgere il proprio lavoro interamente altrove a Union o in un'altra dimensione. Per i profani il Quartiere Magico può essere un luogo che incute timore, ma per chi si reca al mercato per comprare, vendere o effettuare scambi di incantesimi, non c'è posto migliore dove condurre i propri affari.

Da Suplindh

Per chi desidera commissionare un oggetto magico, la rivendita da Suplindh, nel Quartiere Magico è il luogo giusto in cui andare. Chi ha intenzione di perfezionare l'armatura, di apportare una miglioria alla sua arma attuale o di ottenere informazioni sull'ultimo incantesimo che sta cercando, con molta probabilità può trovarli qui. Il prezzo sarà alto, ma ogni oggetto magico di valore deve comunque essere pagato generosamente.

Suplindh (Str15 gargoyle mezzo-immondo N) è un intermediario, un agente che lavora con un gran numero di maghi dentro e fuori da Union (si dice che abbia contatti sia a Sigil che alla Città di Ottone). Ogni cliente ha desideri e necessità diverse, e Suplindh è un astuto negoziatore, capace di concludere ogni affare in modo che il cliente abbia ciò che vuole, a assicurandosi in questo modo che continui a servirsi da lui. Sono pochi i maghi interessati a creare oggetti magici solo per soldi. Il procedimento richiede molto tempo e i costi sono esorbitanti, sia in soldi che in esperienza. Ma Suplindh è riuscito a mettere assieme un pugno di maghi i cui interessi e necessità gli permettono di fare qualche lavoro occasionale, in cambio di altri tipi di servizi. Questi incantatori hanno sempre bisogno di qualche componente raro per gli incantesimi, di una copia di un testo per-

duto o forse di un oggetto di valore che non hanno l'abilità di creare da soli.

Per finanziare la produzione di alcuni oggetti magici nuovi, Suplindh richiede il 75% del costo del materiale in anticipo. Se l'oggetto in questione non si riesce ad ottenere altrimenti in città (perché è troppo difficile da forgiare, si tratta di un oggetto unico o è maledetto in qualche modo), richiede un ulteriore 10% per sé. A seconda di quanto è difficile da acquistare l'oggetto in questione, può esigere un'ulteriore forma di pagamento per conto del suo fornitore arcano, generalmente in forma di una ricerca, a volte in forma di un oggetto paragonabile in commercio o (raramente) in forma di denaro extra. Le necessità della sua scuderia di maghi cambiano di settimana in settimana e spesso Suplindh risolve affari complessi fra più parti quando se ne presenta l'occasione. A volte questo procedimento termina nell'acquisto dell'oggetto desiderato in un tempo più breve di quanto ne avrebbe richiesto costruirne uno.

Ad esempio, se un cliente visita il suo negozio e vuole una *spada lunga+7* ulteriormente migliorata in modo che sia anche un'arma tagliente, Suplindh cercherà di trovare un cliente mago che faccia il lavoro. Se accade che quel mago necessiti di un particolare e raro incantesimo epico su una tavoletta per alcune ricerche personali che sta facendo, Suplindh andrà da un altro dei suoi clienti, procurando l'incantesimo per il mago. Il secondo incantatore potrebbe avere un socio che languisce in prigione da lungo tempo, il quale ha bisogno di essere riscattato da un principe demone in seguito a una mano sfortunata a carte. In questo caso, Suplindh chiederà al cliente della *spada lunga+7* di liberare il prigioniero come scotto per il miglioramento supplementare della sua spada, invece del pagamento in contanti.

Suplindh stesso è un personaggio bizzarro (un gargoyle mezzo-immondo), sebbene abbia un carattere più nobile di molti altri della sua razza. Le sue sembianze di pietra sono decorate da una cresta spinosa che parte dal ponte del naso, corre sopra la fronte e scende giù fino alla schiena. Nonostante l'aspetto spaventoso, la maggior parte delle persone lo trova un tipo avvenente dopo pochi minuti di conversazione. La sua reputazione in città è impeccabile e spesso suggerisce ai potenziali clienti che dubitano della sua affidabilità di cercare delle referenze imparziali che glielo dimostrino.

Suplindh utilizza i servigi di una coppia di nani che assicurano la protezione del negozio. Il loro compito principale è di chiamare una pattuglia di Sentinelle di Union se un cliente diventa violento. Suplindh non tiene sempre molte cose di valore sotto mano, ma quando deve redigere un contratto o accettare un pagamento per un lavoro svolto preferisce avere vicino **Balzam** (Grr14 nano LN) e **Gowdle** (Grr16 nana LN) (anche se deposita le cose di valore nello *scrigno segreto di Leomund*). Quando è fuori in visita ad uno dei suoi clienti, un nano lo accompagna mentre l'altro rimane a custodire il negozio.

Libreria nella Strada del Mercato

Questo singolare negozio nel Quartiere Magico è posseduto e gestito da **Laslie Fedrow** (Ldr14/ass10 umana NM) da più tempo di quanto chiunque a Union riesca a ricordare, con la possibile eccezione di alcuni dei mercane. Il negozio è in un certo senso fuori strada, in un vicolo laterale, ma chiunque sa indicare dove si trova. Laslie è una matrona dai capelli grigi sempre raccolti in una crocchia ordinata e tende a comportarsi in modo materno con ogni cliente che attraversa la sua porta, che sia la sua prima visita o la dodicesima.

Laslie si occupa di vecchi libri di ogni sorta. La sua collezione rivaleggia con le biblioteche di molte città e di alcune università, e i rappresentanti di quelle istituzioni vengono a tutti gli effetti a fare acquisti da lei in certe occasioni. Più di uno studioso è venuto a curiosare nella sua collezione solo per il piacere di farlo. Se non possiede un titolo particolare, allora ha una buona idea su dove può trovarne una copia. Ha soci pronti a rintracciare antichi tomi in ogni angolo del multiverso. Laslie evita attentamente di occuparsi di testi magici; ha detto a tutti coloro che vengono in cerca di questi testi che la scrittura arcana non le porterebbe altro che guai, e che non li comprerà o venderà affatto. Nonostante questa scelta, Laslie fa degli ottimi affari, beneficiando enormemente della sua buona fama che viene fatta circolare rapidamente, e del fatto di essere a Union.

Laslie, di nascosto, gestisce il suo negozio anche come copertura per alcuni membri della Garrota. Molti assassini di alto livello, compreso uno dei suoi figli, di cui sanno solo poche persone, di nome **Octavian Fedrow** (Ldr10/Ass10 umano LM), si incontrano nel suo scantinato tramite un tunnel segreto collegato al sistema di scolo sotterraneo del Quartiere Magico. Laslie, ormai in pensione, una volta era un'assassina di altissimo calibro, e aveva un posto d'onore fra i membri della gilda. È addirittura la titolare di un sottogruppo della Garrota che si incontra nel suo scantinato. Presiede le loro discussioni politiche ed è tanto spietata quanto l'argomento stesso delle discussioni.

QUARTIERE DEL MERCATO

Alcuni affari fra il Quartiere Commerciale e il Quartiere del Mercato si sovrappongono, ma quest'ultimo è di gran lunga il più rumoroso fra i due distretti. È nel Quartiere del Mercato che un visitatore di Union può trovare quelle contrattazioni frenetiche così comuni nei distretti simili di altre città. La grande maggioranza dell'isola è una piazza all'aria aperta gremita di piccoli chioschi, spesso composti da carri sontuosi (o semplici), ma a volte anche soltanto uno spazio vuoto largo abbastanza da contenere un cesto e il suo proprietario. Questa piazza è circondata da un lato da una serie di edifici cadenti attraverso i quali si snoda un labirinto di strade. Il luogo nel suo complesso è ricolmo di folla, di venditori pigiati fra una dimostrazione e l'altra, di venditori ambulanti che urlano per promuovere le loro merci e un migliaio di odori, suoni e visioni, che si fondono tutti nella cacofonia globale del mercato.

Diversamente dalla maggior parte degli altri distretti della città, solo la piazza all'aperto è circondata alle estremità da mura di protezione. Nella zona in cui sono situate le strutture permanenti, gli edifici giungono fino al bordo esterno dell'isola e oltre, a volte rimanendo effettivamente sospesi sullo spazio vuoto sottostante, e sostenuti solo da fragili pali e sostegni. Alcune scale pericolanti scendono da questi rifugi precari fino ai livelli inferiori, aderendo alla facciata delle roccia. Gran parte dell'isola è perforata a nido d'ape con passaggi sotter-



Union, Quartiere del Mercato




Legenda
Parete fragile
Immondizia
Scalinata per la superficie
0 37,5 75 150
Scala in metri
Sotterranei del Quartiere del Mercato



ranei nel punto in cui più negozi si ammassano insieme, con nicchie scavate nella roccia e illuminate da fumose lampade a olio e torce. (Vedi la mappa "Sotterranei del Quartiere del Mercato"). Alcuni "moli aerei" si estendono oltre il bordo e offrono la possibilità di attraccare agli occasionali vascelli volanti incantati che navigano nel cielo fra le isole esterne dei "quartieri estesi" e il nucleo delle dodici isole di Union.

Il Quartiere del Mercato in realtà non dorme mai. Nonostante l'immutabile crepuscolo che permea lo spazio vuoto di questo semipiano, il resto della città di Union ha adattato una sorte di convenzione: le lampade vengono oscurate durante la "sera", le aziende vengono chiuse e le persone si ritirano a dormire. Nel Quartiere del Mercato non è così. In ogni momento ci sono venditori nelle strade e nei chioschi, e ci sono sempre dei passanti che potrebbero convincersi a comprare un ninnolo o un pasto veloce. La folla può farsi meno fitta, ma buona parte della gente comune fa le ore piccole, il che permette sempre di portare avanti ulteriori affari.

Il Quartiere del Mercato è anche la fonte di ogni tipo di merce clandestina o da mercato nero. Sono pochi i tipi di merce che risultano palesemente illegali a Union, ciononostante i compratori devono fare attenzione quando fanno richiesta di veleni, documenti falsi e altro ancora, ed esiste un rischio altrettanto grosso che almeno alcune delle merci in vendita (gioielli e oggetti d'arte, in particolare) siano stati rubati da qualche altra parte. La maggior parte di questo genere di prodotti viene smerciata con un cenno e un sussurro in una stanza del retro, poiché pochi venditori e compratori di questi oggetti vogliono veramente attirare l'attenzione su di sé e violare le leggi della città.

Le Sentinelle di Union pattugliano anche questa zona, come tutte le altre aree di Union, e generalmente se la cavano bene come nelle altre zone. I fornitori del mercato accettano i loro controlli di buon grado e si occupano delle loro attività più dubbie soltanto dopo che la pattuglia ha fatto il giro della strada e ha svoltato l'angolo, uscendo dalla vista. Normalmente le Sentinelle di Union si dimostrano utili per mantenere fluido il traffico, per interrompere le discussioni sull'eccessivo ricarico dei prezzi, per impedire i furti e così via. Sono sorprendentemente pochi i mendicanti senza tetto e i borseggiatori che percorrono le strade di Union, in quanto la punizione per i piccoli furti è severa e i mercane (attraverso le Sentinelle di Union) considerano importante che il posto sia mantenuto sempre in ordine.

Tesori di Prentice

Una delle curiosità preferite sono i Tesori di Prentice, una piccola serie di carri- bancarelle che cambiano posizione quasi ogni giorno. Il più delle volte i Tesori di Prentice si trovano in un uno dei livelli più bassi, esibendo varie mercanzie illuminate dalla luce delle lampade. **Prentice** (Mag16 mercane LN) è il proprietario della piccola carovana, ma la maggior parte dei clienti non lo vede mai: sono le tredici **figlie** di Prentice (Mag10-13 mercane femmine LN) che si occupano delle operazioni giornaliere e delle singole vendite. Prentice preferisce il Quartiere del Mercato al Quartiere Magico, dove si occupa del commercio ambulante delle sue merci magiche, un genere che ha più risalto. Prentice è noto per la sua abilità nell'acquistare oggetti magici di taglia piccola e media ad una lieve riduzione di prezzo (normalmente dal 5% al 10%). Coloro che hanno a che fare con Prentice, se ne vanno sempre dai suoi carri fumosi con la sensazione che i loro nuovi oggetti

siano stati in qualche modo acquistati da Prentice con metodi illegali, oppure che l'oggetto nasconda una maledizione non ancora manifestata, sebbene ciò non sia mai stato provato.

Pesce Fresco di Gedwin

Questa rivendita, situata lungo la Strada del Mago, nel punto in cui si apre sulla piazza del mercato nel Quartiere del Mercato, è una sorta di chiosco all'aria aperta, situato proprio all'angolo. **Gedwin** (Grr11/Esp4 umano NB) afferma di vendere il pesce più fresco di tutta Union e ne ha ogni motivo. In un modo o nell'altro, riesce a offrire sempre i migliori esemplari di pesce disponibili da ogni parte del multiverso, esibendoli nel suo negozio all'interno di grandi casse di legno riempite con ghiaccio fresco e pulito.

La bottega di Gedwin è sempre affollata perché c'è sempre una gran richiesta del suo pesce. Fortunatamente la pesca fresca giornaliera di Gedwin sembra non esaurirsi mai, e così il venditore è in grado di soddisfare la richiesta. Tuttavia, chi vuole assaggiare alcuni dei manicaretti di Gedwin dovrà essere pronto a mettersi in fila.

La verità è che Gedwin serve davvero il pesce migliore in assoluto, in quanto vende pesce appena pescato nei mari profondi solo pochi istanti prima. Gedwin utilizza un *cubo dei portali* progettato in modo speciale e collegato a numerosi pescherecci su svariati Piani Materiali, nonché ad una regione polare su un altro Piano Materiale. Gedwin ha molti soci che lavorano sui pescherecci. Una volta al giorno Gedwin apre un *portale* fra l'area (privata) del retro del suo negozio e ognuno dei pescherecci, vi getta attraverso un sacco di monete e in cambio ottiene un carico di pesce fresco. Poi apre il portale sulla regione polare, prende il ghiaccio e vi sistema il pesce da vendere.

Gedwin non comprende pienamente che oggetto di valore sia il suo *cubo dei portali*. Apparteneva a suo padre prima di lui e la famiglia lo ha sempre usato per comprare il pesce. Ciononostante è abbastanza saggio da mantenere segreti i suoi metodi ad occhi indiscreti, in modo tale che i rivali non abbiano idea di come rubarglielo.

Porto nel Cielo

Il Porto nel Cielo è il nome dato ad un'attività sospesa ai margini del Quartiere del Mercato che noleggia piccoli vascelli volanti. Sebbene le corvette e le caracche più grandi che a volte è possibile vedere galleggiare più in alto o più in basso nel cielo siano costruite singolarmente e siano di proprietà esclusiva dei ricchi e potenti, o degli uomini d'affari, le più piccole, quelle costruite per ospitare sei, due o una persona, e che volteggiano qua e là nello spazio vuoto sono imbarcazioni facili da costruire e noleggiare. I vascelli volanti del Porto nel Cielo hanno un record imbattuto di sicurezza (difficilmente si capovolgono spontaneamente, scaraventando il proprio contenuto nei cieli bassi sottostanti). **Stephanos** (Esp11 umano CB) è il proprietario del Porto nel Cielo.

Vascello volante	Noleggio al giorno	Taglia	Carico	Faccia
1- persona	10 mo	Grande	Nessuno	1,5 m x 3 m
3- persone	25 mo	Enorme	1 ton	3 m x 4,5 m
6- persone	40 mo	Enorme	2 ton	3 m x 6 m

Ad eccezione delle annotazioni qui sopra, i vascelli volanti di Stephanos hanno tutti specificazioni simili: Velocità di volo 27 metri (scarsa), possono volare solo nello spazio vuoto intorno a Union e atterranno automaticamente sull'isola se viene fatto qualsiasi tentativo di volare sopra l'isola o su qualsiasi altra superficie; scafo in legno di 15 cm di spessore; durezza 5; pf 60; CA 1; CD di rottura 30.

QUARTIERE MILITARE

Il Quartiere Militare è il regno delle Sentinelle di Union, la zona di Union in cui l'organizzazione elitaria della sicurezza ha il suo quartier generale. È anche il luogo che ospita il tribunale e molti uffici amministrativi necessari al governo di una città tanto grande. Le persone che non hanno niente a che fare con l'amministrazione di Union non visitano spesso il distretto militare, poiché si trova alla periferia della città (oltre il Quartiere Militare si trova solo il Quartiere Alto) e non contiene negozi o altri edifici che potrebbero essere di qualche interesse per il passante casuale. Il traffico pedonale di chiunque non abbia un compito preciso da svolgere viene scoraggiato, ma non proibito; una folla di visitatori continua ad attraversarlo per curare gli affari del tribunale o per visitare quei prigionieri pronti ad essere inviati su un'isola esterna. Ovviamente a nessuno è permesso oltrepassare il Quartiere Militare verso il Quartiere Alto senza un invito preciso o senza l'accompagnamento di un mercane.

La strada principale dal Quartiere Militare al Quartiere Alto è strettamente controllata e difesa, ma anche il resto del distretto è pattugliato con attenzione. Oltre alle tipiche pattuglie delle Sentinelle di Union, esiste una dozzina di squadre di rinforzo (vedi sopra), a volte potenziate con l'aggiunta di maghi e chierici epici, pronte a intervenire e a compiere il proprio dovere in qualche punto della città, ogni volta che ce ne sia bisogno. Le Sentinelle attualmente in servizio alloggiano in questo quartiere.

Tre Sentinelle di Union appartenenti ai ranghi più alti presiedono il tribunale; sono coadiuvate da circa una dozzina di altri membri dell'organizzazione che fungono da personale di supporto, svolgendo mansioni come ufficiali giudiziari, magistrati e avvocati, sia per gli imputati che per la città. La corte si incontra ogni giorno per occuparsi dei casi in corso, per ascoltare testimonianze, emettere verdetti o sentenze ed esaminare amnistie o commutare le pene per buona condotta (per coloro che sono stati condannati ai lavori forzati). Tutti sono i benvenuti ad assistere ad una seduta, ma nessun tipo di arma è ammessa all'interno dell'aula e alcuni servitori speciali (tre chierici e tre maghi, ognuno dei quali almeno di 16° livello) montano la guardia in aula per assicurarsi che nessuna magia nascosta o non autorizzata venga utilizzata durante il processo.

Il Quartier Generale delle Sentinelle di Union occupa un'altra significativa porzione dell'isola. L'edificio alloggia tutto il personale amministrativo dell'organizzazione; comprende anche delle strutture per l'addestramento dei suoi membri, degli alloggi per gli ospiti più importanti e una prigione che ospita coloro che aspettano il giudizio o che stanno scontando la pena dei lavori forzati dentro la città. La prigione utilizza un sistema di contenimento sia fisico che magico al fine di trat-

tenere con sicurezza ogni creatura, persino quelle che normalmente hanno l'abilità di viaggiare attraverso le dimensioni.

QUARTIERE PROFUMATO

Il Quartiere Profumato è il centro edonistico di Union. È il distretto verso il quale si accalcano più spesso i nuovi arrivati durante la loro prima visita, poiché le miriadi di piaceri disponibili qui sono leggendari su tutti i piani. I negozi vendono qualsiasi cosa, da cuscini confortevoli, vini rari e da collezione ed erbe esotiche, fino a carrozze di lusso costruite una ad una, oggetti magici per l'ammaliamento e persino l'amore stesso. Qualsiasi oggetto o esperienza concernente la felicità e il piacere si può trovare quaggiù.

I millantatori in città e all'esterno insistono nel dire che in questo distretto agiscono numerose rivendite di schiavi, e che chiunque abbia abbastanza soldi per ungere le ruote giuste può trovare con discrezione la strada fino alle aste segrete degli schiavi. Ovviamente ogni genere di protezione contro possibili rappresentanti della legge in incognito è sempre in atto, e così è difficile per le Sentinelle di Union riuscire a scovare questi venditori della carne, se esistono davvero. Per certa gente, una brutta diceria è preferibile alla verità, se la verità non è abbastanza eccitante.

Ma a quanto pare esistono davvero degli schiavisti a Union; fanno molta fatica a procurarsi la merce in città senza farsi notare. Una di queste organizzazioni porta in città gli esemplari grazie ad alcuni incantesimi di *stasi temporale* usati assieme a una *borsa conservante* o a uno *scrigno segreto di Leomund*. Le Sentinelle di Union lavorano duramente per impedire questo losco traffico, ma a meno di non perquisire attentamente ogni persona che entra in città (un procedimento che non farebbe di certo bene al commercio), è impossibile impedirlo completamente.

Nonostante i traffici segreti condotti dagli schiavisti, la maggior parte del Quartiere Profumato è esattamente ciò che appare: un luogo in cui abbandonare gli affanni del multiverso per un po' di tempo. Union è famosa per il suo Quartiere Profumato almeno quanto per i suoi commerci più pratici, e per una buona ragione. Almeno dodici sontuose residenze, ciascuna costruita a tema di una particolare leggenda o divinità, offrono divertimenti per tutti i gusti, tra cui l'intrattenimento, il gioco d'azzardo e molte illusioni talmente reali che chi le ha provate giurerebbe non essere illusioni. Teatri, spettacoli di varietà, circhi, serragli e club notturni su misura trovano posto in questo distretto. I proprietari di tali luoghi sono orgogliosi della loro abilità di consegnare il massimo della qualità nel divertimento a chiunque venga da qualsiasi parte del multiverso. Una residenza di prima qualità nel Quartiere Profumato è fornita di numerose comodità magiche nell'ambiente circostante, al fine di creare un'esperienza irripetibile. E se le illusioni e le comodità non sono abbastanza, dal Quartiere Profumato partono regolarmente delle escursioni paradimensionali per visitare le sale del trono dei principali reami del Piano Materiale, lussureggianti giungle tropicali, mari infiniti e i vuoti dello spazio offerti da ognuno dei piani Esterni e Interni.

Palazzo delle Delizie di Chindra

Nelle profondità del cuore del Quartiere Profumato sorge un club esclusivo che, come suggerisce il nome, fornisce una cornice stimolante ai suoi membri, affinché possano spassarsela mentre vanno in cerca di un qualsiasi piacere edonistico tra i mille disponibili. Il Palazzo delle Delizie è un club mondano, un ristorante, un negozio di articoli da regalo e un luogo in cui cercare compagnia, tutto in uno. È un posto ben tenuto e **Chindra** (Ldr12 janni femmina), la proprietaria, è disposta a stringere accordi per soddisfare qualsiasi desiderio, una volta ricevuta la giusta somma di denaro.

Per assicurare la riservatezza dei suoi clienti, Chindra non permette a nessuno che non sia un membro di entrare nel club, e utilizza una coppia di esemplari di minotauro come portieri, per far valere le sue disposizioni. Paga abbastanza i minotauri per assicurarsi che non accettino alcuna forma di corruzione (il club non può permetterselo). Persino a quelle Sentinelle di Union in servizio che chiedono di entrare viene detto di aspettare finché Chindra non li può scortare nei locali. Non è preoccupata da ciò che troveranno le Sentinelle, perché si assicura che le sue licenze per gli affari e altri documenti siano sempre aggiornati, ed esige che i suoi clienti si comportino bene. Riconosce il valore della polizia in città e non farà niente per mettere a repentaglio il suo rapporto con loro, se possibile. Per questo motivo nessuno degli intrattenimenti che fornisce infrange una qualsiasi legge di Union, sebbene alcuni si avvicinino pericolosamente al farlo.

Il Palazzo delle Delizie è più di ciò che sembra. Oltre a competere per lo status di residenza di prima qualità nel Quartiere Profumato, Chindra si concede con riluttanza di prendere parte ad alcune pratiche di contrabbando che richiedono poco tempo, che svolge nelle stanze segrete nel livello sotterraneo. Le stanze si raggiungono attraverso un passaggio segreto da uno degli appartamenti privati al piano superiore. Chindra non è un contrabbandiere, ma è ricattata da **Oslahn Turvae** (Grr10/Ldr10 umano NM), la mente dell'operazione, affinché fornisca ai contrabbandieri l'iscrizione al club e nasconda la loro presenza nell'edificio. È in grado di ricattarla perché conosce la sua vera natura (vedi sotto) e ha promesso di rivelare la sua posizione al suo precedente padrone djinni se rifiuta di collaborare. Finora ha mantenuto fede al patto, poiché i contrabbandieri non hanno influenzato sfavorevolmente i suoi affari, ma teme di venire coinvolta se questi fossero scoperti. Questo è il motivo per il quale mantiene un buon rapporto con le Sentinelle di Union e tiene il naso fuori dalle faccende dei contrabbandieri il più possibile. Secondo lei meno sa di ciò che combina il gruppo, meglio è.

Chindra è una fuori casta della razza dei djinni. Fu venduta ad un altro principe djinni e cresciuta nel suo palazzo sul Piano Elementale dell'Aria. Quando fu abbastanza grande fuggì e si fece strada fino a Union, dove ha trovato il modo di guadagnarsi da vivere nel Quartiere Profumato, sebbene siano ormai trascorsi molti anni dalla prima volta che entrò in città, dove gode del suo attuale successo come proprietaria di una prestigiosa attività. È costantemente alla ricerca di un modo efficace per liberarsi dal ricatto di Oslahn. Eseguire i suoi ordini è molto simile a eseguire gli ordini del suo precedente principe.

QUARTIERE DELLE TAVERNE

Il Quartiere delle Taverne può a pieno diritto essere considerato il Quartiere degli Avventurieri, poiché è qui che giunge la maggior parte di costoro quando giungono a Union. Sia le taverne che le locande abbondano in questo distretto, pronte a servire ogni genere di visitatore, dai mercanti ai venditori di spade, fino agli occasionali ufficiali della Guerra Sanguinosa. Chiunque cerchi un compagno adatto ad aggregarsi in una cerca o uno o due robusti seguaci in più, generalmente può trovarli qui.

I prezzi delle stanze variano ampiamente, in quanto le sistemazioni variano dagli alloggi di infimo ordine per i meno fortunati fino ai lussuosi appartamenti privati per coloro che hanno soldi in abbondanza. Alcuni locali sono noti per la loro favolosa opulenza e le migliori comodità, offrendo un lusso che rivaleggia con la stanza di un sovrano. Molti di questi luoghi sono mantenuti da proprietari privati e le loro stanze sono tenute di riserva in caso capiti una visita. Altre locande sono ugualmente famose per offrire poco di più di un posto sul pavimento o un tetto sulla testa. Come ci si può aspettare, questi dubbi edifici hanno la reputazione di approfittarsi dei più incauti; è emersa più di una storia di un locatario scomparso o derubato dei pochi oggetti di valore che aveva. L'avventore saggio tiene un occhio aperto quando dorme.

Molte taverne servono una grande varietà di pietanze nel Quartiere delle Taverne, tutto ciò che va da un brodino o una zuppa di pollo, fino ai sontuosi pasti di molte portate serviti nelle sale da pranzo private dei club esclusivi. Alcuni gestori considerano importante fornire manicaretti insoliti ed esotici ai loro avventori stranieri più buongustai, importando gli ingredienti più freschi a Union fin dai più lontani piani esterni. Si dice che se si potesse effettivamente essere accettati in ogni luogo da visitare, si potrebbe cenare con una portata diversa ogni sera e comunque non riuscire mai ad assaggiare il menu completo disponibile in questo distretto.

Spada Spezzata

La Spada Spezzata è una locanda e una mescita di qualità mediocre fornita di alloggi comuni e cibi semplici. La Spada è collocata in una sezione del Quartiere delle Taverne che approvvigiona mercenari, sicari e ambigui uomini di fiducia. Il proprietario, **Dedrig Forl** (Pop10 gnomo NM) è un individuo apatico che lavora solo lo stretto necessario per mantenere l'attività. Il cibo è decente, anche se poco saporito, e i suoi clienti sono dei frequentatori abituali che tendono a guardare con sospetto i nuovi arrivati. Dedrig ha un numero esiguo di camere, che tiene disponibili per i soliti avventori, quando passano per Union, e quindi tiene aperto solo un grande dormitorio comune a disposizione di coloro che vogliono fermarsi per una notte. Ovviamente le persone disposte a rischiare i loro beni (e la loro pelle) in un luogo così poco sicuro sono più che altro sicari prezzolati, semi-vagabondi e fuggitivi che portano con sé nient'altro che il proprio nome (è assai poco probabile che i personaggi epici cerchino spontaneamente questa locanda). Molti avventori sono scomparsi durante il loro pernottamento alla Spada Spezzata.

La verità è che la Spada Spezzata è una copertura per un piccolo culto di seguaci di Erythnul. Il capo della cella è **Ponsas Gnerl** (Chr31/Sommo Predicatore1 mezzorco CM), un fanatico estremista che ha una stanza privata alla Spada e sta complottando di invadere Union quando arriverà il momento giusto. Ponsas ha completamente stregato Dedrig, facendogli credere di alloggiare alla Spada Spezzata in attesa di un visitatore molto importante e quindi di non voler essere disturbato (non è del tutto una bugia; Ponsas sta aspettando che arrivi un campione di Erythnul a condurre la battaglia). Ponsas utilizza i suoi appartamenti sia come luogo di incontro che come tempio privato per la sua divinità. Finora, a causa dei sospetti crescenti delle Sentinelle di Union, Ponsas è stato restio ad entrare in azione. Ma, come predica ai suoi fedeli seguaci, il giorno arriverà. Presto.

QUARTIERE DEL TEMPIO

Poiché Union è un crocevia nel senso più ampio del termine, è normale che persone di ogni fede e devozione passino da quelle parti. Nessuna religione è tenuta in maggior riguardo rispetto ad un'altra, nella città, sebbene alcune religioni abbiano un seguito maggiore rispetto alle altre. In questa parte della città sorgono vari templi devoti alle fedi più organizzate e meno distruttive. Una miriade di religioni provenienti da ogni angolo dell'universo hanno sede all'interno dello stesso quartiere, e i mercane non tollerano tensioni tra credenti di diversi punti di vista. Al primo cenno di problemi, le Sentinelle di Union intervengono per soffocare ogni possibile pericolo.

Ma il panorama delle religioni, a Union, non si limita alle fedi aperte e palesi che fanno mostra di sé nel Quartiere del Tempio. Circolano voci riguardo a possibili rifugi sicuri e segreti devoti alla venerazione di Erythnul, Vecna e Nerull, sparpagliati ovunque nel resto della città, e dei seguaci di Hextor mantengono una sala capitolare nel quartiere delle Gilde, separati dal Tempio di Heironeous per decreto dei mercane. La presenza di questi elementi non è motivo di preoccupazione, specialmente per i nuovi arrivati, ma alla lunga alcuni seri problemi sono emersi nella storia della città. La maggior parte dei sacerdoti delle varie fedi sembra essere giunta alla conclusione che essere presenti a Union sia molto più importante che tentare di esercitarvi il proprio dominio.

Tuttavia, alcune delle religioni più sovversive o anarchiche sono sempre all'opera per tessere nuovi complotti. I loro progetti rimangono ben nascosti, e così le Sentinelle di Union rimangono costantemente vigili. Sicuramente se qualche problema dovesse sorgere nel Quartiere del Tempio, potrebbe scatenarsi l'inferno, nel vero senso della parola. Per risolvere una tale crisi sarebbe richiesto un vasto numero di agenti specializzati assunti dai mercane in tempo di necessità (vale a dire: avventurieri epici).

DISTRETTI DEI PORTALI

Le tre isole più piccole che compongono Union sono i distretti dei portali: il Portale Materiale, il Portale dei Territori Esterni e il Portale della Scalinata. Ognuno di essi contribuisce a rendere Union quel calderone di culture diverse che è attualmente. Sono le sue connessioni con il resto del multiverso il motivo per il quale

tutti gli scambi avvengono da un luogo all'altro sfruttando Union come perno della rete di commercio. Fisicamente, ogni portale è un arco di pietra intagliata che si innalza al centro di ogni isola sulla quale è stato costruito, affacciato agli incroci delle strade che conducono alle altre isole vicine. Il portale è largo abbastanza da consentire il passaggio di due vagoni, fianco a fianco. Quasi ogni giorno, una costante corrente di traffico passa attraverso questi portali, in entrambe le direzioni.

Il Portale della Scalinata è un portale permanente che non cambia mai. Il Portale Materiale e quello dei Territori Esterni sono anch'essi permanenti, ma non sono collegati ad un posto specifico. In altre parole, essi vengono tenuti aperti (tranne che in tempo di crisi o di pericolo per la città), ma i mercanti hanno la capacità di connetterli a differenti destinazioni, a loro scelta.

Un arco, simile a quello che a Union denota la posizione di un portale, indica ogni locazione esterna raggiungibile tramite un portale. Quando il portale è connesso a quella particolare città, allora l'arco diventa il portale, e guardandoci attraverso si vede Union. Dal punto di vista di Union, la città è visibile attraverso l'arco. Quando il passaggio non è attivo, l'arco è una semplice struttura in pietra vuota.

Il portale in una città collegata a Union di solito si trova nel quartiere commerciale di quella città, in un'ampia piazza che concede il passaggio di tale flusso di traffico, senza interrompere il resto degli affari cittadini. Solitamente, prima che Union "arrivi" dall'altro lato dell'arco, le forze di sicurezza della città isolano il portale. Mercanti e carovane attendono in fila per ore prima che Union sia "arrivata", aspettando ansiosamente di attraversare il passaggio e di cominciare gli affari e la compravendita dei beni. Una volta che il collegamento è stato fatto e che entrambi i lati sono certi dell'assenza di pericoli, il percorso viene aperto e il traffico comincia a fluire attraverso il varco. Quando il collegamento sta per terminare, viene suonato un grosso gong due ore prima, un'ora prima e un'ultima volta quindici minuti prima. Dopodiché il passaggio viene bloccato ancora una volta, il collegamento termina e il portale si sposta su un'altra locazione.

Il mezzo attraverso il quale i portali vengono controllati non è molto conosciuto; la verità è che i mercane utilizzano un oggetto magico molto potente chiamato *chiave dei portali* che permette loro di regolare il passaggio e di collegarlo ad una delle molte locazioni. Per fare ciò è richiesto l'oggetto magico e tutta una serie di portali identici (in questo caso gli archi). Un trio di mercane fa la sua apparizione vicino al portale, quando è il momento di cambiare il collegamento, attende che il traffico sia calato e poi esegue le azioni necessarie per collegare il portale ad una nuova locazione. Il motivo per cui i mercane sono tre ha a che fare con la sicurezza. Solo uno dei mercane possiede la *chiave dei portali* (questa viene estratta dal mercante dall'interno di una profonda tasca). Gli altri due sono specchietti per allodole (nel caso a qualcuno venisse l'idea di rubare la *chiave dei portali*). Ogni mercane è accompagnato da una pattuglia di Sentinelle di Union.

Esiste una manciata di rivendite collocata nelle isole dei portali, anche se la legge richiede che un'ampia area venga tenuta libera intorno ai portali, affinché le carovane non restino intasate durante il trasbordo all'inizio e alla fine di ogni visita. Quest'area aperta, simile al terreno sgombro che solitamente circonda una fortificazione, serve anche ad evitare che eventuali forze esterne si nascondano vicino al portale, in attesa di assaltare la città dall'altro lato.

Portale della Scalinata

Il Portale della Scalinata è un normale portale interplanare permanente; l'arco su questa isola è connesso ad una larga piattaforma sulla Scalinata Infinita. È raro che il Portale della Scalinata sia utilizzato per qualche scambio, in quanto viene utilizzato solo da chi viaggia a piedi (le carovane si troverebbero in difficoltà sulle scale e dovrebbero attraversare lunghe distanze per arrivare ovunque). Nonostante tutto si tratta comunque di una via pratica, a seconda di dove si desidera andare, soprattutto se gli altri due portali non sono attualmente collegati al punto d'arrivo desiderato (vedi sotto).

La Scalinata Infinita è un vero e proprio mistero. Conduce in qualsiasi luogo, anche se la vera difficoltà sta nel trovare un punto d'accesso e un'uscita. Oltre l'apertura del portale si estende un piccolo ripiano con un'anonima fila di scalini che parte da esso. Attraversando la Scalinata Infinita, i viaggiatori notano come la scalinata cambia continuamente aspetto: da una semplice scala in legno a un intreccio caotico di scalini sospesi nel vuoto dove ogni gradino ha una direzione gravitazionale diversa. Si dice che da qualche parte lungo la Scalinata Infinita sia possibile incontrare il più grande desiderio del proprio cuore, se ogni ripiano viene esaminato attentamente.

L'origine e lo scopo della Scalinata Infinita rimangono un mistero. È impossibile sapere se la scala sia davvero infinita o se sia solo incredibilmente grande.

Portale Materiale

Il Portale Materiale è il collegamento pubblico verso il Piano Materiale. Gli orari del collegamento cambiano di volta in volta, ma vengono affissi nei pressi del portale stesso. Il portale "visita" la maggior parte delle principali città dei diversi mondi sul Piano Materiale, alcune più spesso di altre. Ad esempio, una enorme area metropolitana che può sostenere una vasta quantità di scambi è meta di connessione circa una volta l'anno, mentre le altre città più piccole vengono visitate raramente o addirittura una volta sola.

Portale Planare

Il Portale Planare è collegato ad altre metropoli planari, la maggior parte delle quali non appartengono al Piano Materiale. Il collegamento tocca, ad esempio, città come Sigil, Tu'narath, la Città di Ottone e anche la città dei mind flayer Ikkool Rrem (sono alcuni schiavi a fungere da rappresentanti dei mind flayer... non un singolo Illithid si presenta). Anche altre città di importanza minore situate su diversi Piani Esterni e Interni sono collegate attraverso questo portale. La cadenza dei collegamenti rimane costante, toccando a ruota le città di una lista predeterminata, una dopo l'altra. Ogni città rimane accessibile per due-quattro settimane prima che la rotazione passi alla seguente. Ovviamente alcuni collegamenti generano un traffico maggiore rispetto ad altri, a causa delle varie zone, a volte dichiaratamente ino-

spitali, di qualche strana locazione alla quale il portale si collega. Di tanto in tanto i mercane devono saltare o evitare completamente intere locazioni, se le loro condizioni sono cambiate drasticamente in peggio dalla loro ultima visita.

QUARTIERI ESTESI

I mercane tengono una lista di tutte le isole che fluttuano nel vuoto intorno alla città principale di Union. Quelle entro un raggio di trenta-cinquanta chilometri sono considerate parte di Union. È opinione comune che il numero di isole sia all'incirca un centinaio. Ve ne sono a dozzine visibili ad occhio nudo, così come i vascelli e le creature volanti che viaggiano costantemente da, per e tra le isole dei quartieri estesi e il centro (a volte questo è il termine utilizzato per identificare le dodici isole collegate).

Le isole dei quartieri estesi sono utilizzate prevalentemente come abitazioni. Alcune isole ospitano sontuose residenze, mantenute magicamente, mentre altre ospitano quartieri popolari. Alcune sono ad accesso limitato, altri sono ampi parchi aperti ai visitatori.

Molte isole dei quartieri estesi sono composte completamente da terreni coltivati per il raccolto o da campi da pascolo per il bestiame. Sebbene una buona parte del cibo di Union arrivi attraverso i portali, molto arriva dai "fattori locali" che vendono i propri prodotti nei mercati vicini dei quartieri estesi, oppure nel Quartiere del Mercato.

Ovviamente sui quartieri estesi esistono magazzini protetti magicamente, fabbriche e anche prigioni. Alcuni di questi sono vietati ai visitatori casuali e sono sorvegliati da distaccamenti speciali delle Sentinelle di Union.

Pylos

Pylos è una abitazione lussuosa che sorge su una delle isole dei quartieri estesi. L'abitazione e la sua pavimentazione ricoprono completamente il terreno dell'isola. **Madwand** (Mag20/Maestro del Sapere11 slaad della morte CN) è una creatura che usa le sue incredibili capacità magiche per apparire come completamente umano nella maggior parte delle situazioni. Madwand ha l'aspetto e si comporta come un folle. Nessuno sa di preciso di cosa si occupi, ma il suo nome salta fuori spesso nei discorsi del centro, quando succede qualcosa di inspiegabile.

Il palazzo è composto da diversi cortili interni, magazzini, stanze di lavoro e laboratori. La sua libreria è famosa per i testi di ogni tipo che contiene, basati su una strana branca della magia nota come "incanalamento del caos". Diverse costruzioni indipendenti si innalzano tutto intorno al blocco centrale del palazzo. Pylos fa sfoggio di una sala dei banchetti paragonabile a quelle trovate nelle logge più raffinate del Quartiere Profumato. Il posto dispone di ampie camere per riposarsi, per preparare il cibo, gallerie, sale da gioco e un'armeria ben fornita al piano sotterraneo. Sotto l'armeria si snoda una serie di cripte sotterranee a volta che si aprono su di un corridoio a volta, le cosiddette "Gallerie del Caos". Queste stanze sotterranee ospitano opere d'arte particolarmente pericolose (incluse alcune serie di reliquie e artefatti protetti sotto vetro) che Madwand ha collezionato in giro per il cosmo.

Madwand protegge i livelli inferiori di Pylos con potenti difese, trappole tremende e un contingente di terrificanti mostruosità create usando un incantesimo epico di sua invenzione. Queste creature, chiamate "piliformi", variano in taglia e in capacità in base alla loro età, proprio come i draghi (che diventano più pericolosi man mano che invecchiano). Madwand nasconde costantemente la vera natura dei suoi piliformi (e ciò che essi difendono), perciò nessuna descrizione realistica delle loro caratteristiche ha raggiunto Union, finora. Persino i servitori e i mercenari al servizio di Madwand nei livelli superiori della sua ricca residenza sono all'oscuro di ciò che si aggira nei sotterranei.

NEMICI E ALLEATI

Quelle che seguono sono alcune personalità aggiuntive che considerano Union la loro casa o che si recano di sovente nella città. Possono facilmente essere inserite in qualsiasi avventura o in un qualsiasi punto di una trama, anche se il DM non usa Union nella sua campagna.

BELDWIN FIRVAL

Beldwin è un halfling, un topo d'appartamento di straordinaria capacità. Abita in un piccolo appartamento al secondo piano nel Quartiere Magico, dove mantiene un profilo assai basso. Sono ben pochi gli abitanti di Union che sanno della sua esistenza, e a Beldwin va benissimo così.

Beldwin si è fatto un nome come ladro di oggetti magici rari e meravigliosi, che rivende a un paio di membri degli Spigolatori dotati di pochi scrupoli. Beldwin riscuote una tariffa principesca per aver rintracciato e recuperato gli oggetti, e i due figuri sinistri si prendono il merito di aver contribuito con un'importante donazione alla biblioteca, e così tutti sono felici, tranne i legittimi proprietari che hanno perso i loro preziosi artefatti o oggetti magici. Fino ad oggi, Beldwin ha rubato trentaquattro pezzi unici, e mai nessuno ha trovato un sottile indizio che potesse condurre a un colpevole. Le Sentinelle di Union hanno riconosciuto una somiglianza nello stile dei furti e sospettano che la mano sia quella di un unico individuo, ma non hanno nessuna traccia su chi possa essere. Beldwin usa i proventi delle sue malefatte per condurre una vita agiata a Union senza risultare troppo appariscente (e quindi attirare attenzioni indesiderate su di sé). Ha messo al sicuro la maggior parte dei suoi guadagni, con l'intenzione di mettersi a riposo fra qualche anno e andare a vivere nel lusso in qualche altro luogo. Ma non ha troppa fretta di andarsene... intrufolarsi e rubare è ancora troppo divertente.

Beldwin Firval: Halfling Ldr27/Spettro Perfetto7; GS 34; umanoide Piccolo; DV 27d6 più 7d6; pf 119; Iniz +21; Vel 15 m; CA 32, 24 a contatto, 32 colto alla sprovvista; Att +39/+34/+29 in mischia (1d4+3/19-20 *pugnale accumula incantesimi*+3); AS attacco furtivo +14d6; QS tiro difensivo, eludere, tratti degli halfling, eludere migliorato, invisibilità migliorata, manualità migliorata, incorporeo, forma d'ombra, padronanza dell'abilità (Cercare, Nascondersi, Osservare, Scalare, Scassinare

Serrature, Utilizzare Oggetti Magici), mente sfuggente, trappole, schivare prodigioso; AL N; TS Temp +16, Rifl +39, Vol +19; For 11, Des 37, Cos 11, Int 16, Sag 17, Car 14. Altezza 1 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +47, Ascoltare +35, Cercare +33, Equilibrio +34, Muoversi Silenziosamente +52, Nascondersi +54, Osservare +33, Raccogliere Informazioni +39, Saltare +36, Scalare +39, Scassinare Serrature +50, Utilizzare Corde +43 Utilizzare Oggetti Magici +25; Arma Preferita (pugnale), Combattere alla Cieca, Correre, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Talenti epici: Auto-Occultamento, Iniziativa Supriore, Percepire Trappole, Riflessi Epici, Tempra Scattante, Velocità Epica.

Tratti degli halfling: Bonus al morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura; bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza; bonus razziale per colpire +1 con un'arma da lancio; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare (già inclusi nelle statistiche sopra riportate).

Invisibilità migliorata (Sop): Beldwin é dotato del beneficio di *invisibilità migliorata* per due volte al giorno, con lo stesso effetto dell'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 20° livello.

Manualità migliorata (Sop): Beldwin può utilizzare manualità migliorata per due volte al giorno per eseguire una delle seguenti abilità di classe a una distanza di 9 metri: Cercare, Disattivare Congegni, Scassinare Serrature e Svuotare Tasche. Se Beldwin lo desidera, può decidere di prendere 10 alla prova. Qualsiasi oggetto manipolato nel corso della prova non deve pesare più di 45 kg. In alternativa, Beldwin può utilizzare manualità migliorata per effettuare un attacco furtivo in mischia contro una qualsiasi creatura che si trovi entro un raggio di 9 metri. Beldwin esegue il suo attacco furtivo come se stesse attaccando sui fianchi. Se l'attacco va a segno, la vittima riceve i danni inferti dal corrispondente attacco furtivo, nonostante il fatto che Beldwin e la sua arma non abbiano fisicamente coperto la distanza che li separa dalla vittima.

Incorporeo (Sop): Beldwin può diventare incorporeo una volta al giorno e rimanere incorporeo per 27 round. In quanto creatura incorporea, Beldwin può essere ferito solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, da incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. È quindi immune a tutte le forme di attacco che non siano di natura magica. Anche nel caso in cui venga colpito da un incantesimo o da armi magiche, ha una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una forma corporea (fatta eccezione per gli effetti di forza, come *dardo incantato* o per quegli attacchi effettuati con armi dotate della capacità di tocco fantasma). Non possiede alcuna armatura naturale, ma possiede un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (pari almeno a +1, anche se il suo punteggio di Carisma, normalmente, non conferisse alcun bonus).

Una creatura incorporea può attraversare gli oggetti solidi a suo piacimento, ma non gli effetti di forza. I suoi attacchi passano attraverso (ignorano) armature naturali, armature e scudi, mentre i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come *armatura magica*) funzionano normalmente. Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita grazie a una prova di Ascoltare, a meno che egli stesso non voglia farsi udire. Finché Beldwin rimane incorporeo, non possiede alcun punteggio di Forza, quindi il suo modificatore di Destrezza viene applicato sia ai suoi attacchi in mischia che a distanza.

Forma d'ombra (Sop): Beldwin può assumere una forma d'ombra per una volta al giorno, a cui si aggiunge un'ulteriore volta al giorno per la durata di 7 minuti. Finché Beldwin mantiene la forma d'ombra è incorporeo (vedi sopra), immune ai colpi critici, e può volare a una velocità di 30 metri (buona). Beldwin può anche utilizzare la sua sostanza d'ombra per potenziare il livello effettivo di un suo qualsiasi tiro per colpire, prova o tiro salvezza. Quando Beldwin attinge al potere della sua forma d'ombra, si infligge 7 danni per ogni +1 di bonus a un singolo tiro o per ogni +1 livello per qualsiasi altro uso. Ad esempio, se Beldwin desidera aggiungere un bonus di +5 al suo tiro salvezza o tiro per colpire successivo, nel farlo si infliggerà 35 danni.

Proprietà: Pugnale accumula incantesimi+3, guanti della Destrezza epica+10, amuleto dell'armatura naturale epica+8.

ROMANA

Romana è una paladina decaduta. Per espiare le sue colpe, ha deciso di intraprendere una cerca per purificare un luogo che un tempo era sacro dalle forze del male che lo hanno invaso. Non è necessario che affronti questa sfida da sola, ma non deve portare con sé niente che non abbia fabbricato con le proprie mani, compreso il suo cavallo da guerra, che ha dovuto perciò affidare nelle mani di un amico paladino finché non giungerà il tempo della sua assoluzione. E così vaga per le vie di Union indossando vesti malconce fatte di tela di sacco e impugnando soltanto un ramo d'albero come randello, in cerca di qualcuno disposto ad accompagnarla nella sua cerca. La maggior parte dei cittadini di Union ritiene che sia pazza, e gli abitanti rimanenti non sono abbastanza pazzi da seguirla. Ma Romana continua a vagare e a porgere la sua richiesta a chiunque, ben consapevole del fatto che otterrà l'espiazione desiderata soltanto quando avrà portato a termine la sua cerca.

Romana: Umana Pal13; GS 13; umanoide Media; DV 13d10+29; pf 132; Iniz +3; Vel 9 metri; CA 13, 13 a contatto, 10 colta alla sprovvista; Att +16/+11/+6 in mischia (1d6+4, randello); AS punire il male, scacciare non morti 7 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, rimuovi malattia* 4 volte alla settimana, condividere incantesimi con la cavalcatura*; AL LB; TS Temp +14, Rifl +11, Vol +14; For 17, Des 16, Cos 14, Int 14, Sag 19, Car 18.

*Impossibile da usare attualmente.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +20, Cavalcare +21, Conoscenze (religioni) +18, Diplomazia +20, Guarire +20; Attacco Poderoso, Incalzare Potenziato, Incalzare, Resistenza Fisica, Robustezza, Volontà di Ferro.

Incantesimi da paladino preparati: (2/2/2; CD base 14 + livello dell'incantesimo); 1° - *benedizione, cura ferite leggere*; 2° - *resistere agli elementi, scudo su altri*; 3° - *cura ferite moderate, preghiera.*

Proprietà: Randello.

DUO DI GIADA

Questi due avventurieri, un mago di nome Therel e un guerriero di nome Brin, sono stati visti a Union da circa tre mesi, e dalla tracotanza con cui si aggirano per le strade è evidente che hanno un'opinione molto elevata di se stessi. Si atteggiano ad avventurieri da ingaggiare, richiedendo tariffe esorbitanti per i loro servizi e aspettandosi che tutti i loro clienti mostrino una deferenza adeguata nella loro presenza. Finora hanno avuto ben pochi ingaggi. Poco dopo il loro arrivo, alcuni potenziali clienti si sono incontrati con loro per discutere di un lavoro. Non hanno ottenuto nessuno dei possibili incarichi, ma i due continuano a nutrire grandi speranze di ottenere presto la loro prima occasione di lucro.

Entrambi indossano dei vestiti color verde giada, da cui il nome. Attualmente risiedono nel Quartiere delle Taverne, dove hanno preso alloggio presso una locanda alquanto lussuosa chiamata l'Oca Verde. Quando non ricevono i clienti nel salone da basso dell'Oca Verde, è possibile vederli camminare per le strade di Union, tentando di farsi notare e di attirare clienti. Sono diventati piuttosto abili nel riuscire a ignorare le risate sotto i baffi e i sorrisi discreti che la gente fa alle loro spalle.

La verità è che si tratta di due imbecilli, fortunati ad essere ancora vivi, o almeno così dicono scherzando tutti, ad eccezione del Duo di Giada stesso. I due hanno un'opinione di se stessi assai superiore a quella che ha tutto il resto della città, e le loro capacità (o l'assenza di capacità) è evidente a tutti coloro che si fermano per conoscerli meglio. Una battuta nascosta diffusa tra tutti gli avventurieri di Union, e quelli del Quartiere delle Taverne in particolare, narra che qualcuno abbia dato il via a una colletta per pagare la Garrota affinché sistemi il Duo di Giada una volta per tutte.

Therel: Umano Mag6; GS 7*; umanoide Medio; DV 6d4+3; pf 15; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, 11 a contatto, 10 colto alla sprovvista; Att +5 in mischia (1d6 +2, *bastone ferrato+2*); AL LB; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +4; For 10, Des 12, Cos 11, Int 11, Sag 16, Car 9.

*GS modificato di +1 a causa dell'equipaggiamento magico posseduto.

Abilità e talenti: Alchimia +11, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (dei piani) +7, Conoscenze (storia) +10, Sapienza Magica +12, Scrutare +6; Incantesimi Potenziati, Mescere Pozioni, Tempra Possente, Riflessi Fulminei, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Incantesimi da mago preparati: (4/4/4/3; CD base 13 + livello dell'incantesimo: 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica* ; 1°-*charme, identificare, individuazione delle porte segrete, mani brucianti*; 2°-*forza straordinaria* (2), *grazia felina* (2); 3°-*palla di fuoco* (3).

Libro degli incantesimi: 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, sigillo arcano*; 1°-*blocca porte, caduta morbida, charme, individuazione delle porte segrete, mani brucianti*; 2°-*forza straordinaria, grazia felina*; 3°-*palla di fuoco.*

Proprietà: Bastone ferrato+2, torcia perenne, statuine del potere meraviglioso (grifone di bronzo).

Brin: Umano Grr6; GS 7*; umanoide Medio; DV 6d10+15; pf 51; Iniz +1; Vel 9 m; CA 21, 11 a contatto, 20 colto alla sprovvista; Att +11/+6 in mischia (1d8+6/x3 più 1d6 fuoco, *martello da guerra fiammeggiante+1*); AL LB; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +3; For 16, Des 13, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 10.

*GS modificato di +1 a causa dell'equipaggiamento magico posseduto.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Nuotare +12, Osservare +3, Saltare +7; Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Incalzare Potenziato, Incalzare, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (martello da guerra).

Proprietà: Martello da guerra fiammeggiante+1, giaco di maglia+2, scudo d'acciaio grande+1, verga inamovibile, pozione di cura ferite gravi.

AVVENTURE EPICHE

Le due sezioni seguenti includono materiale per avventure destinate a un livello di gioco epico. La prima, la Torre di Kerleth, è un'avventura completa basata su un luogo, dotata di mappe e descrizioni che è possibile usare per far partire una campagna di livello epico. È pronta per essere giocata: è possibile inserirla in qualsiasi campagna, usando gli agganci forniti o inventandone altri. Una volta conclusa l'avventura, è possibile usare le tracce per le trame aggiuntive per continuare ad esplorare il Piano Elementale del Fuoco o altri reami vicini. In ogni caso, la Torre di Kerleth può offrire delle indicazioni per generare altre avventure epiche analoghe.

La seconda sezione, "Avventure in pillole", offre delle piccole idee potenziali che il DM può ampliare usando la propria creatività. Ogni "pillola" contiene la premessa per un'avventura, alcune informazioni fondamentali di utilizzo immediato per quella premessa e alcuni suggerimenti per lo sviluppo che consentiranno l'espansione dell'idea in un'avventura completa e dettagliata. In molti casi, l'avventura sarà incentrata su altri elementi presenti in questo volume, compresa la città di Union, le organizzazioni e i personaggi appartenenti alle varie classi di prestigio. Se uno o più di questi elementi non soddisfano i gusti del DM, è sufficiente sostituirli o scartarli, o aggiungere delle proprie componenti personali.

LA TORRE DI KERLETH

Questa è un'avventura basata su un luogo, la torre in rovina di un mago, situata sul Piano Elementale del Fuoco. È anche un esempio dettagliato di come sia possibile dare a un'ambientazione epica un tema ricorrente specifico.

Livelli di Incontro: Così strutturata, questa avventura è adatta a un gruppo di personaggi epici di 21°, 22° o 23° livello. L'avventura è progettata per permettere l'avanzamento dei personaggi epici di un livello.

Preparazione

Sono necessari i tre volumi base (*Il Manuale del Giocatore, la Guida del* DUNGEON MASTER e *Il Manuale dei Mostri*) oltre a questo volume per poter giocare questa avventura. Non è necessario avere il *Manuale dei Piani*, anche se potrebbe rivelarsi utile per lo sviluppo di ulteriori av-

venture epiche. Il testo contenuto all'interno di un riquadro grigio contiene informazioni rivolte ai giocatori, che il DM può leggere a voce alta o parafrasare come ritiene necessario. Il testo nei riquadri laterali contiene delle note destinate al DM, riguardanti possibili suggerimenti o spiegazioni dettagliate. Le statistiche dei mostri e dei personaggi non giocanti (PNG) vengono fornite all'inizio di ogni incontro in forma abbreviata. Le statistiche complete dei mostri normali vengono riportate nel *Manuale dei Mostri* o nel Capitolo 5 di questo volume. Le statistiche dei mostri più inconsueti o dei personaggi specifici vengono incluse alla fine dell'avventura. Il DM dovrebbe esaminare queste statistiche prima di iniziare il gioco per ricordare adeguatamente le capacità delle creature.


AW

Background dell'avventura

Un tempo esisteva un potente mago chiamato Kerleth Helvetius, un maniaco delle fiamme, che bramava un luogo dove potesse dare sfogo alla sua ossessione per il fuoco. Fece richiesta al Sultano Efreeti della Città di Ottone affinché gli venisse concessa una dimora sul Piano Elementale del Fuoco. Alla fine, dopo ripetute richieste, il Sultano Efreeti acconsentì e cedette a Kerleth un piccolo territorio sotto l'autorità del sultano. Kerleth vi costruì una torre d'ossidiana che fungesse da fortezza e da laboratorio, e qui si dedicò ai suoi studi per molti anni.

Da allora sono passati vari secoli. Ad un certo punto, in questo lasso di tempo, Helvetius scomparve. La sua torre, abbandonata, iniziò a cedere al logorio del tempo e del calore.

A quel punto entra in scena Regalid Maethos (Rgr22/Agente Cercatore3 umano NB), un agente cercatore veterano al servizio degli Spigolatori di Union. L'ultima commissione di Regalid riguardava un pezzo

chiamato *Guardiafiamma*, uno *scudo di interdizione al fuoco*. Le ricerche degli Spigolatori indicavano che lo scudo era nelle mani di Kerleth Helvetius. Regalid è partito per il Piano Elementale del Fuoco tre mesi fa e da allora non se ne è avuta più traccia.

È stata dunque la volta di Agnimia (Rgr19 umana NB), la sorella di Regalid, a sua volta un ranger di ottima reputazione. Agnimia si è posta l'obiettivo di trovare suo fratello, o almeno di accertarsi che fosse ancora in vita e incolume. Nelle sue ricerche ha scoperto che suo fratello è stato visto per l'ultima volta nella Città di Ottone, mentre si preparava a partire in cerca della Torre di Kerleth, su incarico degli Spigolatori.

Agnimia ha acquistato una mappa che indica l'ubicazione della torre, ma, consapevole della potenziale minaccia della torre, è in cerca di alleati che possano sostenerla nella sua impresa. Finora, non è riuscita a trovare dei collaboratori perfetti.

Ed è qui che entrano in scena i personaggi giocanti.

Sintesi dell'avventura

Questa avventura potrebbe apparire come una normale escursione planare, seguita dall'esplorazione di un luogo (la Torre di Kerleth). Nonostante la sua somiglianza con molte altre avventure localizzate, le sfide che contiene sono di natura epica. Inoltre, le motivazioni alla base delle minacce che i personaggi incontreranno lungo la strada non sono ciò che sembrano in realtà (la storia nasconde più di quanto non sembri).

Agnimia contatta gli eroi e chiede il loro aiuto. Spera di ritrovare suo fratello nella Torre di Kerleth, o almeno di ottenere degli indizi sulla sua attuale posizione.

I personaggi potrebbero recarsi a Union per fare rifornimento, per poi raggiungere un *portale* che conduca fino ai margini della Città di Ottone, sul Piano Elementale del Fuoco. Potrebbero far fronte a qualche minaccia, ma la sfida vera e propria li attende all'interno della torre: trovare Regalid. Anzi, la vera sfida avrà luogo dopo aver trovato Regalid, dal momento che il ranger si è fatto un potente nemico che lo attende all'esterno della torre: una creatura generata da una divinità e da un demone.

Kerleth Helvetius non compare in questa avventura, ma se il DM volesse decidere di cambiare qualcosa (magari per collegare la storia a una trama preesistente della campagna, o per continuare l'avventura una volta esaurito lo scopo di trovare Regalid), sarà sufficiente usare le statistiche di un PNG mago di 30° livello riportate nell'Appendice 3 di questo volume (sceglierà incantesimi relativi al fuoco in ogni occasione possibile). Se il DM decide di includere Kerleth nell'avventura, può fare riferimento agli agganci dei personaggi qui sotto (alcuni dei quali prevedono una storia alternativa per Kerleth).

Agganci per i personaggi

Se il DM preferisce, può usare un aggancio alternativo (o aggiuntivo) per attirare i personaggi alla Torre di Kerleth, invece della proposta di Agnimia descritta più sotto.

- Gli Spigolatori sono da tempo alla ricerca di un oggetto chiamato il *Codice dei Piani Infiniti*. Un PG che disponga di contatti relativi a questa organizzazione può ricevere una possibile segnalazione della sua comparsa sul Piano Elementale del Fuoco, nella fortezza di un incantatore epico alleato del Gran Sultano degli Efreeti nella Città di Ottone.

- Uno dei PG ha ereditato un baule contenente molti oggetti strani. Tra questi è inclusa la mappa della torre dimenticata di un "amico" chiamato Kerleth.

- Kerleth Helvetius, da tempo scomparso dalle vicende di Union e della Città di Ottone, è giunto a turbare i consigli dei potenti. Stando a una singola divinazione (nessun altro è stato in grado di confermare questa storia), Kerleth è in realtà assai vicino a portare a termine una cerca lunga secoli per scoprire il Signore delle Fiamme, il Dio di Tutto ciò che Brucia, e soltanto ora si prepara a fare ritorno alla sua vecchia dimora, la torre che possiede sul Piano Elementale del Fuoco. È necessario mandare degli agenti per determinare la verità o meno di questa voce.

Prima parte: il viaggio

Questa parte dell'avventura comprende la proposta di Agnimia, varie attività a Union e il viaggio fino alla torre.

Una proposta: Agnimia contatta gli eroi spiegando che ha una proposta per loro. Questo contatto viene consegnato sottoforma di lettera formale da un corriere neutrale (ne esistono molti che lavorano a Union e sono in grado di consegnare dei messaggi su qualsiasi piano).

La lettera recita:

> Pregiati Eroi,
>
> Salute a voi! Concedetemi di raccontarvi la mia triste storia, e ciò che ho intenzione di fare al riguardo. Se vi interessa raddrizzare un torto e ricevere una sontuosa ricompensa per il vostro valore in questa storia, vi prego di cercarmi alla Locanda della Vista sull'Isola, nel Quartiere delle Taverne, nella città di Union.
>
> Rispettosamente vostra,
> Agnimia

Gli eroi potrebbero già conoscere Union. Altrimenti, è possibile concedere loro una prova di Conoscenze (dei piani) (CD 25) per riconoscere la città ed essere a conoscenza di alcuni dettagli che la riguardano. Dei personaggi del livello dei PG non dovrebbero avere problemi a trovare e raggiungere Union per incontrare Agnimia, sia attraverso uno dei portali stessi di Union, oppure attraverso un incantesimo, un potere o un oggetto magico. In teoria, è anche possibile che decidano di scrutare la donna da un'altra locazione e parlare con lei magicamente.

Agnimia è alta soltanto 1,35 m. Porta i suoi capelli neri e lisci legati in una singola treccia che scende lungo la sua schiena. Normalmente indossa dei guanti logori per cavalcare, una corazza di piastre di adamantio e due spade decorate con varie rune alle sua cintura.

Agnimia riferisce le informazioni seguenti ai PG, direttamente o in risposta alle loro domande.

"Tre mesi fa, mio fratello Regalid si è avventurato in un territorio ostile: aveva ricevuto un incarico dagli Spigolatori. A mio parere, dovrebbe essere tornato da tempo. Non si è presentato per il mio compleanno, e non lo aveva mai perso da da ventitre anni. Voglio assicurarmi che sia vivo e stia bene. Sto cercando qualcuno di competente che mi accompagni nella mia missione; ne ho dovuti scartare parecchi, gli ultimi sono stati due idioti che si facevano chiamare il Duo di Giada."

"La competenza è necessaria in quanto il luogo in cui Regalid si è avventurato è piuttosto inospitale. Se Regalid è scomparso, vuol dire che la sua missione si è rivelata più difficile di quanto lui avesse immaginato, nonostante i suoi poteri (che non sono comunque cosa da poco). Ho sentito molte cose su di voi e sui poteri di cui disponete. Potreste essermi di grande aiuto."

"Posso pagarvi una somma accettabile: 10.000 monete d'oro, in gemme, a testa... più naturalmente una parte uguale di tutto ciò che riusciremo a recuperare lungo il cammino. Fatta eccezione per questo oggetto, che Regalid avrebbe dovuto trovare; quello deve andare a lui, se mai ne entraste in possesso o veniste a sapere della sua ubicazione."

"Conosco ben poco riguardo alla missione di Regalid. Ha detto che era stato incaricato di recuperare una reliquia chiamata *Guardiafiamma*, uno scudo di grande potere. Le ricerche degli Spigolatori indicavano che lo scudo era nelle mani di Kerleth Helvetius nella sua torre d'ossidiana sul Piano Elementale del Fuoco. Sembra che la torre sia ormai in rovina, Kerleth l'ha abbandonata da tempo. Regalid è partito per il Piano Elementale del Fuoco tre mesi fa e da allora è scomparso."

"Mi aiuterete?"

Agnimia non sa altro oltre a quanto riportato qui sopra. Sa come arrivare alla torre, grazie a una rozza mappa in suo possesso... purtroppo non ha una descrizione della torre sufficientemente dettagliata da consentire il teletrasporto fin laggiù. Non è nemmeno in grado di scrutare suo fratello (nemmeno i PG ci riusciranno, se dovessero tentare di farlo). Se i PG accettano la proposta di Agnimia, la donna consegna loro il 30% in diamanti blu e giacinti immediatamente. Spiega che il 70% rimanente verrà loro consegnato una volta completata la missione con successo.

Passare il tempo a Union Se i PG si avventurano a Union, è sufficiente consultare le sezioni precedenti di questo capitolo per avere i dettagli necessari sulla città. La loro permanenza a Union può rivelarsi rapida o dettagliata, a preferenza del DM, in base alle circostanze. Se gli eroi conoscono già il posto o risiedono attualmente a Union, sarà sufficiente passare al resto di questa avventura. Se invece non hanno mai sentito parlare del posto, esplorare la città può costituire una sessione divertente.

Se i PG suggeriscono di usare *spostamento planare* o altre magie simili per raggiungere la loro destinazione in modo diretto, Agnimia ammette che il gruppo potrebbe fare ricorso agli incantesimi per effettuare il trasferimento direttamente, ma che lei conosce il punto in cui la Scalinata Infinita si affaccia sul Piano Elementale del Fuoco, e come raggiungere la Torre di Kerleth da quella posizione (è talmente vicina che se ne vede la punta dal portale). Agnimia pensa che sarebbe più semplice seguire vie già note. Se un PG mette mano alla mappa, vedrà subito che Agnimia dice il vero. Se i PG convincono Agnimia a usare *spostamento planare* o un altro effetto simile, allora l'incontro con i ghour non ha luogo (vedi sotto). Tuttavia, l'infernale elencato nel secondo incontro segue Agnimia fino al Piano Elementale del Fuoco e si rivela prima che i personaggi facciano il loro ingresso nella torre.

Il giorno in cui i PG e Agnimia acconsentono a partire (che non dovrebbe essere più di due settimane dopo la conversazione iniziale, e molto prima, se Agnimia può fare a modo suo), la donna chiede ai personaggi di incontrarla al quartier generale della Società Cartografica Planare a Union. Spiega che intende acquistare delle provviste prima di partire per il viaggio. Vedi la sezione precedente in questo capitolo per la descrizione della Società Cartografica Planare.

Società Cartografica Planare: Anche se i vari accorgimenti magici necessari possono essere acquistati con più facilità in altre zone di Union piuttosto che al quartier generale della società, gli Esploratori a volte forniscono ai loro impiegati e ai loro clienti degli oggetti particolarmente adatti alla sopravvivenza in un ambiente ostile. Dal momento che Agnimia è già stata qui, ha già concluso un affare con la società: è qui per prelevare quarantotto *pozioni di protezione dagli elementi (fuoco)* in uno *zainetto pratico di Heward* personalizzato, dotato di un tappo speciale e di un sottile tubo che consente al portatore di succhiare una dose della pozione dallo zainetto come azione gratuita una volta per round.

I PG, una volta visti gli acquisti di Agnimia, potrebbero pensare a ottenere altra protezione contro il fuoco, o almeno a preparare le loro capacità di questo tipo. Possono acquistare qualsiasi incantesimo di *protezione dagli elementi* su una pergamena, una pozione o un oggetto elencato nella *Guida del* DUNGEON MASTER o in questo volume dagli Esploratori, anche se avranno bisogno che Agnimia avvalli i loro acquisti, in quanto amica della società. Ovviamente possono trovare gli stessi oggetti altrove, in città, senza alcuna raccomandazione.

Spigolatori: Vedi la sezione sugli Spigolatori, più sopra in questo capitolo. Indipendentemente da colui con cui i PG parlano all'interno dell'organizzazione (se mai pensassero a farlo, naturalmente), non troveranno nessuno che ammetta di aver affidato l'incarico a Regalid. (Dicono la verità: Regalid ha inventato la storia dell'incarico. L'agente recuperatore ha un motivo più nascosto per cercare la Torre di Kerleth). Agnimia non aveva verificato in precedenza la storia di suo fratello, ed è sorpresa quanto i PG di fronte al diniego degli Spigolatori.

Problemi sulla scalinata (LI 20)

Agnimia conduce il gruppo fino al Portale della Scalinata per iniziare il viaggio fino al Piano Elementale del Fuoco attraverso la Scalinata Infinita.

Il viaggio dal Portale della Scalinata fino al portale che si affaccia sul Piano Elementale del Fuoco in totale

è lungo 48 km, tutti fatti di scale contorte e labirintiche. Il Portale della Scalinata è descritto in dettaglio in precedenza in questo stesso capitolo.

Questo è un reame fatto di scale. Scalinate, ripiani e porte che si affacciano su qualsiasi piano immaginabile. Scale che si allungano in tutte le direzioni e in tutti gli orientamenti: su, giù, a sinistra, a destra, capovolte e persino scale che si ripiegano su se stesse. A volte le scale sono costruite in legno, a volte in pietra, a volte sono fatte di roccia grezza. Alcuni dei ripiani connessi sono molto piccoli, contengono a malapena una singola porta e due file di scale adiacenti. Altri sono talmente grandi che i loro margini si perdono nella foschia.

Dopo che il gruppo ha attraversato il Portale della Scalinata di Union e ha raggiunto il grande ripiano oltre di esso, Agnimia guida i PG lungo una delle dodici scalinate che si diramano dal ripiano. Se i personaggi non hanno un modo per percorrere le scale in volo, Agnimia si fermerà per farli riposare circa ogni 15 minuti. Durante il loro viaggio, gli eroi attraversano centinaia di file di scale (svoltando ad alcuni bivi, ignorandone altri).

Creature: A un certo punto nel corso del viaggio lungo la Scalinata Infinita, a scelta del DM, il gruppo deve affrontare sei demoni, chiamati ghour e sottoposti ad avanzamento secondo le regole descritte nel *Manuale dei Mostri*.

Un demone ghour è alto circa 8,4 metri ed è molto simile a un ogre troppo cresciuto. Ha una pelle spessa e setolosa e due corna enormi che spuntano dal suo teschio. Questi ghour, veri e propri banditi dell'infinito, vagano perennemente per la scalinata attaccando i viaggiatori per reclamare i loro beni e la loro carne. Per farlo, tendono i loro agguati su un ripiano di 9 metri per 9, nascondendosi all'ombra di sei delle otto porte presenti sul ripiano (ottengono un bonus di +10 alle loro prove di Nascondersi). Ogni porta di questo ripiano si apre su un paesaggio spoglio e anonimo.

Demoni ghour avanzati (6): pf 136, 138, 141, 147, 149, 152; dal *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*; statistiche complete riportate alla fine dell'avventura.

Tattiche: Se i ghour notano i PG prima che i PG si accorgano della minaccia, i ghour incrementano la loro potenza ricorrendo ai loro poteri di *giusto potere*. Quando entrano in combattimento (se possibile approfittando della sorpresa), i ghour usano subito le loro capacità speciali. Metà di loro fa uso delle loro armi a soffio sulla concentrazione più grossa di PG, mentre gli altri ruggiscono. Al secondo round, i ghour invertono l'uso delle loro capacità (alternandosi tra armi a soffio e ruggiti). Al terzo round e nei round successivi, un ghour rimane indietro e usa le sue capacità magiche sui PG mentre i cinque rimanenti entrano in mischia.

Se il totale dei punti ferita di un ghour scende a 30 o a meno, il ghour tenta di teletraspostarsi senza errore al sicuro con la sua successiva azione disponibile. In realtà si teletrasportano alla locazione dell'infernale descritta nell'incontro successivo: l'infernale è il capo del gruppo dei banditi.

Intenzioni infernali (LI 26)

Dopo che i PG hanno affrontato i demoni ghour, Agnimia li incoraggia a riprendere il cammino lungo le scale. Chiunque superi una prova di Percepire Inganni (CD 15) nota che Agnimia è turbata molto da qualcosa. Se le viene chiesto, Agnimia spiega il motivo della sua inquietudine, rispondendo alle domande come indicato.

"Mi disturba la comparsa di quei banditi demoni, i ghour. Non li avevo incontrati l'ultima volta che ho fatto questa strada. Mio fratello me ne aveva parlato: anche se sono feroci e sicuri di sé, sono al servizio di un padrone molto più potente che un tempo vagava per questa zona della scalinata. Regalid mi aveva detto che la minaccia era stata sventata e che l'infernale era stato sconfitto. Se le cose non stanno così, e se l'infernale è tornato, allora il nostro viaggio alla torre potrebbe rivelarsi più difficile di quanto previsto."

"Un infernale è un abominio: una creatura nata dall'unione perversa di una divinità e di un immondo. Sono in pochi a turbare il cosmo, e spero che la nostra sorte non sia quella di affrontarne uno. L'infernale di cui ho sentito parlare si chiama Schaethreth, ed è terrificante. Regalid è sopravvissuto a malapena a quegli scontri che ha avuto con lui... sembra che l'infernale covi un odio mortale contro mio fratello. Se Schaethreth è tornato, allora forse la scomparsa di mio fratello non è più tanto misteriosa, ma è senz'altro più preoccupante."

Creature: Dopo l'incontro con i ghour nel corso del viaggio lungo la Scalinata Infinita, un infernale chiamato Schaethreth (più quegli eventuali ghour sfuggiti ai PG durante l'incontro precedente) assalgono il gruppo. Se i PG evitano di usare del tutto la Scalinata (o se la abbandonano subito dopo l'incontro con i ghour), Schaethreth li attenderà davanti alle mura della Torre di Kerleth (Come indicato nella sezione sottostante).

L'infernale compare all'improvviso, su un ripiano appena raggiunto dai PG. L'infernale è un umanoide dalla pelle scagliosa nera come la pece, alto oltre 4,5 metri. È avviluppato in due grandi ali simili a quelle di un drago, ma fa bella mostra dei suoi artigli affilati, delle sue fauci infernali o dei suoi occhi brucianti che promettono una dannazione eterna.

Come ha detto Agnimia, Schaethreth è davvero interessato in modo particolare a Regalid, e alle persone a lui collegate, come Agnimia stessa. L'infernale aveva avvertito la presenza di Agnimia l'ultima volta che era passata da questa parte ed è rimasto ad aspettarla, in attesa che passasse di nuovo.

L'infernale tenterà di iniziare l'incontro parlando. Leggere o parafrasare il primo punto sottostante, più i punti seguenti aggiuntivi che possono fungere come risposte adeguate alle domande che i PG potrebbero porre, e poi si porti a conclusione l'incontro.

"Agnimia, finalmente ci incontriamo. Vi prego, abbassate le armi, risparmiate i vostri incantesimi. Permettetemi di spiegarmi. Anch'io sono alla ricerca di

tuo fratello, Regalid. Io e lui abbiamo una questione in sospeso. Ma è scomparso, e non riesco a scoprire dove può essere fuggito. So che anche tu lo cerchi. Sento che i nostri scopi sono comuni in questa faccenda."

"Posso offrirti il mio aiuto: so che il tuo cammino ti conduce verso il Piano Elementale del Fuoco. Laggiù ti attendono minacce che, proprio come me, si sono materializzate dopo la tua ultima visita. Ho con me qualcosa che si dimostrerà una grande risorsa contro una di queste minacce, se in cambio prometti di aiutarmi."

"Certo, Regalid e io ci siamo separati in termini tutt'altro che amichevoli. Ma se non accetti il mio aiuto, dubito che riuscirai mai a trovarlo. Meglio trovare tuo fratello piuttosto che lasciarlo languire in qualche dungeon dimenticato a causa di ciò che io *potrei* fargli se mai dovessi rincontrarlo, no?"

"Dove sono stato? Sono stato imprigionato, rinchiuso in una realtà senza tempo. Regalid pensa che io sia morto. Ma... Beh, staremo a vedere."

L'infernale non può entrare nella Torre di Kerleth: un'antica interdizione posta da Kerleth stesso impedisce l'ingresso agli abomini. Schaethreth sa bene che la torre è la destinazione del gruppo, dal momento che sa dove è stato intrappolato Regalid. L'infernale ha scagliato tutti i suoi poteri contro l'interdizione, ma non è riuscito ad infrangerla. Finché Regalid rimane intrappolato nella torre, rimane anche al sicuro da Schaethreth. L'infernale vuole che Regalid venga liberato, o almeno che risolva qualsiasi questione che lo trattiene all'interno della torre. Una volta che l'agente cercatore esce dalla torre, l'infernale sarà libero di dargli la caccia ovunque egli vada nel multiverso. Schaethreth cerca Regalid perché l'agente cercatore ha rubato un oggetto a lui molto caro: il *Codice dei Piani Infiniti*. Tuttavia Schaethreth non rivelerà mai perché voglia aiutare i PG a trovare e liberare l'agente cercatore (ma non mentirà neanche; si limiterà a sorridere e a non dire nulla, se gli viene fatta questa domanda). L'infernale preferisce che i PG non vengano a conoscenza dell'artefatto in questione.

Quindi, se i PG accettano l'aiuto di Schaethreth, potrebbero mettere Regalid in pericolo. Tuttavia, se non accettano il suo aiuto, avranno più difficoltà ad affrontare un certo drago che li attende sul Piano Elementale del Fuoco.

Se i PG accettano l'aiuto, Schaethreth porge ai PG un piccolo oggetto ovoidale, freddo al tocco. L'infernale spiega che, in base a ciò che ha visto di recente, i PG troveranno l'oggetto utile contro i poteri di Etiol, un drago rosso selvaggio, un consorte di Tiamat, che ora infesta la regione attorno alla Torre di Kerleth.

Uovo del Freddo Abominevole: Gli oggetti di questo tipo vengono considerati degli artefatti maggiori. Non possono essere forgiati: nascono solo per caso, e solo come prodotto del ciclo vitale naturale degli xixical, a loro volta degli abomini fatti di ghiaccio, male e caos. Quando un *Uovo del Freddo Abominevole* viene rotto, sprigiona una tempesta di freddo che infligge 100d10 danni a tutte le creature nel raggio di 9 metri (non è concesso alcun tiro salvezza o resistenza agli incantesimi). Un uovo viene considerato un'arma da lancio con un incremento di gittata di 3 metri. Una volta usato, un *Uovo* simile viene distrutto.

Schaethreth: Infernale; pf 680; vedi "Infernale", nel Capitolo 5.

Tattiche: Se attaccato, Schaethreth non scatena la piena furia dei suoi poteri sui PG, come ad esempio la sua *palla infernale*. Vuole che sopravvivano abbastanza da entrare nella torre e liberare Regalid. Quindi, invece di controbattere, si limita semplicemente a teletrasportarsi senza errore fino a un rifugio sicuro di cui dispone sul Piano Elementale del Fuoco.

CONDIZIONI DEL FUOCO ELEMENTALE

Il Piano Elementale del Fuoco è un luogo fatto di fumo e di calore, dove spesso la terra è fusa anziché essere solida, e dove esalazioni di zolfo e tempeste di cenere vagano per il territorio. Attraversare la superficie vera e propria del piano è un'impresa pericolosa, il terreno fuso si muove e ribolle in continuazione: i visitatori di alto livello faranno meglio ad attraversare il territorio in volo.

Tutti gli abitanti nativi del piano sono immuni agli effetti nocivi dell'ambiente di seguito descritto. Anzi, amano vedere i visitatori soffrire a causa dell'ambiente circostante, e sono pronti ad attaccare i visitatori sgraditi tanto quanto a trattare con loro, non fosse altro che per la gioia di vedere la loro carne che brucia.

Le creature prive di protezione subiscono 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui rimangono sul piano in una struttura non protetta, e rischiano di prendere fuoco. Quelle creature che dispongono di una resistenza alla magia e/o di una protezione di qualche tipo sono immuni ai danni. Qualsiasi oggetto infiammabile non protetto (tessuto, legno, carta e così via) viene consumato nel giro di pochi istanti. L'atmosfera fumosa limita la normale visibilità a 36 metri, o a 72 metri per le creature native del luogo (fatta eccezione per l'area nei pressi del ripiano della Scalinata Infinita, dove il fumo non occlude la visuale).

Il perenne crepitare delle fiamme impone una penalità di circostanza di -2 alle prove di Ascoltare nella maggior parte dei luoghi del piano.

Quelle creature volanti che non sono native del piano scoprono che la loro velocità di volo viene dimezzata e la loro manovrabilità ridotta di una categoria a causa dell'atmosfera rarefatta e surriscaldata. Quelle creature in grado di muoversi attraverso i materiali solidi (come ad esempio uno xorn) vengono analogamente rallentate.

Nubi di vapore, di un diametro che va da 60 a 600 metri, si sprigionano casualmente dal suolo; quelle creature prive di protezione che si ritrovano al loro interno subiscono 1d10 danni per ogni minuto in cui rimangono all'interno. Tali nubi vagano in modo casuale, a una velocità di circa 36 metri al minuto, e si dissolvono automaticamente dopo 1d10 ore.

A volte si verifica anche una pioggia di cenere. Le creature esposte a tale pioggia subiscono 1d10 danni ad ogni round. Una precipitazione di questo tipo dura solitamente 2d10 minuti.

Se i PG inseguono e raggiungono l'infernale (Agnimia sconsiglia un'azione del genere), allora Schaethreth si difenderà con violenza, usando ogni potere a sua disposizione, partendo con la sua *palla infernale*. Poi proseguirà con un'*implosione*, per poi tentare di entrare in mischia con eventuali PG incantatori. Se è consapevole dell'arrivo dei PG, si prepara con *aura sacrilega*, *sfocatura* e *oscurità profonda*. Tenterà anche di evocare 2-3 balor, se il tempo glielo consentirà.

Il Piano Elementale del Fuoco

La mappa inclusa indica il ripiano che consente l'accesso al Piano Elementale del Fuoco nei pressi della Torre di Kerleth. Il ripiano è fatto di roccia, e ha un aspetto simile a una lastra di pietra naturale. La "porta" è in realtà la bocca di una caverna che si apre su una galleria infuocata. Le pareti del tunnel sono ricoperte di magma che scorre lentamente verso il basso. La caverna funziona come un portale planare, che conduce a una caverna simile sul Piano Elementale del Fuoco. Le stesse condizioni ambientali che valgono nel tunnel valgono anche sul Piano (vedi sotto).

> Il tunnel rivestito di magma emerge dalla fiancata verticale di una bassa scogliera di ossidiana che si affaccia su una grande pianura di roccia rossastra e fumante, percorsa da varie crepe di lava giallastra e risplendente. La pianura, simile al letto asciutto di un lago, è in secca, e come in una fornace, le fiamme imperversano ovunque. In lontananza, un'enorme parete di roccia surriscaldata sembra brillare e scorrere verso il basso, allungandosi a perdita d'occhio in entrambe le direzioni. Si tratta di una cascata di rocce fuse e magma larga diverse miglia, che scende da qualche inimmaginabile altezza soprastante e scorre fino a una voragine senza fondo. Novanta gradi a sinistra della cascata di magma, è possibile intravedere la cima di una cupola d'ottone che spunta oltre la foschia rossastra.

La cupola d'ottone, naturalmente, è la Città di Ottone, dove gli efreet si crogiolano nel fuoco e rendono omaggio al Gran Sultano. La Città di Ottone non è rilevante in questa avventura. Agnimia non ha alcun interesse ad esplorarla, e quindi la città va oltre gli scopi di questa avventura: se il DM vuole sviluppare un'esplorazione della Città di Ottone, può farlo personalmente.

Agnimia indirizza i PG in una direzione opposta di 180 gradi alla Città di Ottone. Da quella parte, a malapena visibile attraverso l'aria distorta dal calore e dalle fiamme, sorge una piccola torre nera dalla punta acuminata. Agnimia spiega che quella è la Torre di Kerleth. Inoltre aggiunge che non si è mai avvicinata alla torre oltre il punto in cui si trova ora assieme ai PG. Se i PG le chiedono perché non ha tentato di entrare nella torre da sola, risponde: "Perché qualunque cosa abbia imprigionato mio fratello, più forte ed esperto di me, mi avrebbe sconfitta molto più rapidamente. Come vi spiegavo prima, ho bisogno di compagni per riuscire ad entrare là dentro e a salvare Regalid."

Seconda parte: la torre

Gli eroi finalmente giungono alla torre in rovina del mago Kerleth Helvetius. Gli incontri sono abbinati alla mappa contrassegnata col nome "Torre di Kerleth".

Caratteristiche della torre: La struttura sorge su una roccia sporgente di ossidiana. È resa stabile attraverso la magia, e non rischia di crollare o di precipitare nel mare di lava circostante (questo effetto localizzato funziona al 30° livello dell'incantatore).

Ogni parete interna ed esterna, ogni pavimento e soffitto della torre è fatto di ossidiana levigata. Non si tratta di pietre, bensì di massicce lastre di roccia ignea dalla superficie estremamente liscia. Inoltre, sono state sovrapposte a degli incantesimi permanenti di *muro di forza* (in modo che le barriere magiche siano come lo strato centrale di un sandwich tra le due pareti di ossidiana). L'unico varco in questa barriera protettiva è la parte scomparsa del quarto piano (area 16), dove una fanghiglia di flusso generata da un violento effetto di *disintegrazione* ha spazzato via parte della torre in quel punto.

La sezione distrutta offre quindi un altro visibile punto d'accesso alla torre, oltre alla voce indicata all'area 1; la camera del quarto piano, con parte del soffitto distrutto, corrisponde all'area 16. La sezione distrutta non è crollata in realtà, ma sembra essersi piegata a un'angolazione inconsueta. Là dove la torre non esiste più, l'atmosfera (e i suoi effetti completi) del piano sono attivi.

Le finestre sono fatte in quarzo trasparente, di notevole solidità. Le porte sono tutte costruite in adamantio e dotate di serrature straordinarie, anche se non tutte sono attualmente chiuse a chiave (di ogni porta viene specificata la condizione singola negli incontri descritti di seguito). In molti casi, le porte sono anche protette da un incantesimo *muro di forza* permanente (anche tali casi vengono specificati nei singoli incontri descritti più sotto).

Interdizione: Un'*Interdizione* (60° livello dell'incantatore), imposta dal sultano della vicina Città di Ottone, impedisce l'ingresso agli abomini, alla manipolazione diretta o indiretta della torre da parte degli incantesimi lanciati dagli abomini o dai loro servitori, e addirittura l'ingresso di agenti consapevoli o di schiavi evocati da un abominio. I PG sono pedine inconsapevoli dell'infernale, quindi a loro l'entrata è concessa. La stessa interdizione vanifica anche ogni incantesimo di divinazione, compresi quegli incantesimi diretti come *scrutare* e *chiaroveggenza*, e impedisce a quegli incantesimi indiretti come *rivela locazioni* e *comunione* di funzionare su qualsiasi cosa che si trovi all'interno della torre.

Parete di ossidiana (esterna): Spessore 75 cm (fino al punto in cui tocca il *muro di forza*), durezza 6; pf 450; CA 1; CD per sfondarla 40; CD Scalare 30.

Parete di ossidiana (interna): Spessore 30 cm; durezza 6; pf 180; CA 1; CD per sfondarla 40; CD Scalare 30.

Finestre: Spessore 5 cm; durezza 6; pf 30; CA 5; CD per sfondarle 40.

Porte: Spessore 5 cm; durezza 20; pf 80; CA 5; CD per sfondarle 60; CD Scassinare Serrature 40.

Arredamento: Molte delle camere e dei corridoi sono decorate con tappeti arazzi e drappi che danno al posto un'atmosfera più accogliente e che rendono anche meno scivolosi i pavimenti. Nonostante le decorazioni siano molto vecchie, sono tutte in ottime condizioni, a meno che non sia specificato diversamente. Allo stesso

modo, non hanno alcun valore particolare se non viene specificato diversamente.

Nota importante: Parte della torre è sotto l'effetto di una fanghiglia di flusso. Sia la descrizione dell'area 16 che quella della fanghiglia di flusso nel Capitolo 3 devono essere lette attentamente prima di usare questa avventura.

Avvicinarsi (LI 25)

La torre sorge su una sporgenza rocciosa di ossidiana. Questa sporgenza si protende dal bordo di un precipizio oltre il quale scorre un fiume di lava liquida e incandescente che si riversa come una cascata nel baratro sottostante. In qualche modo, la sporgenza di ossidiana rimane fissa, ma è solo un'isola nel mare di roccia fusa circostante. Senza nessun sentiero solido che conduca fino alla torre, i personaggi dovranno attraversare la lava ricorrendo a qualche protezione magica o ad altri mezzi di trasporto magici.

La struttura in rovina, nera come la pece, si erge su una sporgenza rocciosa di ossidiana nerissima, innalzandosi orgogliosa al di sopra del magma rombante che si riversa nel baratro sottostante. Le fiamme rosse e arancio si riflettono sulla superficie liscia dell'edificio, e le sue finestre oscurate fissano cupamente il mondo fumante e incandescente attorno all'isola.

L'edificio è composto da una grossa torre esagonale che si innalza per tre o quattro piani, con l'ultimo piano parzialmente crollato lungo una linea diagonale discontinua. Sul lato intatto della torre principale ne sorge un'altra, più piccola, che sembra alta circa tre piani. Si innalza poco al di sopra della struttura principale, è sormontata da una sorta di cupola fumosa e si affaccia sul precipizio, oltre il bordo delle fondamenta d'ossidiana.

Alla base della torre principale si trova un piccolo edificio laterale, dalla forma rettangolare, senza finestre e un'unica porta d'acciaio, l'unico ingresso apparente a livello del terreno. Non sembra esserci nient'altro nelle vicinanze, e non c'è alcun segno di vita all'interno della torre, almeno da questo punto di vista.

Anche se sembra che la sporgenza di ossidiana e la torre sopra di essa debbano inclinarsi e piombare nell'abisso da un momento all'altro, la sporgenza rocciosa è saldamente ancorata dove si trova, in quanto si tratta di una piccola regione isolata, statica in termini di plasmabilità, all'interno del piano; vale a dire, come se su di essa fosse stato lanciato l'incantesimo *fermare il tempo*, e non potesse essere spostata o alterata in alcun modo. Anche se la cascata di lava lentamente consuma il bordo del precipizio attraverso l'erosione, il frammento di ossidiana rimane sospeso nello spazio a tempo indefinito. Una magia abbastanza potente potrebbe sopprimere l'effetto statico, ma sarebbero necessari degli incantesimi epici inventati appositamente per riuscirci.

Creature: Prima che i PG possano giungere alla torre, dovranno affrontare un drago. Il drago in questione, un tempo chiamato Etiol dalla sua consorte, Tiamat, venne cacciato alcuni millenni or sono dalla regina dei draghi. Etiol scomparve dopo questo sfortunato incidente, ma a quanto pare si unì a Kerleth alcuni secoli dopo. In qualche modo, le recenti attività di Regalid nella torre devono aver risvegliato le potenti difese a guardia del luogo. Tali difese prevedevano anche un patto fra Kerleth ed Etiol. Il patto ora viene rispettato; Etiol viene evocato, e ora difenderà la torre fino alla morte, o finché Kerleth non tornerà per congedarlo.

Etiol riposa immerso nel lago di magma, dal quale sporgono soltanto il suo muso e i suoi occhi (ottenendo in tal modo +10 alla sua prova di Nascondersi). A meno che i PG non lo vedano prima, il drago potrebbe ottenere un round parziale di sorpresa emergendo di scatto dalla lava e attaccando coloro che si stanno avvicinando alla torre.

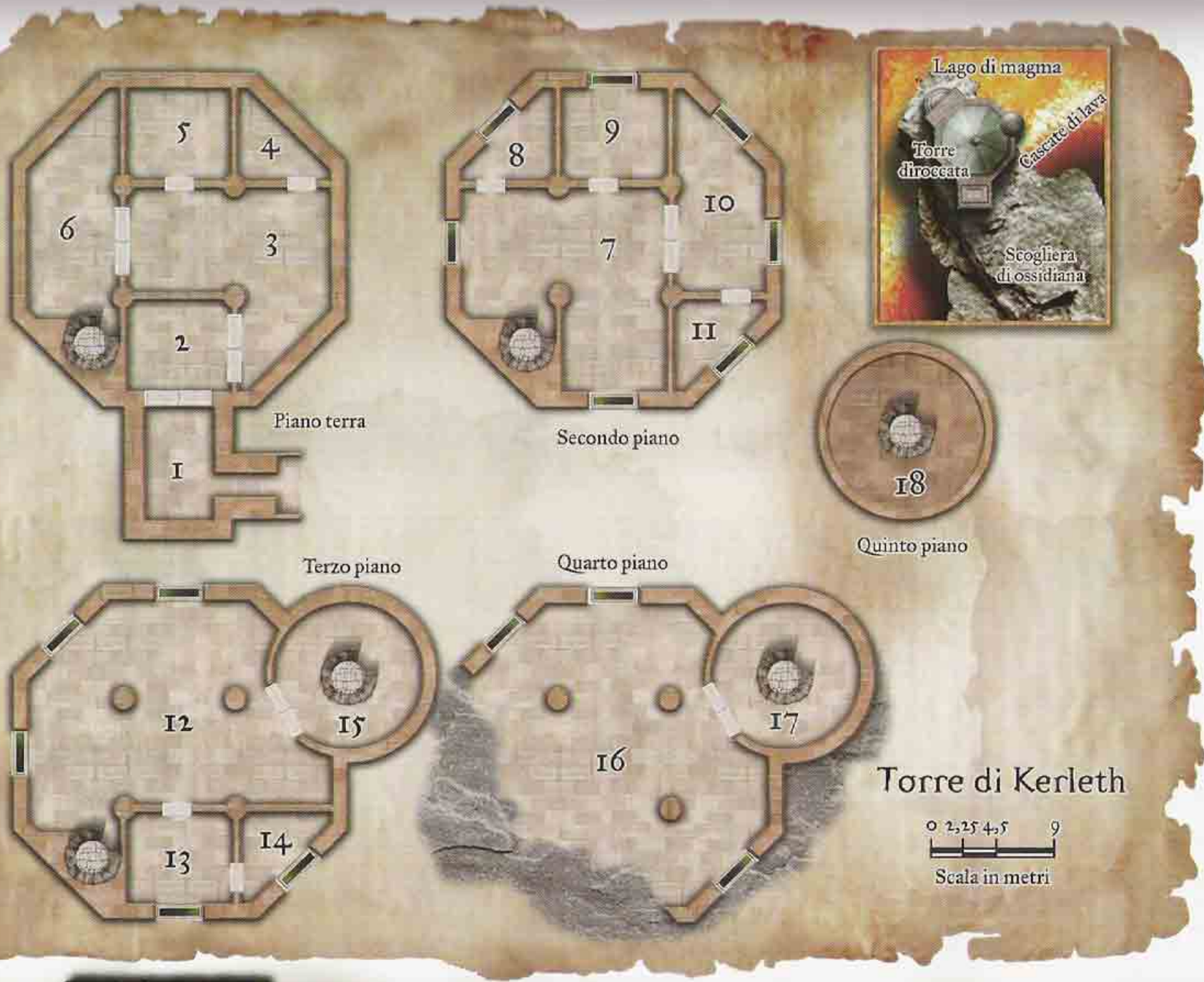
Normalmente un grande dragone rosso ha GS 35; tuttavia, sono possibili due opzioni: o i PG hanno un *Uovo del Freddo Abominevole* che sarà utile per neutralizzare il drago, oppure Schaethreth sopraggiungerà porgendo loro un tale *Uovo* (vedi "Sviluppi", sotto). Se i PG non dispongono di alcun *Uovo* e se Schaethreth non compare, degli eroi di 21° o 22° livello hanno ben poche speranze di sconfiggere un guardiano talmente potente. Con l'impiego dell'*Uovo* e/o con l'aiuto diretto di Schaethreth, il LI per questo incontro è un ragionevole 25; ancora impegnativo, ma non impossibile.

Grande Dragone Rosso, Avanzato: pf 1.434; vedi statistiche complete nel Capitolo 5.

Tattiche: Nonostante l'incredibile ammontare di danni che Etiol è destinato a subire dall'*Uovo*, il PG (o Schaethreth) devono avvicinarsi al drago quanto basta da usarlo, prima che il drago possa scatenare la sua furia sui PG per troppi round. Prima di fare qualsiasi cosa, Etiol usa *velocità* su se stesso (come incantatore di 33° livello). Poi usa la sua arma a soffio come azione parziale gratuita per quel round. Nei round successivi usa i suoi attacchi in mischia come azione standard e un incantesimo (come ad esempio *fatale*) come azione parziale velocizzata. Ogni volta che la sua arma a soffio si ricarica (ogni 1d4 round), usa quelle invece di un incantesimo, come azione velocizzata parziale.

Tesoro: Il tesoro viene determinato tirando in base al tipo di creatura; tuttavia, il tesoro sarà composto solo da ciò che è lecito aspettarsi da una creatura di GS 20 (a Etiol le cose sono andate male da quando ha perso i favori di Tiamat). Etiol conserva il suo tesoro in una sfera di ferro schermata dal calore a circa 12 metri sotto la superficie del magma, ancorata a una catena schermata dal calore e attaccata alla sporgenza di ossidiana (attraverso un ingegnoso sistema a carrucole). Nonostante la possibile presenza di oggetti utili in questo tesoro, il drago in genere disprezza tali oggetti, in quanto li considera appigli per i deboli.

Sviluppi: Se i giocatori non hanno accettato l'aiuto di Schaethreth, oppure se i PG in qualche modo hanno evitato il suo incontro, l'infernale si rivela ora (le sue statistiche, quelle medie per un infernale demoniaco, sono riportate nel Capitolo 5). Userà egli stesso un *Uovo del Freddo Abominevole* sul drago, per poi farsi da parte per vedere se i PG riescono a sconfiggere il drago. A scelta del DM, l'infernale potrebbe anche entrare attivamente in combattimento (specialmente se sembra che i PG abbiano bisogno di aiuto: l'infernale vuole a


5
4
6
3
2
1
Piano terra
8
9
10
7
11
Secondo piano
Lago di magma
Torre diroccata
Cascate di lava
Scogliera di ossidiana
18
Quinto piano
Terzo piano
12
15
13
14
Quarto piano
16
17
Torre di Kerleth
0 2,25 4,5 9
Scala in metri

tutti i costi che i PG entrino nella torre per trovare e liberare Regalid).

L'infernale rimane a guardare i PG quando cercano di entrare nella torre (supponendo che i PG abbiano raggiunto una sorta di accordo con lui, anche se temporaneo). Lancia un avvertimento nel caso che i PG cerchino di entrare nella torre dal varco sul tetto: "Non consiglierei di entrare dall'alto... Il laboratorio danneggiato è invaso dalla fanghiglia di flusso. Mi sorprende che il tuo caro fratello non ti abbia avvertita di questo, Agnimia!" L'avvertimento dell'infernale è sincero: crede che i PG abbiano davvero migliori possibilità di entrare senza dover affrontare la fanghiglia di flusso (vedi stanza 16 per ulteriori dettagli sulla fanghiglia di flusso).

Se i PG escono dalla torre in qualsiasi momento, troveranno sempre Schaethreth ad attenderli. Vedi la sezione "Conclusioni", subito dopo le descrizioni delle aree, per le opzioni tra cui Schaethreth potrà scegliere allora.

1. Ingresso (LI 19)

L'unica grande porta che blocca l'ingresso è una lastra liscia di acciaio, lucidato fino a riflettere la luce con la nitidezza di uno specchio. Non sono visibili né i cardini né una maniglia. La porta sembra inserita in maniera perfetta tra le mura lisce laterali, ma risplende in contrasto con la loro superficie cupa.

La porta è stata incantata con una serie di incantesimi di *repulsione epica* pronti a respingere qualsiasi creatura che si avvicini. Non è concesso alcun tiro salvezza, ma la resistenza agli incantesimi è in grado di oltrepassare l'interdizione (gli incantesimi di *repulsione epica* sono stati lanciati da un mago di 30° livello). Inoltre, la porta repelle tutti gli incantesimi dal 1° al 9° livello che vengono lanciati su di essa, perfino gli incantesimi ad effetto di area, grazie alla sua *repulsione epica*, lanciata a sua volta da un mago di 30° livello).

Se i personaggi trovano un modo per oltrepassare le interdizioni magiche collocate sulla porta, dovranno comunque aprirla fisicamente. Si apre verso l'esterno e non è né chiusa a chiave né bloccata in alcun modo, ma la sua superficie liscia e piatta rende difficile ogni tentativo di presa per poterla aprire. Una prova superata di Scassinare Serrature (CD 35) sarà necessaria per riuscire ad aprirla oppure, in alternativa, qualcuno che la spinga dall'interno potrà aprirla con facilità.

Una volta che la porta è stata aperta, i PG possono ispezionare lo spazio oltre ad essa (ma dovranno fare attenzione alla trappola):

La stanza più grande è sontuosamente decorata. Alcuni affreschi adornano entrambe le pareti più lunghe e raffigurano una città fatta di ottone sospesa al di sopra di un lago di lava. Uomini e donne di bell'aspetto che indossano vesti dai colori sgargianti vanno e vengono per le vie di questa strana città mentre sullo sfondo sorge un gigantesco palazzo, la cui architettura ricorda quella delle città del deserto. Alcune creature di fuoco sembrano abitare nel lago davanti alla città, e sono raffigurate nell'atto di rendere omaggio agli abitanti. La doppia porta in fondo alla sala è fatta in metallo smaltato di rosso e sono visibili due maniglie a forma di fiammella.

Gli affreschi sono stati ricavati direttamente sulle pareti di ossidiana e sono protetti magicamente in modo da impedire alla vernice di screpolarsi o di sciogliersi a causa del calore. Se viene utilizzato *individuazione del magico* o un altro incantesimo analogo, le pareti emanano una leggera aura di abiurazione.

Trappola: Subito dopo l'ingresso, nel corridoio larg 1,5 metri, sono stati tracciati dodici *simboli di morte* permanenti e potenziati (30° livello dell'incantatore, CD 28), collocati sul pavimento, sulle pareti e sul soffitto a intervalli di 1,5 metri, e regolati per attivarsi se qualche creatura passa nel corridoio stretto per andare verso la stanza più larga in fondo. Ogni simbolo può uccidere una creatura dotata di 225 punti ferita o meno (tiro salvezza sulla Tempra per negare). Una volta inflitti 225 punti ferita a una creatura, il *simbolo* si disattiva, per tornare pronto a scattare di nuovo dopo 10 minuti.

Trappola dei *simboli di morte permanenti*: GS 9; *simboli di morte* potenziati (ognuno uccide una creatura dotata di un massimo di 225 punti ferita, si riattiva dopo 10 minuti); tiro salvezza sulla Tempra per negare (CD 28); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Creature: In piedi al centro della stanza più larga si erge un balor tanar'ri che suo malgrado deve fungere da custode per Kerleth Helvetius. È stato vincolato attraverso un'*ancora dimensionale* affinché non possa lasciare la stanza, e non evocherà nessun altro tanar'ri in nessuna circostanza.

Balor: pf 114; Att *spadone vorpal*+2 +22/+17/+12 (2d6+12, spadone); per tutto il resto, come riportato nel *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Il balor probabilmente inizia creando un *muro di fuoco* attraverso l'apertura del corridoio più stretto dietro al quale possa nascondersi, seguito dall'uso incontrollato di *dissolvere superiore* su quei personaggi che fanno uso di protezioni magiche per attraversare lo stretto passaggio costellato di *simboli di morte* permanenti. Se possibile, il balor usa la sua frusta per intralciare l'intruso in cima alla fila, riempiendo il passaggio con un'*oscurità profonda* per accecare gli altri eroi, trascinando allo stesso tempo il personaggio intralciato nella stanza più grossa dove il balor potrà usare le sue altre capacità e attaccare a tutti gli effetti (l'*oscurità profonda* "maschererà" i *simboli di morte*, quindi il balor dovrà di tanto in tanto dissolvere l'oscurità, affinché i personaggi nel corridoio possano essere esposti all'effetto dei *simboli*).

Tesoro: Il balor trasporta un sacco che contiene 1.100 mp e 14 topazi gialli del valore di 500 mo ciascuno. Indossa: *cintura della forza del gigante+6, spadone vorpal+2*.

2. Anticamera (LI 23)

Un tappeto di folto pelo ricopre il pavimento, colorato in varie tonalità di rosso, arancione e giallo che lo fa quasi sembrare un tappeto di fiamme. Una tavola molto bassa, forse da usare stando in ginocchio, è stata posta al centro della stanza. Sulla tavola è col-

locato una sorta di gioco. Attorno alla tavola sono sparsi vari cuscini e le pareti sono ricoperte da sontuose tende di velluto rosso. Lungo la parete settentrionale è visibile un gong di ottone appeso a un piedistallo nero in legno laccato, con una mazza legata a una sottile catena da un lato. Ai quattro angoli della stanza si ergono quattro mobiletti, vuoti e ricoperti di polvere.

Sul tappeto è stata lanciata un'illusione minore (una variante dell'incantesimo *luci danzanti*) che genera l'effetto dei colori mutevoli e un lieve dweomer di abiurazione che lo protegge dal calore incandescente. Il gong emana un'aura magica di evocazione. Le porte sul lato est sono costruite in adamantio e sono chiuse a chiave (Scassinare Serrature CD 40). Inoltre, le porte sono vincolate da un *muro di forza* permanente (fatta eccezione per la porta sud, che riconduce all'entrata); è necessario dissolvere il muro prima di tentare di scassinare la serratura.

Creature: Se il gong viene suonato, in un angolo della stanza si materializza una nube di zolfo e di calore e compare un ettin mezzo-elementale del fuoco supremo per vedere chi lo ha evocato. Questo ettin, estremamente potente, è al servizio di Kerleth. Anche se il mago non è presente, l'ettin intende comunque rimanere ligio ai suoi doveri, in attesa del ritorno del suo padrone. Quando il gong viene suonato, attiva simultaneamente il suono di una campanella nella camera dell'ettin. La creatura appare quindi facendo uso della sua capacità di *porta dimensionale*, attraverso lo sbuffo di zolfo sopracitato, agghindato in perfetto stile arabico. Si dimostra cordiale verso chiunque si trovi nella stanza, chiedendo se può essere d'aiuto, e se necessario rispondendo a due conversazioni alla volta. È estremamente colto, ed è felice di poter conversare con qualcuno.

L'ettin è dotato della capacità di disattivare il *muro di forza* che protegge la porta, ma si rifiuta di farlo, a meno che i visitatori non siano dotati di un invito. Se i visitatori insistono, l'ettin dovrà attaccare. Tuttavia, non appena sarà evidente che i PG lo superano in potenza, oppure non appena subisce 100 o più danni, si ritirerà nella sua camera ricorrendo alla sua capacità di *porta dimensionale*. In caso contrario, si dimostra gentile e amichevole e suggerisce ai visitatori di attendere fino a quando non verranno ricevuti, anche senza un appuntamento, oppure di tornare un'altra volta. Poi l'ettin fa ritorno al suo alloggio, situato al secondo piano della torre (aree 10 e 11).

Incendio/Inferno (ettin mezzo-elementale del fuoco supremo): pf 300; statistiche complete riportate alla fine dell'avventura.

3. Corridoio (LI 9)

Le pareti di questo corridoio sono ricoperte da una serie di librerie. Le librerie sono costruite in adamantio e con lo stesso quarzo trasparente che forma delle vetrine di protezione davanti agli scaffali. Le librerie emanano una leggera aura di abiurazione, se vengono esaminate magicamente, e i libri all'interno sono completamente protetti dal calore e dagli elementi. Ognuna delle librerie è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 35) e ulteriormente protette da un *simbolo di stordimento* permanente (30° livello dell'incantatore), che vengono attivati al tocco.

Tesoro: Una prova di Cercare (CD 20) superata con successo esaminando tutte le librerie rivelano un *manuale dell'esercizio fisico+2*.

4. Canile (LI 26)

Questa piccola stanza dalla strana forma sembra essere una sorte di prigione o di recinto per animali, dal momento che lungo un muro c'è una gabbia. La parete accanto alla porta ospita invece una serie di spazzole, collari di metallo e catene. All'interno della gabbia è visibile una serie di ciotole vuote e impolverate e i resti in polvere di una creatura in un angolo, come se ciò che un tempo viveva nella gabbia fosse morto e si fosse decomposto fino a trasformare anche le sue ossa in polvere bruciacchiata.

La gabbia è una versione ingrandita di *manette dimensionali*, creata in modo che nessuna creatura all'interno possa uscirne. Gli altri oggetti nella stanza sono cibo, ciotole per l'acqua, guinzagli e altri vari strumenti per animali.

Creature: I resti in polvere all'interno della gabbia sono quelli di un sirrush che Kerleth teneva come animale domestico. Se i resti del sirrush vengono disturbati, il suo fantasma si anima e attacca.

Fantasma del sirrush: pf 254; le statistiche complete vengono riportate alla fine dell'avventura.

5. Stanza degli ospiti

La temperatura in questa stanza è molto può fresca che nelle aree circostanti, e così nessuno subisce danni da calore qui dentro.

La stanza è arredata con un comodo letto, un baule, un armadio, una scrivania, una sedia e uno specchio lungo. Al suo interno c'è un fresco piacevole, in contrasto col caldo asfissiante del resto della torre.

6. Cappella (LI 21)

Le porte tra l'area 3 e l'area 6 sono avvolte dalle fiamme come se su di esse fosse stato lanciato un *muro di fuoco* lanciato al 30° livello di capacità. Le fiamme ritornano dopo 20 minuti, se vengono dissolte.

Un altare dedicato a qualche divinità della magia sovrasta la camera. Le pareti e l'altare stesso sono decorate con vari simboli arcani. Un tappeto in pelo nero ricopre il pavimento al centro della stanza, e conduce dalla doppia porta all'altare. Dalla parte opposta alle porte è visibile l'esile statua di un uomo completamente calvo che indossa solo una tunica, alta quasi 6 metri e costruita in un metallo argentato che il tempo non ha intaccato. Una scala a chiocciola conduce al piano superiore.

L'altare non è dedicato ad alcuna divinità in particolare, anche se alcune decorazioni fanno sfoggio dei simboli e dei colori di Boccob.

Creature: La statua è in realtà un golem di mithral costruito da Kerleth per impedire alle creature non autorizzate di entrare nella cappella o di salire su per le scale verso i piani superiori della torre. Non attacca nessuno, se c'è Kerleth o Incendio/Inferno ad accompagnarli oltre le porte (il semplice gesto di aprirli non attiva l'attacco). Il golem insegue quelle creature che fuggono verso le scale (anche se sono entrate nella stanza da quella direzione), ma non insegue coloro che si rifugiano oltre la doppia porta che conduce verso l'area 3.

Golem di mithral: pf 198; vedi le statistiche complete nel Capitolo 5.

Tesoro: Al sicuro, in uno scomparto segreto impervio alla magia sotto l'altare (Cercare CD 40) sono stati nascosti una *maschera del teschio* e un *cubo della forza*.

Sviluppi: Un round dopo che qualsiasi combattimento è iniziato in questa stanza, due wight di lava scendono le scale dalla stanza 7 e si uniscono a qualsiasi attacco in corso contro i PG. Al round successivo, anche Incendio/Inferno arriva dalla stanza 10 (ammesso che l'ettin sia ancora vivo), per attaccare a sua volta i PG.

7. Sala da pranzo (LI 25)

Questa ampia sala ospita un grosso tavolo lungo il lato est, circondato da sedie grosse e robuste. Lungo le pareti si ergono otto statue dalla forma vagamente umanoide. Le statue sono tutte avviluppate dalle fiamme, ma non sono consumate. Esistono varie porte che conducono verso le altre stanze, ma sono tutte chiuse.

Sulle statue è stato lanciato *fiamma perenne* a scopo decorativo. Se un qualsiasi effetto dovesse congedare l'incantesimo, *fiamma perenne* scaturisce di nuovo spontaneamente e la statua rimane comunque intatta. Sotto ogni altro aspetto, le statue sono perfettamente normali (tranne due eccezioni), come è possibile stabilire esaminandole da vicino.

Creature: Le due statue più a sud sono in realtà dei wight di lava che si sono mescolati alle altre statue (Osservare con CD 30 per notare qualcosa di strano dopo una prima occhiata nella stanza). Sono stati collocati qua dentro da Kerleth, e continuano a fare la guardia alla torre e a proteggerla dagli intrusi ancora oggi.

Wight di lava (2): pf 208; vedi le statistiche complete nel Capitolo 5.

Sviluppi: È assai probabile che i PG abbiano già combattuto contro i wight di lava prima di entrare in questa stanza, dal momento che i wight di lava avranno reagito al rumore del combattimento dal piano di sopra o dal piano di sotto. In caso contrario, i wight di lava attaccheranno i PG quaggiù.

8. Dispensa

Questa stanza contiene una grossa credenza appoggiata contro la parete più lontana. La credenza è pulita, lucida e come nuova, intoccata dalla polvere che ricopre tutto il resto della stanza.

Se la credenza viene aperta, l'aria nella stanza si riempie dell'aroma di carne speziata, pane appena sfornato, formaggio, torte e frutta fresca. Dall'odore sembra che qualcuno abbia preparato un banchetto degno di un monarca, e la credenza è infatti stracolma di provviste. Piatti e vassoi di ogni tipo traboccano di ogni sorta di cibo di ottima qualità.

Tesoro: La credenza è in realtà una *credenza dei banchetti*. Kerleth aveva commissionato questo insolito oggetto magico in modo da non dover mai dipendere dai talenti di un cuoco per soddisfare i suoi gusti o dover temere di essere avvelenato per mano di un servitore senza scrupoli.

9. Biblioteca (GS 10)

La porta e la finestra della camera sono protette da una trappola.

Trappola di trasferimento nello *specchio imprigionante*: GS 10; oggetto magico; attivazione a prossimità; riavvio automatico; effetto magico (variante di *imprigionare*); effetto magico (qualsiasi creatura che passi oltre la cornice della porta o della finestra (in qualsiasi direzione) senza prima aver pronunciato la parola d'ordine "esogeno" viene trasferito immediatamente all'interno dello *specchio imprigionante* nella stanza 12, senza alcun tiro salvezza; l'equipaggiamento della vittima casca a terra sul pavimento nella stanza 13); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32).

Ogni volta che una vittima viene inviata all'interno dello *specchio imprigionante*, un thorciasid viene generato nella stanza 12. È stata questa la diabolica trappola che ha catturato Regalid (anche se conosceva la parola d'ordine, una volta si è dimenticato di usarla).

L'odore di carta e colla è forte all'interno di questa stanza. Gli scaffali dei libri occupano la maggior parte dello spazio disponibile dal pavimento al soffitto, intervallati di tanto in tanto da una poltrona o da una lampada elegante. C'è un unico tavolo nella stanza, con due sedie appoggiate accanto ad esso, sul quale è stato lasciato un pasto mangiato solo a metà. La stanza è fresca e piacevole.

La stanza è piena di libri, tavolette, cilindri di pergamene e incisioni di ogni forma, dimensione e materiale possibile. In questa camera è possibile trovare sia oggetti normali che magici.

Regalid normalmente rimaneva in questa stanza quando era nella torre. Il pasto era il suo, anche se ora è avariato da tempo (pane e formaggio). Le posate sono d'argento e portano il nome di Regalid inciso. Agnimia le riconosce e capisce che sono di proprietà del fratello.

Libri normali: Le centinaia di libri e di pergamene nella libreria contengono anche queste antiche perle di fama: *Ardore Benedetto: La Mia Vita in Fiamme*, di Belch Fardown, l'autobiografia di un noto elementalista del fuoco; *Guida al Sottosuolo*, di Winninger, un trattato su un pericoloso reame sotterraneo di un mondo del Piano Materiale; *Vita e Cultura degli Efreet*, di Colvathus, un trattato sulla natura dei geni del fuoco; *L'Eredità della Notte*, di Andar, storia e origini del vampirismo; *Analisi*

Militare della Guerra Sanguinosa, di Ronnasic, un trattato delle organizzazioni militari delle varie fazioni; *Mind Kampf*, di Ronnasic, un breve trattato sulla cultura dei mind flayer; *Io speriamo che me lo Piano*, un testo anonimo, una discutibile guida di raccomandazioni tutt'altro che perfette sui viaggi interdimensionali; *L'Illithiade*, di S. Wakeman, una guida essenziale sugli illithid; e *Economia del Commercio Interplanare*, di Kharlin, un testo assai ricercato sulla fondazione delle vie commerciali tra un mondo e l'altro.

Libri magici e pergamene: I libri di incantesimi di Kerleth vengono conservati nella biblioteca; un intero scaffale contiene una serie di volumi in ordine alfabetico che descrivono tutti gli incantesimi trovati nel *Manuale del Giocatore*, più eventuali altri che il DM decida di includere da altre fonti. Una ricerca dettagliata tra le pile di volumi rivelerà ben otto pergamene epiche: per determinare quali, tirare quattro volte sulla tabella delle pergamene epiche riportata nel Capitolo 4 di questo volume.

Oltre ai libri di incantesimi e alle pergamene, esistono anche dei libri di conoscenze magiche unici, tra cui un *libro della magia argentea*, un *libro della dannazione ineffabile*, un *manuale della salute* e, soprattutto, il *Codice dei Piani Infiniti*. Il *Codice*, un libro enorme, è appoggiato a terra contro una parete e copre quasi lo spazio di un'intera scaffalatura.

Guardiafiamma: Appeso a una parete, in apparenza come parte delle decorazioni sopra una scaffalatura, è visibile *Guardiafiamma*, uno *scudo di interdizione al fuoco* epico magico. Kerleth lo appese lassù dopo che ebbe finito di esaminarlo. Questo è lo scudo che Regalid in teoria doveva recuperare, anche se Regalid si è inventato in realtà la commissione.

Sviluppi: Il fulcro della storia di questa avventura ruota attorno al *Codice*, a Schaethreth e a Regalid. Schaethreth odia Regalid non solo perché l'agente cercatore un tempo ha avuto la meglio su di lui nel corso di uno scontro imprecisato... Schaethreth vuole Regalid perché l'agente cercatore gli ha rubato il *Codice* e lo ha nascosto all'interno della torre. Regalid sapeva che la torre era inaccessibile a qualsiasi abominio. Vedi la stanza 12 e la conclusione dell'avventura per ulteriori dettagli. Basterà dire che Schaethreth vuole a tutti costi il *Codice*; Schaethreth considera Regalid solo un mezzo per raggiungere un fine.

10. Camera dell'ettin (LI 23)

Questa camera emana un calore insopportabile e contiene un grosso letto, una scrivania, una sedia e una panca di pietra. Su una parete sono disposte alcune mensole con alcuni oggetti personali e qualche tavoletta di pietra. La mobilia è fatta di pietra ignea nera, senza alcun cuscino o tessuto. La stanza è illuminata di un bagliore rossastro soffuso, come se le pareti fossero di roccia incandescente.

In questa stanza vengono applicate le stesse condizioni che vengono applicate in esterno sul Piano Elementale del Fuoco, fatta eccezione per le nubi di vapore e le piogge di cenere.

Creature: Incendio/Inferno, l'ettin, ha fatto di questa stanza la sua tana (vedi la stanza 2, più sopra, per ulteriori informazioni sull'ettin). L'ettin tiene con sé un animale domestico, un gatto di fuoco, che circola liberamente per la camera. Se qualcuno che non sia l'ettin entra nella stanza, il gatto (che probabilmente stava dormendo sul letto o sopra le mensole) inarca la schiena e soffia. Se gli eroi non hanno ancora sconfitto l'ettin in un altro luogo, in questa stanza si trova anche Incendio/Inferno. L'ettin attacca gli intrusi con le sue scimitarre gemelle, brontolando a bassa voce sulla maleducazione dimostrata da chi entra in camera senza permesso, un'abitudine che sembra diffondersi in tutto il multiverso. L'ettin presuppone che i PG, come molti dei visitatori più recenti (Regalid veniva considerato un ospite, dal momento che l'agente cercatore conosceva le parole d'ordine), siano alla ricerca dei tesori del suo padrone, Kerleth.

Incendio/Inferno (ettin mezzo-elementale del fuoco supremo): 300 pf; le statistiche complete sono riportate in fondo all'avventura.

Gatto di fuoco: pf 3; le statistiche complete sono riportate in fondo all'avventura.

11. Ripostiglio

Questo piccolo ripostiglio è pieno di carne putrefatta, raccolta dall'ettin nel corso delle sue molte cacce al di fuori della torre.

12. Sala delle udienze (LI Variabile)

Questa sala funge sia da sala delle udienze che da museo. Un grande trono in pietra nera è stato posto in cima a un piedistallo rialzato tra le due colonne sul lato nord, rivolto verso il sud. La stanza è piena di rastrelliere per armi, vetrine e piedistalli che ospitano ciò che resta di una raccolta di armi. Molti degli oggetti sono scomparsi, e alcune teche sono infrante o, in alcuni casi, rovesciate.

Esaminando il soffitto (o superando una prova di Osservare con CD 30) è possibile notare che il soffitto è ricoperto da una serie di bozzoli sospesi interconnessi, come un nido prodotto da un gigantesco insetto. Il nido ricopre tutto il soffitto, fatta eccezione per uno specchio che è stato collocato al centro del soffitto stesso. Si tratta di uno *specchio imprigionante* leggermente potenziato, e chi lo guarda dovrà immediatamente superare un tiro salvezza (CD 23) per non rimanere intrappolato al suo interno.

Creature: Sul soffitto strisciano almeno due thorciasid (potrebbero anche essercene più, dipende da quante vittima della trappola nella stanza 9 sono stati inviate direttamente nello specchio, liberando un pari numero di thorciasid (fino a un massimo di dodici). Un thorciasid (vedi Capitolo 5) ha l'aspetto di un gigantesco scarafaggio allungato. Queste creature si muovono rapidamente, hanno molti arti e sono di color bruno. Si spostano su quattro zampe posteriori, usando i due immondi arti anteriori e due antenne mobili per infliggere degli attacchi di risucchio vitale.

Le creature hanno fame di vita, ma non attaccano finché i PG non hanno avuto l'opportunità di guardare verso l'alto. Non appena almeno un PG ha guardato in

alto e ha superato (o fallito) il suo tiro salvezza, i thorciasid attaccano.

Lo *specchio imprigionante* è fissato al soffitto attraverso dei robusti ganci collocati ai quattro angoli.

Thorciasid (2 o più): pf 502; le statistiche complete sono riportate nel Capitolo 5.

Tattiche: I thorciasid usano preferibilmente il loro potere di tessere bozzolo, seguito dai loro poteri di risucchio di energia e di caratteristiche contro quegli avversari con cui entrano in mischia.

Sviluppi: Un round dopo che qualsiasi combattimento è iniziato in questa stanza, due wight di lava scendono le scale dalla stanza 7 e si uniscono a qualsiasi attacco in corso contro i PG. Al round successivo, anche Incendio/Inferno arriva dalla stanza 10 (ammesso che l'ettin sia ancora vivo), per attaccare a sua volta i PG. Anche quegli eventuali thorciasid appena generati combattono contro i PG.

Regalid può essere liberato se almeno altre tredici vittime vengono immolate allo specchio, oppure se si pronuncia la parola d'ordine dello specchio, oppure se lo specchio viene semplicemente infranto, atto che libererà tutte le creature simultaneamente. Lo specchio ha una durezza pari a 1, 1 pf e una CD di sfondamento di 18.

Se Regalid viene liberato, cade a terra frastornato e confuso. Non dispone del suo equipaggiamento (si trova nella stanza 13, sepolto tra i filamenti resinosi dei nidi dei thorciasid) e rimane frastornato per 10 round, anche se attorno a lui il combattimento contro i thorciasid continua. Una volta recuperati i sensi, si unisce al combattimento (anche senza il suo equipaggiamento). Dopo di che, risponderà a tutte le domande che i PG vorranno fargli. Se Agnimia fa parte del gruppo, i due fratelli sono entusiasti di rincontrarsi.

Regalid racconta (volontariamente, o come risposta alle domande dei personaggi giocanti):

"Usavo questa torre abbandonata come base personale. Molto tempo fa avevo trovato una copia del permesso di Kerleth emesso dal Sultano della Città di Ottone, e così avevo imparato le parole d'ordine minori che venivano date agli ospiti della torre: potevo andare e venire come preferivo, senza preoccuparmi di queste creature. Bastava evitare la stanza dove i thorciasid avevano fondato una colonia: erano intrappolati all'interno dello specchio, e inavvertitamente ne avevo liberato uno mentre stavo sperimentando il funzionamento dello specchio. Quando sono stato intrappolato all'interno dello specchio, ne è stato liberato un altro. Non ho idea del motivo per cui Kerleth avesse riempito il suo specchio con questi strani insetti alieni."

"Conoscevo la parola d'ordine per oltrepassare la trappola nella biblioteca... l'avevo attraversata più e più volte in precedenza. Ma poi lessi qualcosa nella biblioteca che mi rese piuttosto... nervoso. Ho attraversato senza pensarci la porta d'ingresso."

"Sono venuto quaggiù perché, ecco... avevo con me il mitico *Codice dei Piani Infiniti*! La presunta commissione dagli Spigolatori era solo una delle molte storie di copertura che ho usato per nascondere il mio vero scopo. Nella mia professione, il *Codice* è il reperto supremo. Ma... l'ho ottenuto sottraendolo a una terribile creatura: un abominio. E questo è l'unico posto del multiverso a cui gli abomini non possono accedere."

"Ho rubato il *Codice* a un abominio, un infernale di nome Schaethreth. Pensavo di averlo imprigionato per sempre... Se l'infernale è libero, allora corro un grave pericolo. Potrei salvarmi la vita se gli restituisco il *Codice*, forse. Se l'infernale mi attende fuori dalla torre, sarà saggio cedergli il libro. Sono pochi coloro che possono resistere a una tale mostruosità in tutto il multiverso."

Se i PG riescono a convincere Regalid a combattere l'infernale col loro aiuto, Regalid acconsentirà controvoglia, ma continuerà a esprimere il suo dissenso verso un piano così rischioso.

Tesoro: Lo *specchio imprigionante* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 23) è l'unico oggetto di valore in questa stanza.

13. Alloggi del mago (LI variabile)

Questa stanza è ricoperta per almeno 90 cm di vari strati di una sostanza dura simile a muco. Oltre a un grosso letto a malapena visibile in un angolo, è possibile vedere le forme di vari corpi animali e umanoidi completamente rivestiti della sostanza lattiginosa.

Questi erano gli alloggi privati del mago, ma ora i thorciasid della stanza 12 li usano come stanza delle provviste, conservando quaggiù le vittime che hanno avviluppato nei loro bozzoli.

Creature: Tutte le creature avvolte nei bozzoli sono morte, ad eccezione di una. L'unico sopravvissuto è un efreeti di nome Razaor che stava esplorando la torre (un inviato inconsapevole di Schaethreth, proprio come i PG). È caduto in combattimento contro i thorciasid (è stato reso indifeso (For 0, Cos 1) e quindi non ha avuto modo di usare nessuna delle sua capacità magiche per scappare), ed è stato messo da parte come pasto futuro.

Razaor: Efreeti; pf 61; vedi *Manuale dei Mostri*.

Tesoro: I tesori posseduti da qualsiasi PG che sia stato scagliato nello *specchio imprigionante* nella biblioteca (stanza 7) si trova quaggiù (sepolto sotto uno strato di muco solidificato, se è passato più di un giorno). Anche l'equipaggiamento di Regalid è sepolto sotto la superficie resinosa, che comprende un *giaco di maglia della resistenza al fuoco e del movimento silenzioso+4, arco potente lungo composito della distanza+4* (bouns di Forza di +3), *spada corta dell'esplosione folgorante+3, spada corta accumula incantesimi+2, tappeto volante, mantello della resistenza epica+8, fortezza istantanea di Daern, manette dimensionali, statuine del potere meraviglioso (grifone di bronzo), talismano anti-veleno, 2 pozioni di respirare sott'acqua, anello della protezione epica+7, anello di rigenerazione, verga dell'individuazione dei nemici, verga della negazione*, pergamena con *controllare acqua, cura ferite critiche, colpo infuocato* e *libertà di movimento* e una *bacchetta di evoca alleato naturale IV*.

Sviluppi: Se liberato, Razaor l'efreeti si dimostra

estremamente grato e disposto a ricompensare gli eroi in qualche modo (in forma di un *desiderio* oppure offrendo loro accoglienza alla Città di Ottone, se mai dovessero decidere di visitarla in futuro). Il DM può sviluppare liberamente Razaor come tramite dei PG nella città, e forse anche come intermediario per trattare con la Corte del Gran Sultano degli Efreeti.

14. Ripostiglio
Questa piccola stanza fungeva da ripostiglio e da guardaroba per il mago. Anche se non è completamente rivestito dai bozzoli di resina come la camera da letto (stanza 13), è comunque presente un grosso cumulo di sostanza. In un piccolo forziere sotto la membrana è custodita una *borsa conservante* (borsa 4) che contiene una serie di *statuine del potere meraviglioso* (*capre d'avorio*).

15. Sala delle guardie (LI 24)

Questa camera circolare, priva di finestre, è distaccata dal corpo centrale della torre e sembra priva di mobilia o di qualsiasi altro oggetto, fatta eccezione per tre altissime statue che si ergono in fila davanti alla scala a chiocciola che conduce di sopra. Le statue sono identiche, ognuna riproduce le fattezze di un maschio umano calvo che indossa un perizoma. Sono fatte di un metallo argentato.

La scala conduce alle aree 17 e 15 (collegando il terzo e il quarto piano della torre).

Creature: Le tre statue sono golem di mithral, pronte ad attaccare qualsiasi creatura non autorizzata (chiunque non conosca le parole d'ordine minori) e a impedirgli di transitare oltre la stanza in qualsiasi direzione. Se non pronunciano le parole d'ordine, quei PG che tentano di oltrepassarle vengono attaccate immediatamente. I golem inseguono quegli eroi che fuggono su per le scale, ma non inseguono chiunque si ritiri nell'area 12 (indipendentemente dalla direzione originaria di provenienza degli eroi).

Golem di mithral (3): pf 198 ciascuno; vedi Capitolo 5.

16. Laboratorio (GS 21)
Questa enorme sala è per metà demolita, in quanto questo livello della torre è stato parzialmente squarciato da un effetto magico di *disintegrazione*. La natura elementale del piano esercita quindi il suo pieno effetto su questa stanza. È possibile che i personaggi tentino di entrare nella torre attraverso questa camera, evitando la porta a pianterreno e entrano attraverso il tetto sfondato.

Questa stanza un tempo deve essere stata davvero notevole, a giudicare dalle sue dimensioni e dai resti dai vari strumenti arcani sparsi sul pavimento. Ora tuttavia è soltanto un guscio annerito, a cui mancano metà del pavimento e delle pareti, e buona parte del tetto. L'equipaggiamento custodito in questa stanza è stato distrutto da quella che sembra una tremenda esplosione. Nel punto in cui il soffitto un tempo proteggeva la camera, una strana sostanza viscosa sembra colare dal nulla, riversandosi sul pavimento come una sorta di strano nettare o sciroppo.

Creatura: La sostanza è una fanghiglia di flusso (vedi Capitolo 3, alla sezione "Fanghiglie, muffe e funghi"). Si sta riversando sul pavimento del laboratorio ed è già profonda 2,4 metri (ha già coperto la porta che conduce all'area 17). La sua sola presenza genera un *campo anti-magia* di un raggio di 3 metri in tutte le direzioni a partire dal bordo della circonferenza della torre. La fanghiglia deve ancora farsi strada fino alla stanza 17. Anche se la porta di quell'area fosse aperta, la fanghiglia defluirebbe all'interno (non essendo una creatura, non sarebbe influenzata dalla trappola che protegge la stanza 17). Altrimenti, la fanghiglia in eccesso cola attraverso le spaccature del muro e scorre lungo la parete esterna della torre in piccoli rigagnoli finché non scompare nel fuoco sottostante.

Fanghiglia di flusso: Vedi Capitolo 3.

17. Sala d'accesso
La porta e la finestra di questa camera sono protette da una trappola.

Trappola di trasferimento nello *specchio imprigionante*: GS 10; oggetto magico; attivazione a prossimità; riavvio automatico; effetto magico (variante di *imprigionare*); effetto magico (qualsiasi creatura che passi oltre la cornice della porta o della finestra (in qualsiasi direzione) senza prima aver pronunciato la parola d'ordine "esogeno" viene trasferito immediatamente all'interno dello *specchio imprigionante* nella stanza 12, senza alcun tiro salvezza; l'equipaggiamento della vittima casca a terra sul pavimento nella stanza 13); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32).

Questa stanza è vuota e ricoperta di polvere. Un *muro di forza* permanente blocca le scale che conducono alla stanza 15, mentre le scale che conducono alla stanza 18 sono sgombre.

18. Osservatorio
Il livello più alto della torre è coperto da una cupola fatta dello stesso quarzo usato per le finestre. La vista è spettacolare. Un osservatore può scrutare l'abisso sottostante e osservare il fiume di lava che scorre oltre il precipizio per cadere in quello che sembra un baratro infinito, ma senza dover subire danni dalla temperatura o dagli altri effetti planari esterni.

Conclusioni

Una volta che Agnimia ha ritrovato suo fratello, è pronta ad andarsene, ma è anche disposta rimanere (come anche Regalid, se è in buona salute), in modo che gli eroi possano finire di esplorare la torre, se non l'hanno ancora fatto. Regalid continua a proclamarsi contrario a combattere Schaethreth e continua ad insistere per restituire il volume all'infernale. Dà ai PG il *Codice*, ma fa notare che l'infernale diventerà la loro nemesi, se l'accetteranno.

Se i PG escono dalla torre in qualsiasi momento, troveranno Schaethreth ad aspettarli. Se i PG hanno il *Codice* recuperato dalla stanza 9 con loro, Regalid viene considerato del tutto insignificante dall'infernale: Schaethreth chiede che gli venga consegnato l'artefatto, ed è pronto a combattere per averlo se i PG si rifiutano di consegnarglielo (l'infernale ha posseduto il *Codice* per oltre cento anni, e può avvertire la sua presenza, anche se l'oggetto viene conservato in uno spazio extradimen-

sionale portatile). Se Regalid è con i PG ma non ha il *Codice*, l'infernale attacca con una ferocia incontrollata. Se Regalid viene ucciso, l'infernale tenterà di dileguarsi col suo corpo, allontanandosi dai PG. Si rifugerà nella stessa locazione descritta in precedenza e cercherà di animare Regalid per tentare di "condizionarlo" affinché rientri nella torre e recuperi il *Codice* per lui.

Se i PG uccidono il potente infernale e tengono il *Codice* per loro, di sicuro altri esseri potenti inizieranno ad interessarsi ad esso, probabilmente il Sultano della vicina Città di Ottone prima degli altri.

Se i PG tengono il *Codice* per loro e riescono a raggirare l'infernale, l'abominio diventerà un nemico implacabile e duraturo. I PG non apprendono nulla su ciò che può essere successo a Kerleth, ma forse ha qualcosa a che fare con il *Codice* e con la terribile esplosione che ha aperto il laboratorio alla furia degli elementi. Forse Razaor l'efreeti, se salvato, si rivelerà un potente alleato per far fronte ai complotti del Sultano nella vicina Città di Ottone.

Forse la torre, una volta reclamata, potrebbe fungere da base temporanea per i PG sul Piano Elementale del Fuoco. Chi ci dice che la parte esplorata della torre indicata sulla mappa non sia solo la sezione superiore? Perché l'abominio cerca disperatamente l'artefatto noto col nome di *Codice dei Piani Infiniti*? Le possibilità per continuare l'avventura sono molte.

Statistiche

La serie di statistiche che segue riguarda le creature che compaiono in questa avventura, e non descrivono dei mostri standard. Per le statistiche dei mostri standard, consultare il *Manuale dei Mostri*.

Agnimia: Umana Rgr19; GS 19; umanoide Media; DV 19d10+19; pf 132; Iniz +4; Vel 9 m; CA 24, 14 a contatto, 21 colta alla sprovvista; Att +21/+16/+11/+6 in mischia (1d8+5/17-20, *spada lunga*+3) e +15/+10 in mischia (1d6+2/19-20, *spada corta*+1) oppure +31/+26/+21/+16 a distanza (1d8+7/19-20/x3, *arco potente lungo composito*+3 [bonus For +4] con *frecce*+2); QS nemico prescelto (goblinoidi +4, aberrazioni +3, giganti +2, costrutti +1); AL NB; TS Temp +15, Rifl +16, Vol +14; For 12, Des 18, Cos 13, Int 10, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Cercare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +25, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +24, Orientamento +25, Osservare +25; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Combattere con Due Armi Migliorato, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada lunga), Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Incantesimi da ranger preparati: (4/4/372; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *allarme, passare senza tracce, resistere agli elementi, ritarda veleno*; 2° - *cura ferite leggere, individuazione del male, protezione dagli elementi*; (2) 3° - *evoca alleato naturale III, neutralizza veleno, rimuovi malattia*; 4° - *anti-individuazione, cura ferite gravi*.

Proprietà: Corazza di piastre adamantina, spada corta+1, spada lunga+3, arco lungo composito+3 (bonus di For +4), *20 frecce+2, 5 frecce assassine superiori (aberrazioni), anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, cintura della forza da gigante+4, stivali elfici, bracciali dell'arciere, mantello della resistenza+3, occhiali della visione dettagliata, guanti della Destrezza+4, solvente universale, pietra magica verde pallido, talismano della Saggezza+2, anello dello scudo mentale, statuine del potere meraviglioso (mosca d'ebano), fodero delle estremità affilate* e *bacchetta di cura ferite gravi* (27 cariche).

Incendio/Inferno: (ettin maschio e femmina mezzo-elementale del fuoco supremo; GS 23; esterno Grande; DV 10d8+220; pf 300; Iniz +16; Vel 36 m; CA 49, 29 a contatto, 41 colto alla sprovvista; Att +46/+41 in mischia (1d8+37/18-20, 2 *scimitarre Grandi*+3); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m AS combattere con due armi superiore; QS resistenza al freddo 10, riduzione del danno 20/+6, scurovisione 27 m, guarigione rapida 20, sottotipo del fuoco, RI 33; AL LN; TS Temp +27, Rifl +25, Vol +24; For 38, Des 27, Cos 30, Int 23, Sag 25, Car 28. Altezza 4,5 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +32, Cercare +29, Conoscenze (dei piani) +29, Conoscenze (locali) +28, Diplomazia +36, Intimidire +34, Nascondersi +14, Osservare +32, Percepire Inganni +29, Raccogliere Informazioni +32, Raggirare +32, Sapienza Magica +28; Arma Focalizzata, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti.

Talenti epici: Iniziativa Superiore.

Sottotipo del fuoco: Immunità al fuoco, danni raddoppiati dal freddo se non supera un tiro salvezza.

Proprietà: Due *scimitarre Grandi+3* e un *mantello della resistenza epica*.

Regalid Maethos (senza equipaggiamento): Umano Rgr22/Ldr5/Agente Cercatore3; GS 30; umanoide Medio; DV 22d10+67 più 5d6+10 più 3d6+6; pf 241; Iniz +6; Vel 9 m; CA 12, 12 a contatto, 12 colto alla sprovvista; Att +28/+23/+18/+13 in mischia (1d3+3, colpo senz'armi); QS eludere, nemico prescelto (bestie +5, aberrazioni +4, bestie magiche +3, mutaforma +2, elementali +1), spostamento planare 1 volta al giorno, localizzazione prodigiosa, bonus di seguire tracce +10, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA), spostamento planare 1 volta al giorno; AL LB; TS Temp +19, Rifl +15, Vol +18; For 17, Des 14, Cos 15, Int 14, Sag 20, Car 13.

Regalid Maethos (con equipaggiamento): Umano Rgr22/Ldr5/Agente Cercatore3; GS 30; umanoide Medio; DV 22d10+67 più 5d6+10 più 3d6+6; pf 241; Iniz +6; Vel 9 m; CA 27, 19 a contatto, 27 colto alla sprovvista; Att +29/+24/+19/+14 a distanza (1d8+7x3, *arco potente lungo composito della distanza*+4 [bonus di For +3]); oppure +29/+24/+19/+14 in mischia (1d6+6/19-20, *spada corta dell'esplosione folgorante*+3) e +28/+23 in mischia (1d6+3/19-20, *spada corta accumula incantesimi*+2); AS come sopra QS come sopra; AL LB; TS Temp +27, Rifl +23, Vol +26; For 17, Des 14, Cos 15, Int 14, Sag 20, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +39, Cavalcare (cavallo) +27, Cercare +27, Conoscenza delle Terre Selvagge +30, Conoscenze (dei piani) +30, Muoversi Silenziosamente +27, Orientamento +30, Osservare +39, Raccogliere Informazioni +26; Combattere con Due Armi Migliorato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Talenti epici: Resistenza all'Energia (fuoco 10), Robustezza Epica.

Incantesimi da ranger preparati: (5/4/4/4; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 1° - *allarme, passare senza tracce, resistere agli elementi* (2), *ritarda veleno*; 2° - *cura ferite leggere, parlare con i vegetali, protezione dagli elementi* (2); 3°

- *camminare sull'acqua, evoca alleato naturale III, neutralizza veleno, rimuovi malattia*; 4° - *anti-individuazione, autometamorfosi, cura ferite gravi* (2).

*Proprietà: *Giaco di maglia della resistenza al fuoco e del movimento silenzioso+4, arco potente lungo composito della distanza+4* (bonus di Forza +3), *spada corta dell'esplosione folgorante+3, spada corta accumula incantesimi+2, tappeto volante, mantello della resistenza epica+8, fortezza istantanea di Daern, manette dimensionali, statuine del potere meraviglioso (grifone di bronzo), talismano anti-veleno, 2 pozioni di respirare sott'acqua, anello della protezione epica+7, anello di rigenerazione, verga dell'individuazione dei nemici, verga della negazione,* pergamena con *controllare acqua, cura ferite critiche, colpo infuocato* e *libertà di movimento* e una *bacchetta di evoca alleato naturale IV.*

Demoni ghour (6): GS 15; esterno Enorme (caotico, malvagio); DV 15d8+75; pf 142; Iniz -1; Vel 12 m; CA 31, 17 a contatto, 26 colto alla sprovvista; Att +22 in mischia (1d8+9, 2 corna), +17 mischia (2d6+4, 2 artigli); Faccia/Portata 3 m per 3 m/4,5 m; AS arma a soffio, ruggito, capacità magiche; QS resistenza all'acido, al freddo e al fuoco 20, riduzione del danno 20/+2, immunità ai veleni e all'elettricità, scurovisione 18 m, olfatto acuto, RI 25, qualità dei tanar'ri, telepatia; AL CM; TS Temp +14, Rifl +8, Vol +10; For 28, Des 18, Cos 20, Int 15, Sag 13, Car 11. Altezza 6 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Concentrazione +20, Conoscenza delle Terre Selvagge +16, Diplomazia +17, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +6, Osservare +16, Raggirare +15, Saltare +24, Scalare +24; Attacco Poderoso, Incalzare Potenziato, Incalzare, Seguire Tracce.

Arma a soffio (Sop): Una volta al minuto, un ghour può emettere una nube di gas tossico larga 3 metri, alta 3 metri e lunga 9 metri. Coloro che si trovano all'interno di questa nube devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 22) altrimenti subiscono 1d6 danni temporanei alla Forza.

Capacità magiche: A volontà - *blasfemia, cerchio magico contro il bene, dissacrare, dissolvi il bene, individuazione del bene, influenza sacrilega, martello del caos, oscurità profonda, teletrasporto senza errore*; 3 volte al giorno - *confusione, giusto potere, labirinto, paura*. Livello dell'incantatore 14°; CD del tiro salvezza 10 + livello dell'incantesimo.

Ruggito (Sop): Una volta al giorno, un ghour può emettere un ruggito assordante. Tutte le creature che non sono un ghour nel raggio di 9 metri dal ghour che ruggisce devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) altrimenti rimangono stordite per 1d4 round. Coloro che si trovano entro un raggio di 3 metri dovranno anche superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) altrimenti rimarranno assordate per 2d10 minuti.

Telepatia (Sop): I ghour sono in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro un raggio di 30 metri che sia in grado di parlare un linguaggio.

Proprietà: Ogni ghour possiede una borsa contenente beni saccheggiati consistenti in: 1d12x100 mp e ognuno indossa un *anello di protezione+5* forgiato da un demone.

Sirrush fantasma: GS 15; non morto Grande (incorporeo); DV 40d12; pf 254; Iniz +23; Vel 27 m, in volo 9 metri (perfetta); CA 25 manifestato o 44 etereo, 25 o 24 a contatto, 20 o 29 colto alla sprovvista; Att tocco incorporeo +45, +46 contro nemici eterei (1d4, 1d4+16 contro nemici eterei), o +56 in mischia (2d6+16/19-20 [+1d6 in caso di critico], 4 artigli), +54 in mischia (4d6+8/19-20 morso); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/3 m AS sguardo corruttore, manifestazione, balzo, ruggito stordente; QS resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità, al suono e al fuoco 10, vista cieca 90 m, riduzione del danno 30/+5, scurovisione 18 m, guarigione rapida 20, sottotipo incorporeo, visione crepuscolare, ringiovanimento, olfatto acuto, RI 39, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; AL CN; TS Temp +41, Rifl +37, Vol +27; For 42, Des 40, Cos -, Int 35, Sag 38, Car 32.

Abilità e talenti: Ascoltare +44, Cercare +20, Muoversi Silenziosamente +35, Nascondersi +44, Osservare +44, Saltare +38, Scalare +17; Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (speroni), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artigli), Critico Migliorato (morso), Incalzare Potenziato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Spinta Migliorata, Tempra Possente.

Talenti epici: Critico Soverchiante (artigli), Iniziativa Superiore, Velocità Accecante (x4).

Gatto di fuoco: GS 1/4; elementare Minuscolo (Fuoco); DV 1/2d8; pf 3; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14, 14 a contatto, 12 colto alla sprovvista; Att +4 in mischia (1d2-4, 2 artigli), -1 in mischia (1d3-4, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS calore, bruciare; QS scurovisione 18 m, tratti degli elementali, sottotipo del fuoco; AL N; TS Temp +0, Rifl +4, Vol +1; For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17*, Osservare +4, Scalare +5; Arma Preferita (artigli), Arma Preferita (morso).

Bruciare (Str): Coloro che vengono colpiti dalle armi naturali di un gatto di fuoco devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 7) altrimenti prenderanno fuoco (vedi "Prendere fuoco" nel Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Le fiamme bruciano per 1d4 round. Quelle creature che colpiscono il gatto di fuoco con armi naturali o con attacchi senz'armi prendono fuoco come se fossero stati colpiti da un attacco del gatto di fuoco, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi.

AVVENTURE IN PILLOLE

Le seguenti avventure in pillole forniscono delle idee che il DM può trasformare in piccole avventure o anche in storie più ampie.

La tana del drago

Un grande classico delle partite di DUNGEONS & DRAGONS è il grande dragone, nascosto in una lontana caverna dimenticata, addormentato sul suo gigantesco cumulo del tesoro. Spesso il drago si rivela qualcosa di più di ciò che appare, e questo è particolarmente vero per i draghi epici. Cosa può nascere di interessante e di nuovo se il drago si rivela più potente, più astuto, più intelligente? Il concetto di un drago mutaforma che si nasconde tra gli umani è interessante, ma è qualcosa di già visto. E se il drago usasse gli altri per mettere in atto il suo piano del "nascondersi" in piena vista? Supponiamo che il drago, invece di uccidere quegli avventurieri che vengono a cercarlo e vengono sopraffatti, riesca in qualche modo ad ammaliarli, a costringerli o semplicemente a convincerli

attraverso la diplomazia a diventare i suoi servitori.

Una situazione simile potrebbe generare una vasta gamma di avventure. La trama che si viene a creare attorno a questo tema potrebbe prolungarsi per molte sessioni e molti livelli del personaggio, prima che gli eroi sappiano a cosa vanno incontro.

Cosa serve: La prima cosa che serve è un drago estremamente potente. Ne esistono alcuni all'interno di questo volume, e anche crearne uno nuovo è un procedimento relativamente facile: basta fare molta attenzione alle abilità e alle capacità di cui il drago viene dotato. Oltre a una sorprendente abilità nel combattimento, questo drago avrà anche bisogno di un modo per radunare e tenere a sé i suoi seguaci. L'Autorità è un fattore essenziale. Inoltre, il drago ha bisogno di incantesimi o poteri incentrati sul controllo delle menti altrui. Un drago epico probabilmente avrà sviluppato degli incantesimi epici (o dei poteri psionici epici) personali, probabilmente relativi allo charme, alla compulsione o ad altre varianti analoghe. È sufficiente consultare l'esempio di drago sottostante; non è nemmeno un drago epico, ma possiede alcuni di questi requisiti. È possibile costruirne una versione ancora più potente.

Al drago serve poi una tana. Può trattarsi della tradizionale caverna, di una profonda palude o qualsiasi altra cosa appropriata al tipo di drago scelto. Anche se una tana simile a quelle tradizionali potrebbe sembrare banale, servirà allo scopo meglio del concetto di lupo travestito da pecora che si aggira nel bel mezzo della popolazione. Va tenuto in considerazione che i personaggi epici hanno un modo per scoprire praticamente qualsiasi cosa: le divinazioni e gli incantesimi di *individuazione* funzionano talmente bene che è difficile per il DM riuscire a mantenere l'identità, l'allineamento, i pensieri e la natura generica dei nemici dei PG un segreto. E, del resto, è pur sempre un drago. Le terre selvagge e desolate gli piacciono.

Poi tocca ai seguaci del drago. Alcuni di loro dovrebbero essere senza problemi dei personaggi di alto livello. È sufficiente pensare a una banda di personaggi di 16°-18° livello, sulle tracce del drago e determinati ad eliminarlo. I personaggi scoprono nel peggiore dei modi che non possono competere col drago. Ma invece di eliminarli, il drago stringe con loro un patto: servitemi, e vi lascerò in vita. E i personaggi acconsentono. Tali personaggi avranno tutta la complessità e la personalità di un normale personaggio giocante, dal momento che fungeranno da ben più che semplice prima linea difensiva del drago.

Infine, è necessario un motivo che spinga il drago a radunare i servitori nello stesso modo con cui accumula oro. Perché non uccidere gli invasori e basta? È la via più facile, e di sicuro fedele alla tradizione draghesca, ma questo drago è particolarmente astuto. Segue un complesso intreccio di interessi, idee e stimoli mentali diversi. Oppure, forse il drago aspira a mettersi a capo di un impero.

Il segreto sta nel coinvolgere i servitori del drago nella trama per primi, in modo che i giocatori inizino a interagire con l'organizzazione del drago ben prima di incontrare il drago vero e proprio. Anzi, i PNG servitori non dovrebbero nemmeno essere degli avversari, all'inizio. Potrebbero essere dei personaggi di allineamento buono che sono stati convinti genuinamente a schierarsi dalla sua parte. Le cause che servono potrebbero benissimo apparire benevole, almeno a un primo esame.

Esempio: Un drago verde chiamato Rhovaelia dà la caccia a un personaggio di alto livello: un ladro con alcuni livelli nella classe di prestigio dello spettro perfetto. Lo spettro perfetto le ha rubato un prezioso artefatto. Il drago sa solo che un ladro molto abile è riuscito ad intrufolarsi nella sua tana e a filarsela con l'oggetto. Piuttosto che dare la caccia direttamente a questo insolente, il drago decide di trasformare il successivo gruppo di eroi impiccioni nei suoi cacciatori personali. Nelle vesti del suo *simulacro* (vedi sotto), persuade i personaggi a servirla volontariamente, elargisce loro oro a sufficienza per equipaggiarsi per la missione e li spinge a ritrovare il suo oggetto prezioso scomparso.

I personaggi assumono il nome di Redenti e decidono di dedicare le loro vite a combattere il crimine (in nome del drago, che sa essere molto persuasivo). Affinano le loro abilità nel dare la caccia ai ladri nella speranza di catturare, prima o poi, il colpevole che il drago cerca. I Redenti iniziano ad assumere la forma di un'organizzazione, arruolando dozzine, addirittura centinaia di membri (che non sanno che i fondatori dell'organizzazione sono al servizio di Rhovaelia).

Quando i PG incontrano dei membri singoli o una banda di Redenti, vengono invitati a prendere parte a un piano ben organizzato per ripulire la città dal crimine. Forse vengono addirittura ingaggiati per qualche incarico, sventando una leggendaria rapina o catturando un signore del crimine di grosso calibro.

Naturalmente i fondatori dell'organizzazione dei Redenti passa al setaccio di nascosto la refurtiva di ogni ladro catturato, in cerca dell'artefatto scomparso che ha dato il via a tutto, in modo da poterlo restituire al drago.

Rhovaelia: Grande dragone femmina verde adulta; GS 23; drago Mastodontico; DV 38d12+304; pf 551; Iniz +4; Vel 12 metri, 60 metri in volo (maldestra), 12 metri a nuoto; CA 43, 6 a contatto, 43 colta alla sprovvista; Att +49 in mischia (4d6+14, morso), +44 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +43 in mischia (2d6+7, ali), +43 in mischia (2d8+21, colpo di coda) o +48 in mischia (4d6+21, schiacciata); oppure +48 in mischia (2d6+21, botta di coda); Faccia/Portata 6 m per 12 m/4,5 m; AS arma a soffio, presenza terrificante (CD 35), capacità magiche; QS Vista cieca 108 m, riduzione del danno 20/+2, immunità, vista acuta, scurovisione 360 m, RI 24, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +29, Rifl +21, Vol +29; For 39, Des 10, Cos 27, Int 26, Sag 23, Car 22.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +42, Ascoltare +51, Cercare +49, Concentrazione +48, Conoscenze (arcane) +49, Conoscenze (locali) +49, Conoscenze (religioni) +48, Conoscenze (storia) +49, Diplomazia +51, Intimidire +51, Nascondersi -11, Osservare +46, Raggirare +47, Scrutare +49; Arma Focalizzata (artigli), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Autorità, Capacità Magica Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono d'acido, 18 metri, 24d6 danni, Temp dimezza CD 37.

Immunità (Str): Rhovaelia è immune all'acido, e agli effetti di *sonno* e di *paralisi*.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *dominare persone, suggestione*; 1 volta al giorno - *comandare vegetali, crescita vegetali*. Livello dell'incantatore 17°; CD del tiro sal-

vezza 16 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/7/7/6/4; CD base del tiro salvezza 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, aura imperscrutabile di Nystul, comprensione dei linguaggi, identificare, messaggio*; 2° - *dissimulare, individuazione dei pensieri, invisibilità, vedere invisibilità, vento sussurrante*; 3° - *anti-individuazione, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, riposo inviolato*; 4° - *autometamorfosi, individuazione dello scrutamento, occhio arcano, porta dimensionale*; 5° - *blocca mostri, congedo, muro di forza, permanenza*; 6° - *contingenza, costrizione/cerca, disintegrazione*; 7° - *gabbia di forza, riflettere incantesimo, simulacro*; 8° - *clone, vuoto mentale*.

Rhovaelia è uno dei grandi dragoni più astuti che esistano, e fa uso dei suoi incantesimi con maestria per mantenere la sua posizione di dominio sui suoi servitori. Inoltre, si protegge con una vasta serie di metodi arcani.

Innanzi tutto, ha nascosto un suo clone su cui ha lanciato *riposo inviolato* in modo che non marcisca: nemmeno lei conosce l'attuale ubicazione del clone; è stato nascosto in un luogo lontano dal suo rifugio attuale da un sottoposto (che poi ha fatto uccidere). Se mai dovesse essere uccisa, tornerà reincarnandosi nel clone.

Inoltre, ha assunto le sembianze di un falco che funge da famiglio di uno stregone. Lo stregone è in realtà il simulacro creato da Rhovaelia di una vecchia avventuriera di nome Deboath (Str16 umana LN) da lei uccisa molto tempo fa. Il drago si trasforma in falco e si appollaia sulla spalla del simulacro. Così sembra che sia il simulacro a comandare, e Rhovaelia può osservare gli eventi e manovrarli con astuzia e discrezione. Per mantenere la sua copertura, il drago fa uso di *vuoto mentale* e di *anti-individuazione*.

Rhovaelia tiene un vasto numero di servitori e di guardiani nella sua tana, ingaggiati attraverso il suo simulacro. Ne manipola alcuni utilizzando *dominare persone*. Nessuna delle creature che lavorano per lei sa che in realtà lei è un drago, o che non è il simulacro a comandare (anche se qualcuno sospetta che il falco sia qualcosa in più di ciò che sembra).

Gli stolti inconsapevoli

Per questa classica avventura, qualcuno (possibilmente i personaggi, ma non necessariamente) vengono incastrati e costretti a fare qualcosa che non avrebbero mai fatto se avessero avuto idea delle conseguenze, e così gli eroi devono contribuire a rimettere le cose a posto.

Cosa serve: Questa avventura ha bisogno di una mente manipolatrice. Una figura politica di livello molto alto con una necessità da soddisfare è perfetta (presumendo che la sua necessità sia qualcosa di cui il pubblico generico non deve avere alcuna conoscenza). Tale necessità potrebbe essere un favore da restituire a un criminale, un oggetto di grande potere nelle mani di un collega e amico, una droga o una vendetta da compiere nei confronti di un nemico. Indipendentemente dal motivo, la mente manipolatrice funziona al suo meglio se si tratta di un membro di un'organizzazione, possibilmente una dalla moralità molto elastica. Non deve essere necessariamente così, naturalmente; esistono molti individui corrotti che sono riusciti a raggiungere posizioni di potere nelle organizzazioni più rispettabili. Vedi l'esempio di mente manipolatrice descritta subito sotto.

La mente manipolatrice ha bisogno di alcuni seguaci (o almeno di qualche sicario a pagamento) al fine di poter avviare il suo piano, dal momento che non può essere sorpreso a soddisfare le sue necessità senza che si verifichino conseguenze disastrose per la sua posizione. I sicari a pagamento devono essere individui competenti, come gli eroi che lavoravano per il drago nell'esempio precedente. Dovrebbero essere dotati di motivazioni personali. Forse pensano di ottenere qualche beneficio dal loro servizio presso la mente manipolatrice che non è relativa a questa avventura, ma che entrerà in gioco in seguito.

Inoltre, l'avventura ha bisogno di una vittima. Potrebbe trattarsi di un individuo specifico contro il quale la mente manipolatrice sta lavorando. Potrebbe anche essere la popolazione pubblica in genere; non è necessario che si tratti di un individuo onesto; esistono numerose menti manipolatrici intente ad abbattere altre menti manipolatrici. È una tradizione antica e collaudata. Qualunque sia la natura della vittima, le motivazioni della mente manipolatrice devono essere mirate a condurre la vittima a una brutta fine, in qualche modo. Se la vittima è un individuo specifico, allora anche lui dovrà essere ben sviluppato e dettagliato almeno quanto la mente manipolatrice.

Come terza cosa, servono dei capri espiatori ignari. Potrebbe trattarsi dei PG, potrebbe trattarsi della vittima, oppure potrebbe trattarsi di un gruppo di PNG a sé stante. Tuttavia, qualcuno deve essere imbrogliato e costretto a cadere dritto nelle mani della mente manipolatrice, e a commettere l'impensabile, senza rendersene conto finché non è troppo tardi. Normalmente sono i capri espiatori che entrano nella storia per primi, dal momento che tutto il resto deriva dalle loro buone intenzioni distorte.

Esempio: Un rapimento è una trama classica che può comunque funzionare a un livello epico. La storia è molto semplice: Irorrim, la figlia di un ricco membro del consiglio chiamato Kiliun Thelsessen, è stata presa in ostaggio. Viene inviata una richiesta segreta di riscatto: una legge che Kiliun considera abominevole dovrà essere approvata, altrimenti Irorrim la pagherà cara. Il padre, disperato, chiede l'aiuto dei giocatori per ottenere indietro la vittima illesa.

A un livello epico, la maggior parte degli avversari degni di tal nome per i personaggi giocanti dovrebbero avere di meglio da fare che rapire le figlie dei membri del consiglio. Qualunque sia il riscatto che intendono ottenere dal padre disperato, probabilmente hanno ottenuto almeno dieci volte tanto nel corso delle loro avventure. In questo caso, la storia nasconde un segreto. Irorrim non è solo la figlia, ma anche una fidata assistente di Kiliun. Di nascosto, è anche un membro dei Regolatori; all'insaputa di Kiliun, pilota sottilmente gli eventi delle vicende di governo. La persona che viene a chiedere aiuto ai giocatori non è Kiliun, bensì Lucrimm, a sua volta un membro dei Regolatori, il superiore segreto e il contatto di Irorrim. Si avvicina ai PG camuffato come Kiliun Thelsessen e li implora di trovare e salvare sua figlia.

La verità è che Irorrim da tempo sta spingendo segretamente suo padre verso uno scopo noto soltanto ai Regolatori, qualcosa che secondo loro manterrà lo status quo

in città (o nel regno, o nella gilda, in base alla campagna). Un'organizzazione separata, un gruppo clandestino noto col nome di Mascherati, proveniente da una nazione vicina, sa che i Regolatori avevano una talpa tra il personale di Kiliun. Dopo aver scoperto l'identità di Irorrim, l'hanno rapita nella speranza di costringere i Regolatori a uscire allo scoperto e a sventare la riuscita del piano.

I personaggi in realtà vengono coinvolti per fermare i nemici dei Regolatori affinché non possano smascherare l'assistente per ciò che è in realtà. Gli eroi trovano la "figlia" e la salvano, riportandola da suo "padre", soltanto per scoprire che hanno permesso l'approvazione di una legge che i Regolatori considerano importante, ma che paralizzerà il commercio e ridurrà alla fame la nazione vicina, dove risiedono i Mascherati. Ora le accuse di qualcuno che manipola Kiliun Thelsessen non verranno mai credute, perché non esiste alcuna prova.

Lucrimm: Umano Ldr22/Infiltratore Epico8; GS 30; umanoide Medio; DV 22d6+43 più 8d6+16; pf 152; Iniz +8; Vel 9 m; CA 21, 18 a contatto, 21 colto alla sprovvista; AS attacco furtivo +14d6; QS tiro difensivo, eludere, sensi lontani, identità di copertura migliorata, *vuoto mentale*, opportunismo, leggere pensieri, mente sfuggente, addestramento specializzato (Occultamento: prove di Camuffare, Comunicazione Segreta, Falsificare, Raggirare), trappole, schivare prodigioso; AL LN; TS Temp +13, Rifl +23, Vol +16; For 13, Des 19, Cos 14, Int 17, Sag 16, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +44, Camuffare +40, Comunicazione Segreta +41, Decifrare Scritture +32, Diplomazia +33, Falsificare +41, Intimidire +23, Leggere Labbra +42, Muoversi Silenziosamente +43, Nascondere +43, Osservare +34, Raccogliere Informazioni +31, Raggirare +40, Scalare +30; Arma Preferita (pugnale), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Sensi lontani (Sop): Per tre volte al giorno, Lucrimm può far giungere la sua vista o il suo udito fino a una distanza massima di 36 metri; deve aver visitato personalmente in precedenza il luogo in cui intende fare uso di sensi lontani. Eventuali barriere presenti non ostacolano l'utilizzo di sensi lontani. Sensi lontani può anche essere applicato alla capacità del personaggio di leggere pensieri (vedi sotto), se non viene utilizzata per quel giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *chiaroudienza/chiaroveggenza* lanciato da un incantatore di 15° livello, fatta eccezione per il limite del raggio di azione, la necessità di aver visitato il luogo in precedenza e la possibilità di utilizzare la capacità di leggere pensieri.

***Vuoto mentale* (Mag):** Per una volta al giorno Lucrimm può diventare immune a tutti gli incantesimi di influenza mentale e di divinazione riducendo al silenzio completo la sua mente tramite un rigoroso addestramento. Questa capacità funziona come l'incantesimo *vuoto mentale* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Leggere pensieri (Sop): Per due volte al giorno, Lucrimm può "sentire" i pensieri più superficiali di un singolo bersaglio da lui selezionato entro un raggio di 18 metri. Questa capacità funziona come l'incantesimo *individuazione dei pensieri* lanciato da un incantatore di 15° livello, fatta eccezione per il fatto che ha effetto su un'unica mente.

Schivare prodigioso (Str): Lucrimm conserva il suo bonus di Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro le trappole.

Lucrimm è rimasto al servizio dei Regolatori per quasi un decennio, facendosi passare inizialmente per vari membri della polizia pubblica. Ora è il supervisore delle operazioni di vari nuclei di agenti, tutti in un settore



simile a quello del suo vecchio lavoro. Al momento, uno dei suoi migliori agenti, Irorrim (Ldr15 umana LN) è scomparsa.

Quando Lucrimm deve farsi passare per qualcun altro ricorrendo ai travestimenti, utilizza anche la sua capacità di *lettura del pensiero* per essere certo di comportarsi come le vittime del suo inganno si aspettano. Le organizzazioni come i Regolatori hanno degli obiettivi talmente diversi che a volte collaborare con loro è vantaggioso per i personaggi, e altre volte invece no. Creare un rapporto conflittuale con questo tipo di gruppo, specialmente quando la sua natura rimane segreta per un po', rende le sessioni di gioco più impegnative e gratificanti.

Gli incantesimi di localizzazione permettono ai giocatori di rintracciare praticamente qualsiasi cosa in modo molto rapido, se sono di un livello sufficientemente alto. Sarebbe inutile incentrare la trama sul fatto di tenere Irorrim nascosta ai giocatori e pensare che non saranno in grado di rintracciarla. L'avventura deve essere basata sul perché non sono in grado di rintracciarla.

Mantenere segrete le varie identità diventa difficile. I messaggi scritti e gli intermediari che fungono da messaggeri funzionano sempre meglio che un contatto faccia a faccia, presumendo che tali attività non destino i sospetti dei giocatori.

Il culto impazzito

Esiste sempre qualcuno che trama per conquistare il mondo, o l'intero piano, o il multiverso. Normalmente, questo qualcuno è pazzo (o, come minimo, lo sono i suoi seguaci). In questa storia, la trama non è poi troppo complessa, soltanto l'effetto di procedere, strato dopo strato, fino a giungere al cuore del problema. Anche a un livello di gioco epico, le cose funzionano allo stesso modo. I cattivi sono soltanto molto più potenti, e lo sono anche i loro seguaci.

Cosa serve: Questa traccia per un'avventura ha bisogno di un capo carismatico. Non è necessario che si tratti di una divinità, sebbene per quei culti veramente divini, avere un dio terribile che rafforzi le parole pronunciate dal capo è perfetto. Il capo fornisce le motivazioni e/o il potere per promuovere gli obiettivi del culto. Il capo dovrebbe essere di un livello sufficientemente alto da poter scatenare una vera e propria "collera degli dei" su quei miscredenti che si mettono sulla strada del culto, e dovrebbe anche essere pronto a farlo alla minima provocazione. Ma il capo ha anche bisogno di convincere i suoi seguaci a... come dire? seguirlo. Un Carisma alto, una Diplomazia ai massimi livelli e un'Autorità Epica sono ciò che è necessario per questo tipo di personaggio. Anche un personaggio dotato di alti livelli come predicatore è una buona scelta (anche se è soltanto convinto che la sua divinità abbia scelto lui per dare il via alla rivoluzione religiosa).

Come seconda cosa (e qui il DM dovrà riflettere attentamente al momento di sviluppare la figura del capo) serve un obiettivo. Affinché questo tipo di trama funzioni bene, questo obiettivo deve rivelarsi distruttivo, contrapposto a quello dei giocatori e alle forze del bene in generale. Il capo del culto potrebbe anche avere dei motivi più personali; ciò che i capi del culto predicano e ciò che vogliono in realtà spesso sono due cose diverse. Il capo userà il bisogno disperato di aggregazione dei suoi seguaci e la promessa di una vita futura migliore per manipolarli e spingerli a fare cose che per il resto del mondo non avranno alcun senso. Quindi questo punto in realtà può essere ripartito in due sottotrame separate: l'obiettivo del culto in generale e l'obiettivo personale del capo. Potrebbe trattarsi della stessa cosa, o essere due obiettivi molto vicini, ma potrebbero anche essere due cose molto diverse.

Come terza cosa, serve un esercito. Potrebbe trattarsi dei seguaci del culto, pronti a sacrificare le loro vite in nome delle convinzioni, oppure potrebbe trattarsi di creature evocate, convocate, costruite o asservite e assimilate nel culto per scatenare l'attacco imminente. Nella maggior parte dei casi si tratta di una combinazione di entrambi. Il culto non va interpretato come un branco di pazzi. I suoi membri possono essere disposti a morire per la causa, ma vogliono comunque qualcosa in cambio. Non sprecheranno risorse preziose (come se stessi) quando possono attingere a forze arcane e divine pronte a concedere loro il potere di demolire i loro avversari tenendosi lontano dai danni. I mostri epici sono degli ottimi agenti per un culto, quindi si potrebbe creare un culto incentrato attorno a un abominio in particolare.

Esempio: Un fanatico zelota di nome Masum Nedal (Mag27 umano CM) è stato orribilmente sfigurato da una malattia. Masum crede che soltanto coloro che sono stati segnati dal mondo attraverso una ferita siano degni di vivere. Vuole ripulire il mondo da tutte le creature (e dalle idee) pulite, intatte e nuove, in modo che coloro che sono veramente meritevoli possano reclamare il loro posto di dominio. Ma Masum non si accontenta di spazzare via coloro che non sono come lui. Intende anzi diffondere una malattia in grado di sfigurare chiunque (rinfoltendo in tal modo le fila del suo esercito). Sviluppa a tale scopo una versione dell'incantesimo epico *pestilenza*, una versione rituale che richiede la presenza di diversi altri incantatori per abbassare la CD di Sapienza Magica (Vedi Capitolo 2) e inizia a diffondere la malattia ovunque.

Ma Masum non si ferma qui. Vuole scatenare qualcosa che terrà impegnati i "buoni samaritani" che di sicuro interverrebbero al diffondersi della malattia, in modo da permettere alla sua malattia di influenzare il maggior numero di creature possibile. Stringe quindi un patto col suo dio, Erythnul. La divinità adora il caos e il male, e quindi dimostra un forte interesse nei confronti di Masum. Il dio concede al capo del culto il potere di evocare a suo piacimento dei "guerrieri sacri" che attacchino i nemici del culto. Nel caso specifico si tratta di vermiiena pseudonaturali (normalmente a gruppi di dodici; sono facili da respingere attraverso degli incantesimi, ma resistenti in mischia, dal momento che sono piuttosto difficili da colpire). Ma, soprattutto, Masum ottiene il potere di poterli evocare anche a grandi distanze dalla sua locazione attuale (fino a 160 km).

Ora, mentre il capo del culto semina il caos, affliggendo le popolazioni delle campagne con pustole e piaghe, i personaggi epici sono impegnati a combattere un nemico davvero potente che li depista portandoli sempre più lontani dalla fonte del problema per aiutare i contadini del paese uccisi dai vermiiena.

Vermeiena pseudonaturale: GS 20; esterno Grande; DV 3d8+21; pf 45; Iniz +7; Vel 18 m, scalare 9 m; CA 51, 16 a contatto, 44 colto alla sprovvista; Att +31 in mischia (1d8+14, 8 tentacoli), +26 in mischia (1d4+7, morso); o +31 in mischia (2d8+14, 10 tentacoli con speroni); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5m; AS intuizione costante, afferrare migliorato, paralisi, stritolamento putrescente, capacità magiche; QS resistenza all'acido e all'elettricità 15, forma altrnativa, riduzione del danno 20/+5, scurovisione 18 metri, olfatto acuto, RI 15; AL N; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +10; For 38, Des 25, Cos 24, Int 3, Sag 25, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Nascondersi +3, Osservare +10, Scalare +28; Sensi Acuti.

Capacità magiche: A volontà - *porta dimensionale, profanare, scudo, sfocatura.* Livello dell'incantatore 20°; CD del tiro salvezza 8 + livello dell'incantesimo.

Anche i mostri più potenti saranno in grado di opporsi ai personaggi soltanto per poco tempo, vale a dire per pochi round nel giro di una singola battaglia. Scagliare ancora più mostri addosso ai giocatori servirà ad allungare il combattimento, ma non a renderlo più impegnativo. L'idea, tuttavia, è proprio questa: preparare le cose in modo che i personaggi debbano occuparsi di quanti più vermiiena pseudonaturali alla volta, se possibile anche a enormi distanze tra i vari gruppi, affinché Masum abbia il tempo di portare a termine i suoi piani. Il DM dovrà sommergere i PG con una serie di scelte difficili (come ad esempio la sequenza in cui affrontare queste minacce) invece di cercare di sopraffarli con un numero infinito di creature nel giro di un singolo incontro.

Punti da tenere in considerazione: Ai livelli epici, gli dei stessi entrano in gioco con sempre maggiore frequenza. Questo non significa che i personaggi possano interagire con le divinità allo stesso modo con cui si recano dal panettiere di quartiere, ma la mano diretta di una divinità potrebbe intervenire sempre più spesso nelle vicende dei PG.

Un esame dei livelli di potere di qualsiasi struttura a organizzazione piramidale (come ad esempio il culto di Masum) ci rivela che più un individuo diventa potente, meno interviene direttamente negli eventi della storia. In altre parole, è necessario un capo del culto di un livello davvero alto per poter lanciare incantesimi epici, ma dal momento che il capo del culto impiega il suo tempo a svolgere queste importanti mansioni, non sarà disponibile per contrastare gli avversari direttamente. I personaggi dovrebbero sempre dare battaglia a quei sottoposti che appartengono allo strato inferiore raggiunto dei molti livelli dell'organizzazione, avanzando gradualmente verso quelli più alti. Se il DM sceglie di sviluppare un culto particolarmente vasto, dovrà tenere a mente questa idea e tracciare i vari livelli di potere dell'organizzazione.

Appendice 1: PNG epici di Faerûn

ELMINSTER

Umano (Eletto di Mystra) Grr1/Ldr2/Chr3/Mag24/Acm5: GS 39; umanoide Medio; DV 1d10+7 più 2d6+14 più 3d8+21 più 24d4+168 più 5d4+35; pf 369; Iniz +10; Vel 9 metri; CA 31, 19 a contatto, 27 colto alla sprovvista; Att +25/+20/+15 in mischia (1d8+6/19-20 *spada lunga tonante*+5) o +23/+18/+13 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS attacco furtivo +1d6, scacciare non morti 6 volte al giorno; QS fuoco arcano, portata arcana, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi, potenza degli incantesimi +4, immunità di Eletto, capacità magiche di Eletto, individuazione del magico, Costituzione potenziata, Intelligenza potenziata, eludere, fuoco d'argento; RI 21; AL CB; TS Temp +29, Rifl +25, Vol +29; For 13, Des 18, Cos 24, Int 27, Sag 18, Car 17. Altezza 1,85 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Addestrare Animali +4, Alchimia +28, Ascoltare +12, Cavalcare +8, Cercare +10, Concentrazione +34, Conoscenze (arcane) +38, Conoscenze (dei piani) +20, Conoscenze (geografia) +20, Conoscenze (locali) +15, Conoscenze (natura) +15, Conoscenze (nobiltà) +15, Conoscenze (religioni) +13, Conoscenze (storia) +15, Decifrare Scritture +10, Diplomazia +6, Equilibrio +6, Guarire +8, Intimidire +9, Intrattenere (danza) +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Nuotare +5, Orientamento +6, Osservare +10, Percepire Inganni +9, Saltare +5, Sapienza Magica +40, Scalare +5, Scassinare Serrature +6, Scrutare +28; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Forgiare Anelli, Fortuna degli Eroi, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Raddoppiato, Incantesimo Ritardato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Metamagia Migliorata, Occhi Aperti, Scrivere Pergamene.

Fuoco arcano (Sop): Elminster può lanciare qualsiasi incantesimo come un lampo di energia (raggio di azione 180 m, 5d6+1d6 danni per livello di incantesimo).

Portata arcana: Gli incantesimi di contatto di Elminster hanno una portata di 9 metri.

Maestro di controincantesimi: Quando Elminster effettua con successo un controincantesimo su un qualsiasi incantesimo soggetto ad essere riflesso, l'incantesimo viene rivolto in pieno contro il suo incantatore originario. Se un incantesimo non è soggetto ad essere riflesso, allora avviene solo il normale controincantesimo.

Maestro degli elementi: Elminster può preparare qualsiasi incantesimo arcano da lui conosciuto basato sui descrittori dell'acido, del freddo, del fuoco, dell'elettricità o sonoro per essere lanciato come un elemento differente. Ad esempio, una *palla di fuoco* potrebbe essere regolata per infliggere danni sonori invece che da fuoco.

Immunità di Eletto: Elminster è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *costrizione/cerca, disintegrazione, dito della morte, esplosione solare, individuazione dei pensieri, palla di fuoco, regressione mentale, stasi temporale, tentacoli neri di Evard.*

Capacità magiche di Eletto: 1 volta al giorno: *dissolvi magie, dweomer sinodico di Simbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti di guarigione per livello di incantesimo), *guardia di ferro inferiore, lancia del tuono, movimenti del ragno, teletrasporto senza errore, trasformazione, vedere invisibilità, visione del vero.* Livello dell'incantatore 29°; CD del tiro salvezza 18 + livello dell'incantesimo.

Individuazione del magico (Sop): In linea visiva.

Costituzione potenziata: L'archetipo di Eletto di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Elminster.

Intelligenza potenziata: Elminster ha usato vari incantesimi *desiderio* per aumentare la sua Intelligenza. Il suo punteggio di Intelligenza ha un bonus intrinseco compreso nel suo valore.

Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS.

Incantesimi da chierico al giorno: 4/4/3. CD base = 14 + livello dell'incantesimo, 16 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione e Ammaliamento. Domini: Magia (usa strumenti ad attivazione o a compimento di incantesimo come un mago di 30° livello), Incantesimi (bonus di +2 alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica). Livello dell'incantatore 3°.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/6/4/5/3/4/3/1. CD base = 22 + livello dell'incantesimo, 23 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione e Ammaliamento. Livello dell'incantatore 29°.

Proprietà: Anello di protezione+5, amuleto dell'armatura naturale+5, bracciali dell'armatura+7, anello di rigenerazione, mantello della resistenza agli incantesimi (comprensivo di resistenza +5), *spada tonante+5, pipa sempre accesa di Elminster*, anello accumula incantesimi, collana delle palle di fuoco* (tipo VII), 4 *libri benedetti di Boccob.* Come mago estremamente potente, Elminster ha accesso a risorse smisurate e può acquisire o creare qualsiasi oggetto che non sia un artefatto e di cui possa aver bisogno, con un minimo di tempo.

Antico arcimago, Eletto di Mystra, Saggio di Shadowdale: Elminster è sotto molti aspetti il simbolo di Faerûn e della magia che pervade quel mondo. Per anni ha avuto la meglio sugli Zhentarim, i Maghi Rossi di Thay e centinaia di maghi rivali, ma ora, in età avanzata, preferisce fare uso di eroi più giovani e vigorosi piuttosto che agire di persona contro i suoi nemici. Si perde facilmente in lunghe divagazioni in cui sembra rivedere persone e posti ormai scomparsi da tempo.

Nel corso dei suoi mille e passa anni di vita, Elminster ha addestrato e istruito una lunga fila di apprendisti a loro volta divenuti eccellenti incantatori, ha aiutato a fondare gli Arpisti e ha cresciuto alcune delle Sette Sorelle. Durante il Periodo dei Disordini ha salvato Toril racchiudendo il potere di Mystra dentro di sé e sopravvivendo attraverso la sua astuzia con l'aiuto del ranger Sharantyr, invece che attraverso la sua magia. È anche un discreto guerriero e ladro, nonché un eccellente danzatore.

Elminster è un attore consumato e adora indulgere in gesta avventate, aiutando i bisognosi o gli innamorati, e nell'impartire giustizia poetica a coloro che la meritano. Ha un cuore d'oro e un bisogno smodato di abbattere i tiranni, i superbi e i crudeli, ed è dotato di modi permalosi che sembrano sempre dire "non provocarmi". Dopo aver conosciuto l'amore della dea Mystra, nulla riesce più a stupirlo o a spaventarlo troppo.

Pipa sempre accesa di Elminster: Questo potente oggetto magico sembra essere poco più di una normale pipa da tabacco. Racchiude tuttavia varie magie assai potenti, infuse al suo interno da un arcimago che ama assumere un aspetto innocuo nonostante il suo grande potere. La pipa può essere accesa o spenta utilizzando una parola d'ordine. Il suo fumo tiene lontani tutti i parassiti Minuscoli o di taglia Piccola almeno di 3 metri dal fumatore e rivolge automaticamente tutti gli attacchi dei *dardi incantati* effettuati sul fumatore contro l'aggressore stesso. Il fumatore può inalare con forza dalla pipa, spegnendola, per poi emettere un'unica fiamma pari a un incantesimo *produrre fiamma.* La pipa può generare *pirotecnica* una volta ogni 3 round senza estinguere il tabacco al suo interno. Elminster può evocare la sua pipa come se stesse applicando gli effetti delle *evocazioni istantanee di Drawmij* senza bisogno di componenti, tracciare col fumo dei normali simboli non magici che possono durare fino a 5 round e aprire una *porta dimensionale* nove volte al giorno attraverso di essa. Infine, la pipa conferisce al suo portatore l'effetto di *respirare sott'acqua* per 2 ore al giorno.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, *respingere parassiti, produrre fiamma, pirotecnica, evocazioni istantanee di Drawmij, immagine silenziosa, protezione dalle frecce, scudo, respirare sott'acqua, porta dimensionale; Prezzo di mercato:* 421.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

STORM SILVERHAND

Umana (Eletta di Mystra) Ldr1/Grr4/Str12/Brd8/Ear3: GS 32; umanoide Media; DV 1d6+8 più 4d10+32 più 12d4+96 più 8d6+64 più 3d6+24; pf 328; Iniz +8; Vel 9 metri; CA 35 (20 a contatto, 30 colta alla sprovvista; Att +22/+17/+12 in mischia (1d8+9/19-20, *spada lunga della fortuna+1*) o +21 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS attacco furtivo +1d6; QS musica bardica, conoscenze bardiche +10, immunità di Eletta, capacità magiche di Eletta, individuazione del magico, Costituzione potenziata, nemico prescelto (Zhentarim +1); capacità di Arpista, conoscenze di Arpista, immunità all'elettricità, localizzare trappole, fuoco d'argento, guarigione magica; AL CB; TS Temp +29, Rifl +24, Vol +26; For 18, Des 20, Cos 26, Int 15, Sag 16, Car 18. Altezza 1,85 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +15, Camuffare +6, Cavalcare +9, Cercare +8, Concentrazione +23, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (luoghi delle Valli) +6, Conoscenze (religioni) +6, Decifrare Scritture +6, Diplomazia +16, Disattivare Congegni +6, Equilibrio +9, Guarire +10, Intimidire +8, Intrattenere (danza, canto, arpa, lira) +16, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +18, Osservare +11, Percepire Inganni +9, Professione (erborista) +8, Raccogliere In-

formazioni +13, Raggirare +6, Saltare +5, Sapienza Magica +17, Scalare +8, Scassinare Serrature +8, Scrutare +12, Svuotare Tasche +8, Utilizzare Corde +8, Utilizzare Oggetti Magici +9; Arma Focalizzata (spada lunga), Assaltatore di Incantatori, Combattere alla Cieca, Creare Oggetti Meravigliosi, Fortuna degli Eroi, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Reputazione Epica, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Volontà di Ferro.

Musica bardica: Controcanto, affascinare, ispirare competenza, infondere coraggio, suggestione.

Immunità di Eletto: Storm è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *costrizione/cerca, cerchio di morte, charme, dissimulare, orrido avvizzimento, palla di fuoco, paura, regressione mentale, sciame di meteore, spruzzo prismatico.*

Capacità magiche di Eletta: 1 volta al giorno - *conoscenza delle leggende, dweomer sinodico di Symbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti ferita di guarigione per livello di incantesimo), *identificare, individuazione dei pensieri, pelle di pietra, respirare sott'acqua.* Livello dell'incantatore 12°; CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo.

Individuazione del magico (Sop): In linea visiva.

Immunità all'elettricità: Storm è immune a tutte le forme naturali di elettricità, come ad esempio i fulmini.

Costituzione potenziata: L'archetipo di Eletta di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Storm.

Capacità di Arpista: Occhio di Deneir (bonus sacro di +2 contro glifi, rune e simboli), Abilità Focalizzata (Intrattenere), Abilità Focalizzata (Percepire Inganni), sorriso di Tymora (bonus di fortuna +2 a un tiro salvezza al giorno).

Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS per i dettagli.

Guarigione magica: Questi incantesimi le conferiscono punti ferita temporanei (che scompaiono dopo 1 ora) invece di causare danni: *dardo incantato, fulmine, tempesta di ghiaccio, catena di fulmini.*

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/2; CD base = 14 + livello dell'incantesimo; possibilità di fallimento degli incantesimi arcani 20%): 0 - *aprire/chiudere, frastornare, lampo, lettura del magico, luci danzanti, resistenza;* 1° - *caduta morbida, charme, cura ferite leggere, identificare;* 2° - *cura ferite moderate, invisibilità, luce diurna, suggestione;* 3° - *cura ferite gravi, intermittenza, scrutare.*

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/7/5/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo; possibilità di fallimento degli incantesimi arcani 20%): 0 - *distruggere non morti, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano, suono fantasma;* 1° - *comprensione dei linguaggi, dardo incantato, incuti paura, movimenti del ragno, saltare;* 2° - *grazia felina, immagine speculare, ragnatela, serratura arcana, vedere invisibilità;* 3° - *blocca persone, dissolvi magie, linguaggi, volare;* 4° - *charme sui mostri, creazione minore, porta dimensionale;* 5° - *blocca mostri, teletrasporto;* 6° - *campo anti-magia.*

Incantesimi da Arpista conosciuti (2/1; CD base = 14 + livello dell'incantesimo; possibilità di fallimento degli incantesimi arcani 20%): 1° - *caduta morbida, cambiare sembianze, cancellare, cavalcatura, charme, comprensione dei linguaggi, lettura del magico, luce, messaggio, movimenti del ragno, saltare, sonno, spruzzo di detriti;* 2° - *bocca magica, dissimulare, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, localizza oggetto, maschera d'ombra, scassinare, scurovisione, splendore dell'aquila, vedere invisibilità.*

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+5, cotta di maglia elfica+5, mantello elfico e della resistenza+4, stivali elfici, anello di protezione+5, anello accumula incantesimi, amuleto anti-individuazione e localizzazione, tiara di resistenza al fuoco maggiore, spada lunga della fortuna+3 (arma +3, bonus di fortuna +3 ai tiri salvezza, 2 desideri rimasti), *2 pozioni di cura ferite gravi* (10° livello dell'incantatore), *buckler della caduta morbida e del calore, arpa dello charme, lira della costruzione, guanti della Destrezza+2, bacchetta dello charme* (*intensificata ad incantesimo di 3° livello*), *polvere della sparizione.* Grazie ai suoi contatti con gli Arpisti, Storm ha accesso a molti altri oggetti, avendo tempo a disposizione.



La famosa Barda di Shadowdale è nota per i suoi modi allegri e le sue eroiche avventure come capo degli Arpisti. Affronta la vita con un inesauribile entusiasmo e passione, mostra ben poca arroganza personale e passa molto tempo ad addestrare i giovani Arpisti, proteggendo Shadowdale contro i suoi nemici e aiutando i giovani più infelici. L'unica cosa che fa infuriare Storm è l'infelicità della gente di buon cuore; adoperarsi per rendere gli altri felici le conferisce un'energia inesauribile.

La gente di Shadowdale la considera la sua guaritrice, levatrice, erborista locale e una collega contadina che si farà viva per aiutare nel momento del raccolto, portando con sé vari amici Arpisti che serviranno da "braccianti" volenterosi e gratuiti. È a lei che portano i feriti e i malati, e a qualsiasi ora i bisognosi si presentano alla sua porta, Storm li saluta sempre con un sorriso e una mano amica. I bambini la amano, i popolani la adorano e gli elfi di Evereska le hanno assegnato dei titoli nobiliari mai prima d'ora conferiti ad un umano.

La stupidità dei governanti riesce ad esasperarla, ma è l'abuso deliberato dell'autorità che riesce a mandarla su tutte le furie. Il temperamento determinato e intenzionato a pareggiare i conti di Storm la spinge ad organizzare

sempre una qualche forma di "giustizia poetica" (una punizione adeguata al crimine) per i truffatori, i ladri, gli incendiari, i vandali e i tiranni, e combatterà questi nemici senza alcun pensiero per la sua incolumità personale, ma sempre con una profonda consapevolezza del pericolo che le sue azioni potrebbero provocare per gli altri. Lavorerà invece a fianco di quei sovrani che pensa possano essere "recuperati" attraverso l'educazione e la guida. Gli Arpisti la considerano il loro membro più prezioso. Altri potranno essere più potenti o più saggi di lei, ma Storm è la maestra e l'ispiratrice perfetta degli Arpisti. È anche una prescelta personale delle dea Mystra, che più volte l'ha salvata da morte certa (anche se Storm non si aspetta mai di poter contare su un simile aiuto).

GERTI ORELSDOTTR

Gigantessa del gelo Chr5 di Auril/Maestra delle Rune4; GS 18; gigante Grande (freddo); DV 14d8+70 più 5d8+25 più 4d8+20; pf 219; Iniz +0; Vel 12 metri; CA 22, 9 a contatto, 22 colta alla sprovvista; Att +23/+18/+13 in mischia (2d8+13/x3, ascia grande Enorme) o +15/+10/+5 a distanza (2d6+9, roccia); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS intimorire non morti 5 volte al giorno, scagliare macigni (incremento di gittata 36 metri); QS sottotipo del freddo, scurovisione 18 m, afferrare macigni; AL CM; TS Temp +21, Rifl +6, Vol +14; For 29, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 16, Car 14. Altezza 3,90 m.

Abilità e talenti: Artigianato (incidere pietra) +16, Concentrazione +9, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +4, Guarire +6, Nascondersi -4, Osservare +8, Saltare +13, Sapienza Magica +9, Scalare +13; Abilità Focalizzata (Artigianato [incidere pietra]), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iscrivere Rune, Spaccare l'Arma Potenziato.

Sottotipo del freddo: Immune ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare, nel qual caso subisce danni dimezzati in caso di successo e danni raddoppiati in caso di fallimento.

Proprietà: Bracciali dell'armatura, fermaglio del potere (funziona come una *perla del potere*, 5° livello), *stivali della velocità*, collana runica (di solito contiene 4 rune di *cura ferite critiche* e 2 di *rianimare morti*).

Incantesimi da chierico al giorno: 6/6/6/5/3/2 CD base = 13 + livello dell'incantesimo.

Domini: Male (lancia gli incantesimi malvagi al 10° livello di incantesimo), Tempeste (resistenza all'elettricità 5)

Gerti, la figlia del gigante del gelo jarl Orel la Manogrigia, venera Auril la Vergine del Gelo, una divinità autoritaria e dispotica. Visto che suo padre non ha figli maschi, è destinata ad ereditare il comando della tribù, e la sua forza e i suoi alleati l'aiuteranno a mantenerla. I suoi poteri clericali sono grandi, e visto che insegna l'uso delle rune ai chierici delle tribù vicine, ha molti appoggi all'interno della sua tribù e in molte altre.

Gerti usa le sue rune per proteggere i passaggi che portano alle caverne della sua tribù all'interno del Dorso del Mondo, per creare oggetti che possano guarire i guerrieri e i cacciatori della tribù e per proteggere gli oggetti di valore della tribù. Grazie alla sua saggezza e alla sua abilità nei negoziati viene spesso chiamata per risolvere le dispute tra le varie tribù. Afferma che i giganti del gelo sono i prescelti di Auril, perché a differenza di tutte le creature che vivono in climi freddi possiedono mani e menti che possono mettere al servizio della Vergine del Gelo.

Orel Manogrigia è ormai vecchio, e ci si aspetta che muoia nel corso di un anno o due. Quando Gerti assumerà la posizione di comando, probabilmente le razzie a valle aumenteranno, o tenterà un rito magico collettivo insieme agli altri giganti del gelo, che evochi un inverno pieno di tempeste nelle terre vicine. Gerti è un capo molto abile, e non avrebbe problemi ad allearsi con altri tipi di giganti se lo ritenesse utile alla sua causa e a quella della sua dea.



HALASTER BLACKCLOAK

Umano Mag25/Acm5: GS 30; umanoide Medio; DV 25d4+75 più 5d4+15; pf 192; Iniz +8; Vel 9 metri; CA 19, 19 a contatto, 19 colto alla sprovvista; Att +14/+9 in mischia (contatto, incantesimo) oppure +14/+9 in mischia (1d6-1, bastone ferrato), oppure +19/+4 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS fuoco arcano, portata arcana, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi, potenza degli incantesimi +2; QS punteggi di caratteristica potenziati, capacità magiche, difese di Sottomonte; AL CM; TS Temp +14, Rifl +15, Vol +23; For 9, Des 18, Cos 16, Int 24, Sag 22, Car 10. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Alchimia +17, Artigianato (costruire trappole) +17, Artigianato (tagliare pietre preziose) +12, Ascoltare +9, Cercare +27, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +32, Conoscenze (architettura e ingegneria) +27, Conoscenze (dei piani) +12, Conoscenze (luoghi di Sottomonte) +22, Conoscenze (religioni) +17, Conoscenze (storia di Sottomonte) +17, Disattivare Congegni +12, Guarire +8, Nascondersi +6, Orientamento +8, Osservare

+24, Professione (erborista) +11, Sapienza Magica +34, Scrutare +22, Utilizzare Corde +6; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Artigiano Magico (Creare Portali), Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°), Capienza di Incantesimi Migliorata (12°), Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Incantatore Prodigio, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Incantesimo Ritardato, Iniziativa Migliorata, Multincantesimo, Scrivere Pergamene.

Fuoco arcano(Sop): Halaster può lanciare qualunque incantesimo sotto forma di lampo di energia (raggio 180 m, 5d6+1d6 danni per livello dell'incantesimo).

Portata arcana: Gli incantesimi di contatto di Halaster hanno una portata di 9 metri.

Maestro di controincantesimi: Quando Halaster effettua con successo un controincantesimo su un qualsiasi incantesimo soggetto ad essere riflesso, l'incantesimo viene rivolto in pieno contro il suo incantatore originario. Se un incantesimo non è soggetto ad essere riflesso, allora avviene solo il normale controincantesimo.

Maestro degli elementi: Halaster può preparare qualsiasi incantesimo arcano da lui conosciuto basato sui descrittori dell'acido, del freddo, del fuoco, dell'elettricità o sonoro per essere lanciato come un elemento differente. Ad esempio, una *palla di fuoco* potrebbe essere regolata per infliggere danni sonori invece che da fuoco.

Capacità magiche: Attraverso l'uso degli incantesimi *permanenza* e *desiderio*, Halaster gode permanentemente delle seguenti capacità: si muove in completo silenzio, e con gli effetti di *passare senza tracce*, *protezione dalle frecce*, *visione del vero*, camminare nell'aria come fosse terraferma (come la capacità di un *destriero fantomatico* di 12° livello)

Difese di Sottomonte: (queste capacità possono venire utilizzate solo quando Halaster si trova a Sottomonte):

Longevità: Halaster non può invecchiare.

Proiezione dell'immagine: Halaster può manifestare fino a 30 immagini illusorie della sua persona in qualunque luogo di Sottomonte (non ha bisogno di contatto visuale con le immagini, può lanciare incantesimi attraverso di esse e può trasferirsi dove si trova una qualunque delle sue immagini con un'azione gratuita).

Controllo dei portali: Se un *portale* di Sottomonte viene usato, Halaster lo viene immediatamente a sapere. Può attivare, disattivare o cambiare la destinazione di qualunque portale con un'azione standard.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1. CD base = 20 + livello dell'incantesimo, 22 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Ammaliamento e Trasmutazione. Livello dell'incantatore 30°.

Proprietà: Anello della rigenerazione, anello del corno, (teletrasporto 3 volte al giorno all'interno di Sottomonte, nega *serratura arcana* o le barriere magiche non prismatiche a contatto, funziona come un *anello della libertà di movimento*, assorbe i dardi incantati e gli effetti dell'elettricità), 1d20 *pugnali volanti* (oggetti volanti animati, con un bonus di potenziamento +1), *veste degli occhi*, *anello di protezione+5*. In aggiunta oltre agli oggetti che porta con sé di solito, Halaster ha dei depositi di oggetti magici in tutto Sottomonte, che contengono oggetti di grande potere e di ogni tipo.



Halaster Blackcloak, il creatore di Sottomonte, è considerato giustamente un mago estremamente vecchio e potente... ma anche completamente pazzo.

Questo mago anziano è esperto in campi del sapere molto diversi fra loro come il taglio di pietre preziose, l'ingegneria e la creazione e il controllo dei mostri (viventi e non morti) provenienti da altri piani. Essendo pazzo ridacchia e parla costantemente da solo, e non sembra in grado di seguire un argomento o una conversazione a lungo. Comunque, la sua pazzia non gli impedisce di riconoscere un pericolo o una minaccia quando si presenta, e di difendersi con una velocità e una efficacia impressionanti.

Halaster è letteralmente in possesso di centinaia di oggetti magici, e quando si trova a Sottomonte (dove di solito è "nascosto nelle pareti", utilizzando la sua rete di passaggi segreti) può comandare costrutti come i golem, gli orrori corazzari e gli artigli striscianti. Halaster può anche fare ricorso ad incantesimi *contingenza*, cloni di se stesso e i vari trucchi e trappole di Sottomonte, incluso un "portale semovente"che può inghiottire la sua persona o altri a piacimento e trasportarli da qualche altra parte.

I momenti di lucidità di Halaster all'interno di Sottomonte sono rari, ma al suo esterno è in genere estremamente lucido. In queste occasioni Halaster diventa un personaggio fastidioso, meticoloso, dall'atteggiamento solenne, freddo e decoroso. Si ricorda di qualunque offesa gli sia stata inflitta e di qualunque aiuto abbia ricevuto, e non tollera alcuna insolenza. Inoltre Halaster cerca sempre di fare andare le cose a modo suo, senza dare alcun peso ai danni o al male che può fare nel processo.

Gli interessi di Blackcloak sono principalmente collezionare nuovi mostri e nuove magie. Dopo migliaia di anni esiste ormai poco che egli possa definire "nuovo". In attesa di cose di questo genere trascorre il tempo manipolando gli eventi e la politica in base all'umore del momento.

SIMBUL

Umana (Eletta di Mystra) Str20/Mag10/Acm2: GS 36; umanoide Media; DV 20d4+160 più 2d4+16 più 10d4+80; pf 336; Iniz +8; Vel 9 metri; CA 31, 17 a contatto, 27 colta alla sprovvista; Att +23/+18 in mischia (1d4+7/19-20, *pugnale+5*), +20/+16 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS capacità magiche di Eletta; QS maestra degli elementi, potenza degli incantesimi +2, immunità di Eletta, individuazione del magico, Costituzione potenziata, fuoco d'argento, capacità soprannaturali; AL CN; TS Temp +19, Rifl +15, Vol +24; For 14, Des 18, Cos 26, Int 20, Sag 15, Car 20. Altezza 1,75 m.



Abilità e talenti: Alchimia +25, Cercare +15, Concentrazione +43, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (luoghi dell'Aglarond) +15, Conoscenze (religioni) +15, Conoscenze (storia dell'Aglarond) +25, Conoscenze (storia del Rashemen) +15, Diplomazia +11, Guarire +14, Intimidire +17, Intrattenere +14, Nuotare +7, Osservare +12, Percepire Inganni +7, Professione (erborista) +12, Raccogliere Informazioni +9, Sapienza Magica +31, Scrutare +25; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Autorità (37), Creare Bacchette, Controincantesimo Migliorato, Forgiare Anelli, Incantatore Epico, Incantatore Prodigio (stregone), Incantesimi Massimizzati, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Incantesimo Raddoppiato, Incantesimo Ritardato, Iniziativa Migliorata, Reputazione Epica, Scrivere Pergamene.

Capacità magiche di Eletta: 1 volta al giorno - *blocca mostri, caduta morbida, campo anti-magia, dweomer sinodico di Simbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti ferita guariti per livello di incantesimo), *metamorfosi, muro prismatico, palla di fuoco ritardata, ragnatela, volare.* Livello dell'incantatore 22°; CD del tiro salvezza 15 + livello dell'incantesimo.

Maestra degli elementi: La Simbul può preparare qualsiasi incantesimo arcano da lei conosciuto basato sui descrittori dell'acido, del freddo, del fuoco, dell'elettricità o sonoro per essere lanciato come un elemento differente. Ad esempio, una *palla di fuoco* potrebbe essere regolata per infliggere danni sonori invece che da fuoco.

Immunità di Eletta: La Simbul è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *cerchio di morte, charme, dardo incantato, disintegrazione, dissimulare, dito della morte, palla di fuoco, paura, regressione mentale, sciame di meteore.*

Individuazione del magico (Sop): In linea visiva.

Costituzione potenziata: L'archetipo di Eletta di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Simbul.

Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS per i dettagli.

Capacità soprannaturali: Grazie all'uso di incantesimi *desiderio* ed esperimenti magici su se stessa, la Simbul è dotata delle seguenti capacità soprannaturali: *individuazione del magico* (sempre attiva come nel 1° round di effetto dell'incantesimo), *protezione dal male, protezione dagli incantesimi, vedere invisibilità, trasformazione.* È anche protetta come se indossasse un *anello di protezione+3* e un *amuleto anti-individuazione e localizzazione.* Può trasformare se stessa in un effetto di *catena di fulmini* che si manifesta come una scia meteorica che viaggia alla velocità di 21 metri; non può riformarsi per almeno 1d4+2 ore, e farlo richiede 10 minuti. A volte fa uso di *desiderio* per rimuovere un incantesimo che conosce del suo repertorio per fare posto a un altro diverso.

Incantesimi da stregone tipici conosciuti (6/8/8/7/7/7/7/5/5/6; CD base = 18 + livello dell'incantesimo): 0 -*aprire/chiudere, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, riparare, sigillo arcano;* 1° - *caduta morbida, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, ingrandire, mani brucianti;* 2° - *alterare se stesso, frantumare, grazia felina, luce diurna, ragnatela;* 3° - *dissolvi magie, muro di vento, palla di fuoco, volare;* 4° - *charme sui mostri, grido, metamorfosi, scudo di fuoco;* 5° - *muro di forza, regressione mentale, telecinesi, teletrasporto;* 6° - *catena di fulmini, controllare tempo atmosferico, disintegrazione;* 7° - *desiderio limitato, sequenza di incantesimi di Simbul* (lanciarlo fa sì che i tre incantesimi seguenti fino al 4° livello vengano attivati si-

multaneamente da un'unica parola di comando), *spruzzo prismatico*; 8° - *charme di massa, esplosione solare, metamorfosi di un oggetto, vuoto mentale*; 9° - *attivatore di incantesimi di Simbul* (funziona come la *sequenza* ma influenza incantesimi fino al 7° livello), *desiderio, dweomer sinodico di Simbul* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti ferita di guarigione per livello di incantesimo), *fermare il tempo*.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/5/4/4/3. CD base = 17 + livello dell'incantesimo, 19 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione e Trasmutazione.

Libro degli incantesimi: La Simbul conosce tutti gli incantesimi di mago fino al 5° livello del *Manuale del Giocatore*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+10, anello accumula incantesimi (identificare, visione del vero, occhio arcano), anello delle stelle cadenti, bacchetta dei dardi incantati (9°, 20 cariche), *bacchetta dei fulmini* (10°, 20 cariche), *pugnale+5, 4 pozioni di cura ferite gravi* (10°), *diamante del caos, bastone del passaggio*. Come potente incantatrice e sovrana di una nazione, la Simbul ha accesso a incredibili risorse e può acquisire o creare qualsiasi oggetto che non sia un artefatto di cui potrebbe aver bisogno, col tempo.



Alassra Silverhand, una delle Sette Sorelle che formano le Elette di Mystra, è nota agli abitanti di Faerûn odierni solo come la Simbul. È la Regina dell'Aglarond (da alcuni chiamata "la Strega-Regina", e molti credono che il primo appellativo sia parte del suo titolo ufficiale), ed dotata di poteri stregoneschi leggendari e di un carattere altrettanto burrascoso.

Divenne una maestra della metamagia molto tempo addietro, e da sola è riuscita a respingere un esercito di aggressori Thayan, usando titaniche combinazioni di incantesimi. Il Re Azoun IV del Cormyr la chiamava "una buona amica, ma una terribile nemica". Al momento è l'amante del famoso (o famigerato, in base ai punti di vista) mago Elminster di Shadowdale. Grazie al suo amore, la donna è riuscita a mitigare i suoi peggiori scoppi di furia incontrollata, il che la rende ancora più formidabile in battaglia... è ancora impavida, ma non ignora più i danni che è in grado di causare. Sembra ancora più determinata che mai a padroneggiare la magia meglio di chiunque altro a Faerûn... e probabilmente ci riuscirà.

La Simbul si sposta incessantemente da un luogo all'altro di Toril, e perfino lungo gli altri piani, senza mai conformarsi a una routine e mutando forma a volontà (spesso assume la forma di un corvo nero). Quando assume la sua forma normale, si cura poco del suo aspetto esteriore, e gira a piedi nudi o con degli stivali da avventuriera, avvolta in una veste nera stracciata. I suoi capelli sono sempre scompigliati e aggrovigliati. Anche nel suo stesso reame di Aglarond, la gente la teme, la evita e la ritiene pazza. Si dice che i Maghi Rossi svengano al solo pensiero di doverla affrontare in battaglia. Almeno in questo, la loro valutazione è corretta.

SZASS TAM

Lich Nec10/Mro17/Acm2: GS 31; non morto Medio; DV 29d12+25; pf 211; Iniz +2; Vel 9 metri; CA 31, 16 a contatto, 29 colto alla sprovvista; Att +17/+12 in mischia (1d6+2, *bastone del potere*) o +15 in mischia (1d8+5 [CD 25 sulla Volontà per dimezzare] più paralisi, tocco del lich) o +17/+12 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS tocco paralizzante, aura di paura; QS portata arcana, potenza degli incantesimi +2, resistenza a scacciare non morti +8, riduzione del danno 15/+1, difesa specializzata (Necromanzia) +4, potenza degli incantesimi (Necromanzia) +8, maestro del circolo, iscrivere tatuaggio, signore del grande circolo, tratti dei non morti; AL NM; TS Temp +12, Rifl +14, Vol +25; For 11, Des 14, Cos -, Int 22, Sag 20, Car 20. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Alchimia +26, Artigianato (intagliare pietre preziose) +16, Ascoltare +15, Cercare +20, Concentrazione +25, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (arcane) +26, Conoscenze (architettura e ingegneria) +11, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia del Thay) +16, Diplomazia +7, Guarire +9, Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Nuotare +2, Osservare +15, Percepire Inganni +13, Professione (erborista) +9, Professione (marinaio) +9, Sapienza Magica +32, Scrutare +26; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°), Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Incantesimo Personale (*animare morti*), Mente sul Corpo, Padronanza degli Incantesimi (*animare morti, cono di freddo, controllare non morti, dardo incantato, teletrasporto*), Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato (Necromanzia).

Tocco paralizzante (Sop): Le creature toccate devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) oppure rimangono paralizzate permanentemente.

Aura di paura (Sop): Le creature con meno di 5 DV nel raggio di 18 metri che guardano il lich devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) o essere influenzate dagli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da

un incantatore di 29° livello.

Portata arcana: Gli incantesimi di contatto di Szass Tam hanno una portata di 9 metri.

Immunità: Immune a freddo, elettricità, trasformazione e effetti di influenza mentale.

Tratti da non morto: Immune agli effetti di veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, agli effetti necromantici, agli effetti di influenza mentale e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai risucchi di caratteristiche o di energia. L'energia negativa lo guarisce. Non rischia la morte per danno massiccio, ma viene distrutto se scende a 0 o meno punti ferita. Scurovisione 18 metri. Non può essere rianimato; la resurrezione funziona solo se la creatura è consenziente.

Incantesimi da mago al giorno: 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1. CD base 18 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione, 31 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Necromanzia.

Livello dell'incantatore 29°. Scuola specializzata: Necromanzia. Scuole proibite: Ammaliamento, Illusione.

Libro degli incantesimi: Come lich molto vecchio e come uno dei sovrani di una nazione di maghi, Szass Tam ha accesso praticamente a ogni incantesimo conosciuto e ha creato molti incantesimi unici di necromanzia noti soltanto a lui o ad altri Maghi Rossi. Normalmente tiene pronti un teletrasporto rapido e vari incantesimi di attacco rapidi.

Proprietà: Data la sua posizione di potere e le sue capacità magiche avanzate, Szass Tam può ottenere praticamente qualsiasi oggetto magico che non sia un artefatto (e ha accesso ad almeno due artefatti Netheresi conosciuti, il *Globo della Luna Mortale* e il *Seggio di Tharkosil*). Possiede un *bastone del potere, bracciali dell'armatura+10* e un *anello dei tre desideri* che porta con sé tutto il tempo. Inoltre porta con sé o indossa una *mano della gloria, un anello accumula incantesimi, un anello di protezione2, una bacchetta del raggio di indebolimento* (intensificato al 4° livello) e un *teschioscuro*.

Szass Tam, tristemente famoso per la sua crudeltà gelida e astuta nonché per la sua longevità, è lo zulkir della Necromanzia a Thay, il Mago Rosso più influente e, stando a ciò che dicono gli osservatori, il vero signore di Thay. Szass Tam, diventato un lich oltre duecento anni fa, ha raggiunto la sua attuale posizione di potere grazie a una smisurata arroganza, ad abilità e preparazione sufficienti a sostenere le sue sconfinate ambizioni e a una lucidità mentale senza pari che ne hanno fatto uno degli esseri più intelligenti e astuti dell'intero Faerûn.

Come gli altri Maghi Rossi, Szass Tam preferisce non farsi vedere, manovrando i suoi lacchè e i suoi molti servitori (compresi i suoi vasti eserciti di non morti guidati da generali vampiri) mentre lui rimane impegnato a tramare e a complottare. La sua condizione di non morto gli permette di essere assai paziente. Non ha problemi ad abbandonare i servitori e i progetti che falliscono, potrà sempre riprovare in seguito in un modo diverso. Stancato dai continui tradimenti e assassini all'interno dei Maghi Rossi, ha deciso che il miglior futuro per Thay e per i Maghi Rossi è un futuro che veda il paese unito sotto la sua guida, controllato dalla sua magia e dalla paura. Non ha ancora apertamente esercitato il suo potere, in quanto vuole preservare la forza di Thay il più possibile, e preferisce accumulare quanto più potere possibile prima di condurre le cose a un conflitto aperto.

Szass Tam possiede una collezione pressoché incredibile di oggetti magici, che comprende anelli, bacchette e altri piccoli oggetti ma che include anche bastoni, golem e artefatti. La sua fortezza, a nordovest di Tyraturos, è pressoché inattaccabile. Coloro che lo incontrano (o che incontrano le immagini di se stesso che lui crea, che appaiono reali in tutto e per tutto e che invia attraverso l'intero Faerûn) scoprono che Szass Tam è un individuo calmo, colto e perfino piacevole. Ha l'aspetto di un uomo scheletrico e pallidissimo avvolto in vesti ricchissime. È calvo, ha occhi scuri, una sottile barba nera e mani che si sono rinsecchite fino a diventare quasi degli artigli. Naturalmente è in grado di usare la magia per cambiare il suo aspetto. La sua forma preferita è quella di uno studioso alto, anziano ma ancora robusto, dagli occhi neri scintillanti e dalla voce profonda e suadente.

Szass Tam è educato ma diretto, e può cedere rapidamente a una collera gelida e controllata davanti a un'insolenza o a una sfida deliberata. D'altra parte, sembra invece ammirare coloro che lo imbrogliano o lo raggirano superandolo in astuzia, fin tanto che lo trattano con cortesia. È coinvolto in più intrighi di quanti la maggior parte degli abitanti di Faerûn possano scoprire nel corso delle loro vite, e man mano che il suo dominio si espande, sembra soddisfatto di considerare l'esistenza come un gigantesco gioco le cui trame e i complotti sono le pedine, o meglio, le armi principali.

MAGO ROSSO EPICO

Il Mago Rosso Epico è un esempio di come si costruisce una progressione epica per una classe di prestigio di dieci livelli oltre a quelle descritte nella *Guida del* DUNGEON MASTER (che sono descritte nel primo capitolo di questo volume). Il solo privilegio di classe che segue una progressione costante nella classe di prestigio del Mago Rosso è la capacità di potenza degli incantesimi (la capacità di difesa specializzata è quasi regolare, ma dal momento che salta il 5° livello nella progressione regolare, non può essere prolungata oltre il 10° livello). Il livello di incantatore del Mago Rosso aumenta in maniera analoga a quella del maestro del sapere. Dal momento che potenza degli incantesimi è una capacità assai potente, il bonus di progressione dei talenti del Mago Rosso è lento.

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

Incantesimi: Il livello di incantatore del Mago Rosso è pari alla somma dei suoi livelli di classe come Mago Rosso e di qualsiasi classe da cui tragga la sua capacità di lanciare incantesimi. Il Mago Rosso non apprende incantesimi aggiuntivi a meno che non selezioni il talento Conoscenza di Incantesimi (vedi "Talenti", sotto).

Potenza degli incantesimi: La potenza degli incantesimi del Mago Rosso epico aumenta di +1 ogni due livelli.

Difesa specializzata: La difesa specializzata del Mago Rosso non aumenta oltre il 10° livello, dal momento che la suo progressione non è regolare nel corso dei primi 10 livelli.

Talenti bonus: Il Mago Rosso epico ottiene un talento bonus (selezionato dalla lista dei talenti bonus del Mago Rosso) ogni quattro livelli oltre il 10°.

Lista dei talenti bonus del mago rosso epico: Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Creare Verghe Epiche, Conoscenza di Incantesimi, Emanazione Permanente, Forgiare Anelli Epici, Ignorare Componenti Materiali, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Resistenza agli Incantesimi, Riflessi da Combattimento Migliorati, Scrivere Pergamene Epiche; Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Inarrestabile, Padronanza degli Incantesimi.

Oltre ai talenti riportati in questa lista, il Mago Rosso può considerare qualsiasi talento di metamagia o di creazione oggetto come appartenente alla sua lista dei talenti bonus.

Inoltre, anche i seguenti talenti dal volume *Ambientazione di* Forgotten Realms sono considerati appartenenti alla lista dei talenti bonus del Mago Rosso: Artigiano Magico, Controincantesimo Migliorato, Famiglio Migliorato, Incantesimo Focalizzato Superiore, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Innato, Incantesimo Personale, nonché i nuovi talenti di creazione oggetto e di metamagia qui descritti.

Tabella A1-1: Mago Rosso epico

Livello di Mago Rosso	Speciale
11°	
12°	Potenza degli incantesimi +6
13°	
14°	Potenza degli incantesimi +7, talento bonus
15°	
16°	Potenza degli incantesimi +8
17°	
18°	Potenza degli incantesimi +9, talento bonus
19°	
20°	Potenza degli incantesimi +10

KHELBEN "BASTONE NERO" ARUNSUN

Umano (Eletto di Mystra) Mag24/Acm3: GS 31; umanoide Medio; DV 24d4+192 più 3d4+24; pf 284; Iniz +3; Vel 9 metri; CA 30, 20 a contatto, 27 colto alla sprovvista; Att +19/+14 in mischia (1d6+5, *bastone nero*) o +17/+12 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS portata arcana, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi, immunità di Eletto, capacità magiche di Eletto, individuazione del magico, Costituzione potenziata, Saggezza potenziata, fuoco d'argento; AL LN; TS Temp +19, Rifl +14, Vol +24; For 14, Des 16, Cos 26, Int 22, Sag 20, Car 15. Altezza 1,80 m.



Abilità e talenti: Alchimia +26, Artigianato (pittura) +11, Cavalcare (cavallo) +4, Cercare +10, Concentrazione +32, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (dei piani) +16, Conoscenze (luoghi di Waterdeep) +16, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia di Waterdeep) +11, Diplomazia +4, Intimidire +7, Intrattenere (arti drammatiche) +4, Osservare +7, Percepire Inganni +9, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +4, Sapienza Magica +34, Scrutare +25; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Arma Focalizzata (bastone ferrato), Artista (pittore), Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Incantesimo Persistente, Incantesimo Raddoppiato, Padronanza degli Incantesimi (*bastone nero, catena di fulmini, dardo incantato, teletrasporto senza errore, volare*), Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Portata arcana: Gli incantesimi di contatto di Khelben hanno una portata di 9 metri.

Maestro di controincantesimi: Quando Khelben effettua con successo un controincantesimo su un qualsiasi incantesimo soggetto ad essere riflesso, l'incantesimo viene rivolto in pieno contro il suo incantatore originario. Se un incantesimo non è soggetto ad essere riflesso, allora avviene solo il normale controincantesimo.

Maestro degli elementi: Khelben può preparare qualsiasi incantesimo arcano da lui conosciuto basato sui descrittori dell'acido, del freddo, del fuoco, dell'elettricità o sonoro per essere lanciato come un elemento differente. Ad esempio, una *palla di fuoco* potrebbe essere regolata per infliggere danni sonori invece che da fuoco.

Immunità di Eletto: Khelben è completamente im-

mune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *cecità, cerchio di morte, danza irresistibile di Otto, dardo incantato, disintegrazione, fulmine, gabbia di forza, giara magica, risucchio di energia, tempesta di ghiaccio.*

Capacità magiche di Eletto: *campo anti-magia, deliquescenza scheletrica di Simbul* (trasforma le ossa del bersaglio in gelatina, rendendola una creatura gelatinosa), *dweomer sinodico di Simbul* (trasforma gli incantesimi preparati in 2 punti ferita per livello di incantesimo), *forma di wraith, guanto d'arme* (avvolge una mano in un guanto di energia che conferisce una riduzione al danno di 30/- a quella mano e impedisce qualsiasi contatto con essa, ma impedisce anche l'uso di quella mano per lanciare incantesimi), *mappa di Mutara* (fornisce una mappa mentale che illustra la locazione del soggetto, la locazione di un altro e due punti di riferimento noti al soggetto), *ragno mentale* (permette all'incantatore di leggere i pensieri di 8 persone al massimo e anche di sondarle alla ricerca di ulteriori informazioni), *riflettere incantesimo minore* (come *riflettere incantesimo*, ma agisce solo su 1d4 livelli di incantesimo e non può riflettere gli incantesimi parzialmente), *sfera delle meraviglie* (una variante del *globo di invulnerabilità* che permette all'incantatore di decidere quali incantesimi possono oltrepassare la sfera), *Zanna di Alustriel* (fa sì che la prossima arma che il portatore lancia torni da lui come se si trattasse di un'arma ritornante).

Individuazione del magico (Sop): In linea visiva.

Costituzione potenziata: L'archetipo di Eletto di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Khelben.

Saggezza potenziata: Kelben ha usato vari incantesimi *desiderio* per aumentare la sua Saggezza. Il suo punteggio di Saggezza ha un bonus intrinseco di +4 compreso nel suo valore.

Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 dell'*Ambientazione di* Forgotten Realms per i dettagli.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1. CD base = 16 + livello dell'incantesimo, 18 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione e Trasmutazione. Livello dell'incantatore 27°.

Libro degli incantesimi: Khelben si preoccupa di conoscere centinaia di incantesimi degni di nota, nonché qualche strano incantesimo che i maghi minori giudicherebbero di poco interesse. Conosce la maggior parte degli incantesimi da mago/stregone del *Manuale del Giocatore* e dell'*Ambientazione di* Forgotten Realms.

Proprietà: Il *bastone nero* (un *bastone del potere* con un incantesimo *bastone nero* permanente lanciato su di esso, che gli permette di usarlo come un *dissolvi magie* lanciato da un incantatore di 8° livello lanciato a contatto, per incanalare vari incantesimi di influenza mentale, o far sì che un incantatore toccato perda un incantesimo preparato o spenda uno slot di incantesimi non utilizzato), *bracciali dell'armatura+10, anello di protezione+5, perla del potere* (8°), *perla del potere* (9°). Come mago estremamente potente, Khelben ha accesso a incredibili risorse e, con il tempo adeguato a sua disposizione, può ottenere qualsiasi oggetto che non sia un artefatto e di cui potrebbe aver bisogno.

Khelben Arunsun, un Eletto di Mystra e un tetro e rigido sostenitore della legge e dell'ordine (chiamato "il Bastone Nero" a causa del suo bastone ferrato magico e di vari suoi incantesimi che producono effetti simili a un bastone) è il Lord Mago di Waterdeep e il marito di Laeral Silverhand delle Sette Sorelle. Sono in pochi a sapere della gioventù di Khelben nella perduta Myth Drannor o la sua vera età, ma sono in molti quello che hanno imparato ad avere paura di lui.

Khelben veste sempre in vesti nere molto semplici e non compare mai in pubblico senza il suo bastone ferrato nero. È un individuo dai modi orgogliosi e imponenti. Preferisce intimorire o spaventare la gente piuttosto che lasciar trapelare il suo sarcasmo, la sua arguta e vivace intelligenza e la sua sagacia. Più di un acuto osservatore dell'animo umano sembra aver notato in Khelben un senso di colpa latente e ben celato che lo tormenta, ma nessuno sa (o osa dire) di che si tratti.

Khelben, nella sua lotta in nome della legge e dell'ordine, ha fondato o sostenuto varie organizzazioni (come l'Alleanza dei Lord) e poi le ha abbandonate (come gli Arpisti) quando non sono più servite ai suoi scopi. Di recente ha lasciato i Lord di Waterdeep e ha anche abbandonato gli Arpisti a causa di un disaccordo sui suoi metodi. Ha fondato un suo gruppo di ex-Arpisti, che sembrano pensarla come lui, conosciuto come le Stelle Lunari.

Khelben si comporta come un mentore saggio, serio e rigido che manipola gli agenti e gli avventurieri che incontra rivelando informazioni con riluttanza seguendo la teoria "sappi solo quello che è necessario che tu sappia", senza concedere nemmeno una chiacchiera superflua aggiuntiva. Per dirla con le sue parole, "un segreto non è più un segreto se lo riveli a qualcuno".

La sua amata Laeral è forse l'unica persona ad essere al corrente di tutti i piani di Khelben. È in grado di reggere il confronto con lui sia in intelligenza che in potere personale, e il legame di profondo amore che li lega l'uno all'altra ha generato una delle alleanze magiche più straordinarie dell'intero Faerûn.

ALUSTRIEL

Umana (Eletta di Mystra) Mag20/Str2/Acm2: GS 28; umanoide Media; DV 20d4+120 più 2d4+12 più 2d4+12; pf 194; Iniz +7; Vel 9 metri; CA 28, 18 a contatto, 25 colta alla sprovvista; Att +12/+7 in mischia (1d8/19-20, bracciospada luna dal pendente della spada) o +15/+10 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS maestra delle forme, potenza degli incantesimi +2, immunità di Eletta, capacità magiche di Eletta, individuazione del magico, Costituzione potenziata, immune al metallo non magico (anello di *guardia di ferro inferiore*), affinità al nome e al canto, fuoco d'argento; AL CB; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +21; For 11, Des 16, Cos 23, Int 20, Sag 17, Car 17. Altezza 1,72 m.

Abilità e talenti: Artigianato (tagliare pietre preziose) +10, Cercare +21, Concentrazione +33, Conoscenze (arcane) +28, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +13, Guarire +5, Intimidire +8, Intrattenere (danza) +8, Nascondersi +13, Orientamento +5, Percepire Inganni +8, Professione (erborista) +9, Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +11, Sapienza Magica +32, Scrutare +20, Valutare +8; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Controincantesimo Migliorato, Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Forgiare Anelli, Incantesimi Immobili, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene.

Maestra delle forme: Alustriel può alterare quegli incantesimi ad area o ad effetto che fanno uso delle seguenti categorie: a esplosione, a cono, a cilindro, a emanazione o a propagazione. La dimensione minima per questi spazi è un cubo con spigolo di 1,5 metri. Ad esempio, Alustriel può lanciare una *palla di fuoco* e lasciare un buco vuoto là dove si trovano i suoi alleati, evitando che vengano toccati dai danni del fuoco. Inoltre, qualsiasi incantesimo formabile (F) può avere una dimensione minima di 1,5 metri invece che 3 metri.

Immunità di Eletta: Alustriel è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *carne in pietra, disintegrazione, fulmine, gabbia di forza, labirinto, metamorfosi, ragnatela, regressione mentale, stasi temporale, tocco gelido.*

Capacità magiche di Eletta: 1 volta al giorno: *blocca mostri, campo anti-magia, chiaroudienza/chiaroveggenza, comprensione dei linguaggi, creazione minore, individuazione dei pensieri, metamorfosi di un oggetto, teletrasporto senza errore, trasformazione.*



Individuazione del magico (Sop): In linea visiva.

Costituzione potenziata: L'archetipo di Eletta di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Alustriel.

Affinità al nome e al canto (Sop): Ogni volta che viene pronunciato il nome di Alustriel o la Runa dell'Eletto, Alustriel è in grado di sentirla, seguita dalle nove parole seguenti che la persona pronuncia.

Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS per i dettagli.

Incantesimi da maga al giorno: 4/6/6/5/5/5/4/3/4/4. CD base 18 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Ammaliamento e Trasmutazione. Livello dell'incantatore 22°.

Incantesimi da stregona al giorno: 6/5. Incantesimi da stregone conosciuti: 0- *individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, mano magica;* 1- *caduta morbida, comprensione dei linguaggi.* Livello dell'incantatore 2°. CD base 15 + livello dell'incantesimo, 17 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Ammaliamento e Trasmutazione. Livello dell'incantatore 2°.

Proprietà: Pendente della spada di Alustriel (trasforma il braccio del portatore in una lama impossibile da disarmare simile a una spada lunga per 40 minuti una volta al giorno; conferisce a chi lo usa Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga) come talento bonus; può essere disattivato a volontà), *bracciali dell'armatura+10, stivali elfici, mantello elfico, amuleto anti-individuazione e localizzazione, anello di guardia di ferro inferiore, anello di protezione+5, bacchetta di luce, 3 pozioni di cura ferite gravi* (10° livello di incantatore), *talismano anti-veleno.* Come sovrana di una piccola nazione, Alustriel ha molti altri oggetti a sua disposizione che qui non vengono elencati.

Alustriel, Somma Signora di Silverymoon da molto tempo e nuova reggente delle Marche d'Argento, non è soltanto una maga assai potente, ma è anche una delle Sette Sorelle. La gente del Nord le è fedele per i suoi modi dolci, gentili e ponderati e per la dedizione con cui guida il suo popolo. I suoi modi sereni sono diventati leggendari: Alustriel cura e segue con attenzione i luoghi e la gente su cui governa, e ricorre alle magie da combattimento solo nei casi disperati.

Alustriel ha passato la sua giovinezza come un'avventuriera ribelle, e ha appreso molto presto che la felicità nella vita è qualcosa da condividere, non da reclamare per se stessi da soli. Persegue incrollabilmente il suo sogno di pace e di razze in grado di vivere assieme in armonia, e di un luogo in cui le arti vengano apprezzate e incoraggiate: questo sogno è diventato Silverymoon.

È apparentemente impossibile confondere o mandare in collera Alustriel (anche se non è raro che pianga sulle disgrazie personali del suo popolo), o frammentare la sua concentrazione su più di un problema alla volta. Questo, in aggiunta al suo talento naturale di ricordare perfettamente i volti, i nomi, le voci e i modi della gente che incontra, la rende una sovrana quasi perfetta. La sua prontezza e la sua esperienza le permettono di prevedere gli eventi futuri del Nord meglio di chiunque altro nel Faerûn.

La gente di Silverymoon la osanna chiamandola "la Signora della Speranza" o "la Signora Splendente". Alustriel ha la capacità naturale di stringere amicizia con tutta la gente che incontra, aiutando le persone (anche in modi assai modesti) a risolvere le loro preoccupazioni e i loro bisogni del momento. Solo l'ingiustizia e l'intolleranza la mandano in collera, ma è assai raro che la sua rabbia sia esternata in qualcosa di diverso da un discorso freddo e puntiglioso. Alustriel è una costruttrice e un'amministratrice il cui successo nasce dalla sua bravura nel capire la gente attorno a sé.

MANSHOON

Umano Mag23/Acm2: GS 25; umanoide Medio; DV 23d4+92 più 2d4+8; pf 166; Iniz +3; Vel 9 metri; CA 24, 15 a contatto, 21 colto alla sprovvista; Att +15/+10 in mischia (1d6+2, bastone del potere), +16/+11 di contatto a distanza (tramite incantesimo); QS fuoco arcano, capacità magiche, Intelligenza potenziata, incantesimi permanenti, RI 17; AL LM; TS Temp +14, Rifl +14, Vol +21; For 10, Des 16, Cos 18, Int 23, Sag 16, Car 19. Altezza 1,75 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Alchimia +17, Artigianato (tagliare pietre preziose) +12, Ascoltare +7, Camuffare +7, Cavalcare (cavallo) +7, Cavalcare (drago) +9,

Concentrazione +25, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (arcane) +26, Conoscenze (architettura e ingegneria) +10, Conoscenze (geografia del Mare della Luna) +10, Conoscenze (luoghi di Zhentil Keep) +11, Conoscenze (storia del Mare della Luna) +16, Diplomazia +9, Intimidire +7, Osservare +9, Professione (erborista) +8, Sapienza Magica +30, Scrutare +20; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Costituzione Possente, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Portale, Forgiare Anelli, Incantatore Prodigio, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Evocazione), Incantesimo Inarrestabile, Scrivere Pergamene.

Fuoco arcano (Sop): Manshoon può lanciare qualsiasi incantesimo come un lampo di energia (raggio di azione 144 m, 2d6+1d6 danni per livello dell'incantesimo).

Capacità magica: 4 volte al giorno - *teletrasporto*.

Intelligenza potenziata: Manshoon ha letto un *tomo del chiaro pensiero+3*. Il suo punteggio di Intelligenza ha un bonus intrinseco di +3 compreso nel suo valore.

Incantesimi permanenti: Attraverso l'uso di *permanenza*, Manshoon è dotato delle seguenti capacità magiche continue e permanenti: *comprensione dei linguaggi, protezione dalle frecce, scurovisione* e *vedere invisibilità*.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1. CD base 17 + livello dell'incantesimo, 19 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Ammaliamento ed Evocazione. Livello dell'incantatore 25°.

Libro degli incantesimi: Manshoon conosce più di cento incantesimi, compresa la maggior parte degli incantesimi da mago/stregone del *Manuale del Giocatore*.

Proprietà: Bastone del potere, fermaglio dello scudo, gorgiera da combattimento di Manshoon (protegge dagli attacchi mirati al collo, armatura naturale +4, *guardia di ferro inferiore* rapido 1 volta al giorno, *caduta morbida* 2 volte giorno, *repulsione* 1 volta al giorno, *fulmine* 1 volta giorno, tutti al 17° livello dell'incantatore), *anello accumula incantesimi, anello di stregoneria IV, tunica nera dell'arcimago*.

Manshoon è stato per anni il signore di Zhentil Keep e degli Zhentarim; Manshoon è il classico maestro incantatore dai modi suadenti e astuti, sinistro e decadente. Ha soffocato senza pietà ogni rivolta tra le fila della Rete Nera, ha assassinato i suoi rivali e ha selezionato le fila dei più giovani e dei più ambiziosi inviando gli arrivisti più giovani e inesperti in missioni impossibili come uccidere Elminster o catturare la custode del fuoco magico, Shandril Shessair. Odiato e malvisto dal suo alleato Fzoul, Manshoon ha lentamente manipolato il sacerdote proprio come tutti gli altri: rimanendo arrogante, intoccabile nel suo potere e leggermente divertito da ogni cosa.

Tutto questo è giunto a una brusca fine nel 1370 CV, quando Fzoul e Lord Orgauth sono riusciti ad uccidere Manshoon, e si sono ritrovati ad affrontare non solo un clone, come si aspettavano, ma più di una dozzina di cloni tenuti in stasi e creati da Manshoon stesso. Nessuno sa chi abbia attivato i cloni o perché, ma il caos si è sparso per tutto il Faerûn, percorso da arcimaghi spietati e malvagi, ognuno convinto di essere, a tutti gli effetti, il "vero" Manshoon e inspiegabilmente spinto dall'impulso di uccidere i suoi cloni rivali.

Molti dei cloni sono periti in battaglia, e i vecchi rifugi di Manshoon che contenevano i suoi oggetti magici sono caduti nelle mani di altri. Rimangono solo tre Manshoon. Uno ha reclamato il suo posto tra gli Zhentarim, riconoscendo la guida dell'organizzazione di Fzoul Chembryl ma raggiungendo un accordo con l'Eletto di Bane che gli permette di utilizzare le risorse e gli agenti degli Zhentarim. Un altro sembra aver raggiunto una posizione di comando tra i ladri di Westgate e si fa chiamare Orbakh. Un terzo si è rifugiato presso Halaster di Sottomonte. I sopravvissuti sono riusciti a superare l'impulso di uccidere gli altri cloni attraverso l'uso di vari incantesimi e artifizi.

A tutti gli effetti, il Manshoon presso gli Zhentarim sembra essere "il" Manshoon. Un diplomatico e un tiranno consumato avvezzo a comandare e a manipolare da dietro le quinte, pronto ad ingaggiare avventurieri che eseguano la sua volontà quando non riesce a raggirare le autorità locali o a piegarle al suo volere. Sollevato dalla responsabilità di comandare la Rete Nera, è ora libero di concepire nuove trame per l'avanzata degli Zhentarim, e sembra aver imparato una lezione di pazienza e prudenza dalle traversie subite negli ultimi due anni. Ha raddoppiato le sue ricerche nelle arti arcane, intento a cercare un modo per trasferire la sua coscienza da un clone all'altro a suo piacimento.

IYRACLEA

Umana Chr15/Dis5/Ger5 di Auril: GS 25; esterno Medio (malvagio); DV 15d8+15 più 5d8+5 più 5d8+5; pf 140; Iniz +0; Vel 9 metri; CA 33, 10 a contatto, 33 colta alla sprovvista; Att +20/+15/+10 in mischia (1d8+4 più 3d6 freddo/x3 più 9d6 freddo, *ascia da battaglia a esplosione di ghiaccio+3*); +26 a distanza (1d8+10 più 1d6 da freddo, *balestra leggera a esplosione di ghiaccio+5* con *quadrelli+5*); AS intimorire non morti 6 volte al giorno; QS emissario divino, resistenza all'elettricità 5, resistenza al fuoco 10, capacità speciali di gerofante, immune al freddo, infondere capacità magiche, difesa sacra +2, trascendenza; AL NM; TS Temp +19, Rifl +10, Vol +26; For 12, Des 10, Cos 12, Int 14, Sag 28, Car 16. Altezza 1,62 m.

Abilità e talenti: Concentrazione +29, Conoscenza delle

Terre Selvagge +24, Conoscenze (religioni) +30, Diplomazia +31, Sapienza Magica +30; Competenza nelle Armi da Guerra (ascia da battaglia), Creare Armi e Armature, Incantatore Epico, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Saggezza Possente, Sopravvissuto.

Emissario divino: Iyraclea può comunicare telepaticamente con un esterno nel raggio di 18 metri, purché l'esterno sia al servizio di Auril o di allineamento neutrale malvagio.

Capacità speciali da gerofante: Folgorare gli infedeli, portata divina, potenza degli incantesimi +2, capacità magiche (*cono di freddo* due volte al giorno e *tempesta di ghiaccio* due volte al giorno).

Immune al freddo: Iyraclea ha usato un incantesimo *miracolo* per rendersi completamente immune al freddo.

***Infondere capacità magiche*:** Capacità magica utilizzabile a volontà.

Difesa sacra: Bonus di +2 da aggiungere ai tiri salvezza contro gli incantesimi divini e contro le capacità soprannaturali e magiche degli esterni.

Trascendenza: *Protezione dal bene* come azione gratuita. Utilizzabile a volontà; bonus di +2 alle abilità basate sul Carisma e alle prove di caratteristica quando Iyraclea ha a che fare coi seguaci di Auril.

Incantesimi da chierica al giorno: 6/9/8/8/8/8/5/6/5/6; CD base 19 + livello dell'incantesimo. Divinità: Auril. Domini: Aria (scacciare terra/intimorire aria 6 volte al giorno), Tempesta (resistenza all'elettricità 5), Acqua (scacciare fuoco/intimorire acqua 6 volte al giorno). Livello dell'incantatore 25°.

Incantesimi epici da chierica al giorno: 2; CD del tiro salvezza 29.

Proprietà: Bastone del gelo (45 cariche; non può usare la funzione *muro di ghiaccio*), *ascia da battaglia dell'esplosione di ghiaccio+3, armatura completa di resistenza al fuoco+5, scudo grande d'acciaio della fortificazione moderata+5, arco potente corto composito dell'esplosione di ghiaccio+5* (bonus di For +2), *50 frecce+5, anello di eludere, anello della libertà di movimento, verga dell'estinzione delle fiamme, talismano della Saggezza+6, amuleto dell'armatura naturale+3, mantello della resistenza+2, verga dell'assorbimento, diadema incandescente minore.*



Iyraclea, l'autoproclamatasi Regina del Ghiaccio, vive all'interno di un castello di ghiaccio scolpito, da qualche parte lungo le propaggini settentrionali del Grande Ghiacciaio. È una potente chierica di Auril, e incarna tutta la furia della Vergine del Gelo nei suoi assalti contro la popolazione di Sossal. Tiene al suo servizio vari gelugon, chiamati gli Artigli Ghiacciati di Iyraclea.

Si dice che Iyraclea di tanto in tanto faccia uso di incantesimi per rapire i maghi più giovani e vigorosi da Sossal e perfino dalle terre meridionali di Vaasa e Damara. Alcuni pensano che abbia bisogno delle loro essenze vitali per prolungare la sua, dal momento che sembra essere di età indefinibile. Oppure che stia radunando un esercito di maghi a lei fedeli o costretti a servirla, o che stia incanalando i loro poteri magici per esercitare il dominio del Grande Ghiacciaio di nuovo su tutte le Terre Fredde.

Iyraclea è famosa per i suoi temibili incantesimi epici, che portano nomi come *artigli freddi, pugno di ghiaccio* e *rasoio di ghiaccio.*

Artigli freddi

Invocazione [Freddo]
CD di Sapienza Magica: 39
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 32 km
Bersaglio: Raggio di 32 km centrato sull'incantatore
Durata: 20 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Per sviluppare: 351.000 mo; 8 giorni; 14.040 PE. Semi: *energia* (CD 25). Fattori: incrementare il raggio di azione a 32 km (+36 alla CD). Fattori attenuanti: aumentare il tempo di lancio di 9 minuti (-18 alla CD), contraccolpo di 4d6 (-4 alla CD).

Questo incantesimo crea una tormenta all'interno dell'area dell'incantesimo. Il tempo cambia nel giro di 10 minuti dopo che il lancio dell'incantesimo è stato completato, dura per 20 ore e poi necessità di un'intera giornata successiva per torna-

re gradualmente alla normalità. Una tormenta infligge gli effetti combinati del vento forte, di un nevicata pesante (1d3 x 30 cm) e del freddo pungente; vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per gli effetti specifici.

L'incantatore subisce 4d6 danni al momento del lancio.

Pugno di ghiaccio

Invocazione [Freddo]
CD di Sapienza Magica: 40
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 20 ore
Tiro salvezza: Riflessi parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 360.000 mo; 8 giorni; 14.400 PE. Semi: *energia* (CD 19). Fattori: incrementare i danni a 10d6+20 (+20 alla CD), trasformare l'area in bersaglio a contatto (+4 alla CD). Fattori attenuanti: bruciare 1.300 PE (-13 alla CD), contraccolpo di 6d6 (-6 alla CD).

Questo incantesimo avviluppa il bersaglio, che deve essere colpito dall'incantatore attraverso un attacco di contatto a distanza, in un blocco di ghiaccio che emana energia fredda. La creatura imprigionata subisce 10d6+20 danni da freddo per round in cui rimane intrappolata nel blocco. Il ghiaccio ha uno spessore di 1,5 metri in ogni punto in cui ricopre la creatura imprigionata (quindi ogni parete attorno alla creatura dispone di 180 punti ferita). Qualsiasi creatura che attraversi il ghiaccio per liberare la creatura imprigionata subisce lo stesso ammontare di danni da freddo.

Se il bersaglio supera il suo tiro salvezza, evita il ghiaccio che si sta formando, ma subisce comunque 10d6+20 danni da freddo per il tocco di gelo dell'incantatore.

L'incantatore subisce 6d6 danni al momento del lancio.

Costo in PE: 1.300 PE.

Rasoio di ghiaccio

Invocazione [Freddo]
CD di Sapienza Magica: 40
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 90 m
Area: Un fulmine di freddo lungo 90 m e largo 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì
Per sviluppare: 360.000 mo; 8 giorni; 14.400 PE. Semi: *distruggere* (CD 29), *energia* (CD 19). Fattori: tempo di lancio di 1 azione (+20 alla CD), trasformare il bersaglio in area (+2 alla CD). Fattori attenuanti: bruciare 2.000 PE (-20 alla CD), contraccolpo di 10d6 (-10 alla CD).

Questo incantesimo crea un lampo saettante di energia che infligge 10d6 danni più 20d6 danni da freddo alle creature che colpisce. Se il personaggio viene ucciso o distrutto dal lampo, i suoi resti vengono totalmente distrutti e disintegrati. L'incantatore subisce 10d6 danni al momento del lancio.

Costo in PE: 2.000 PE.

SHURUPPAK

Umano Grr20/Ldr3/Mag7: GS 30; umanoide Medio; DV 20d10+80 più 3d6+12 più 7d4+28; pf 289; Iniz +11; Vel 9 metri; CA 36, 21 a contatto, 36 colto alla sprovvista; Att +38/+33/+28/+23 in mischia (2d6+18/17-20 più 2d6 sacrileghi/decapitazione (o x2), *spadone vorpal sacrilego affilato+4*) o +33/+28/+23/+18 a distanza (1d8+7/x3, *arco potente lungo composito* [bonus di For +4] con *frecce+1*); AS attacco furtivo +2d6; QS riduzione del danno 50/+3, eludere, resistenza all'elettricità e al fuoco 10, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA), RI 32; AL NM; TS Temp +26, Rifl +23, Vol +25; For 26, Des 21, Cos 18, Int 16, Sag 17, Car 16. Altezza 1,83 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +26, Ascoltare +9, Cavalcare (cavallo) +30, Concentrazione +18, Conoscenze (nobiltà e regalità) +10, Conoscenze (locali) +10, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +5, Intimidire +32, Nuotare +31, Osservare +9, Raggirare +15, Saltare +31, Scalare +31; Arco Vitale Prolungato, Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'armi Migliorato, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Intensificati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Pugno Stordente, Resistenza all'Energia (elettricità, fuoco), Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Scrivere Pergamene, Sicario, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spadone), Volontà di Ferro, Volontà Epica.

Incantesimi da mago al giorno: 4/5/4/3/1; CD base 13 + livello dell'incantesimo.

Libro degli incantesimi: Shuruppak ha accesso a tutti gli incantesimi da mago di livello pari o inferiore al 4° descritti nel *Manuale del Giocatore* o nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+10, spadone vorpal affilato sacrilego, anello di protezione+6, maschera del teschio rosso (funziona come una verga dell'invulnerabilità), cintura della forza da gigante+6, arco lungo composito+2 (bonus di For +4), *50 frecce+1, stivali della velocità, anello dell'immagine speculare* (vedi sotto), *tunica della resistenza all'ammaliamento* (vedi sotto), *bacchetta del fulmine* (10° livello dell'incantatore), *polvere dell'apparizione.*

Shuruppak, un tempo l'Eletto di Gilgeam, è ancora una potenza pericolosa nell'Unther, anche dopo la dipartita della sua divinità patrona. Quando Gigleam era ancora in vita, Shuruppak era un assassino, l'esecutore della volontà e della legge di Gilgeam. Anche in quei giorni era uno psicopatico pronto a cedere a scatti di violenza improvvisa; dopo la morte di Gilgeam ha perso ogni parvenza di sanità che ancora possedeva.



Shuruppak indossa ancora le vesti del suo titolo ufficiale di un tempo: vesti nere e cappuccio abbinate alla maschera di un teschio rosso che copre la metà superiore del suo volto. Sembra trarre piacere dal terrore che la sua comparsa provoca tra gli abitanti dell'Unther, che ha terrorizzato per così tanto tempo. Nonostante il fatto che sia considerato un fuorilegge dalle forze d'occupazione del Mulhorand, si sposta a suo piacimento sia nell'Unther libero che in quello occupato, e nessuno osa alzare la mano contro di lui. La sua potenza viene contesa con insistenza sia dalla chiesa di Tiamat che dai Maghi Rossi del Thay, entrambi i quali vorrebbero che l'Unther riacquistasse la sua indipendenza dal Mulhorand. Ma lui sembra restio a fare qualsiasi cosa con la dea che ha ucciso il suo patrono, e non si è dimostrato più ben disposto nei confronti dei Thayan. Rimane un elemento imprevisto nei complicati giochi politici che plasmeranno il futuro dell'Unther.

Anello dell'immagine speculare: Questo anello consente al suo portatore di usare l'incantesimo *immagine speculare* a comando tre volte al giorno, come se fosse lanciato da un incantatore di 6° livello (1d4+2 immagini).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *immagine speculare; Prezzo di mercato:* 12.960 mo; *Peso:* - kg.

Tunica della resistenza all'ammaliamento: La tunica nera di Shuruppak gli conferisce un bonus di fortuna +5 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *vuoto mentale; Prezzo di mercato:* 6.250 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Appendice 2: PNG epici di Greyhawk

SIGNORE DEI GATTI

Signore dei Gatti, forma umana: Ldr37; GS 39; esterno Medio (Licantropo: gatto); DV 37d6+148; pf 277; Iniz +14; Vel 18 metri; CA 58, 58 a contatto, 49 colto alla sprovvista; Att +40/+35/+30 in mischia (1d6+15/15-20, *stocco+8*); AS attacco furtivo +20d6, capacità magiche, *evocare felini*, maledizione della licantropia; QS vista cieca, riduzione del danno 15/argento, scurovisione 18 metri, eludere, eludere migliorato, opportunismo, olfatto acuto, mente sfuggente, schivare prodigioso (+9 contro trappole), controllo perfetto della forma, RI 46; AL N; TS Temp +27, Rifl +36, Vol +26; For 20, Des 29, Cos 18, Int 19, Sag 17, Car 25.

Abilità e talenti: Acrobazia +51, Artista della Fuga +49, Ascoltare +43, Cercare +31, Diplomazia +11, Equilibrio +51, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +49, Nascondersi +49, Osservare +43, Percepire Inganni +43,

VARIANTE: IL SIGNORE DEI GATTI COME DIVINITÀ

Il DM potrebbe usare il Signore dei Gatti come semidivino. Se si usano le regole presentate in *Dei e Semidei*, il Signore dei Gatti va considerato una divinità con grado divino 0. Tra le altre cose, questo implica che il Signore dei Gatti possiede il massimo dei punti ferita per DV. *Dei e Semidei* contiene le regole complete per le entità divine.

Raggirare +47, Saltare +47, Scalare +41, Utilizzare Oggetti Magici +20; Arma Preferita (stocco), Attacco di Opportunità Furtivo, Attacco Furtivo Migliorato, Auto-Occultamento, Critico Migliorato (stocco), Danno Persistente, Iniziativa Migliorata, Iniziativa Superiore, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Tempra Scattante, Velocità Accecante (x3), Volontà di Ferro, Volontà Scattante.

Signore dei Gatti, forma ibrida o felina: Ldr37; GS 39; esterno Medio (Licantropo: gatto); DV 37d6+222; pf 351; Iniz +16, Vel 18 metri; CA 60, 60 a contatto, 48 colto alla sprovvista; Att +46/+41/+36 mischia (1d6 +21/15-20, *stocco+8*) o Att +38 mischia (1d8+17, morso) e +36 mischia (2d6+8, 2 artigli); AS attacco furtivo +20d6, capacità magiche, sputare, *evocare felini*, maledizione della licantropia; QS vista cieca, riduzione del danno 15/argento, scurovisione 18 metri, eludere, eludere migliorato, opportunismo, olfatto, mente sfuggente, schivare prodigioso (+9 contro trappole), RI 46; AL N; TS Temp +29, Rifl +38, Vol +26; For 32, Des 33, Cos 22, Int 19, Sag 17, Car 25.

Abilità e talenti: Acrobazia +53, Artista della Fuga +51, Ascoltare +47, Cercare +35, Diplomazia +11, Equilibrio +53, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +51, Nascondersi +51, Osservare +47, Percepire Inganni +43, Raggirare +47, Saltare +53, Scalare +47, Utilizzare Oggetti Magici +20; Arma Preferita (stocco), Attacco di Opportunità Furtivo, Attacco Furtivo Migliorato, Attacco Multiplo, Attacco Poderoso, Auto-Occultamento, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (stocco), Danno Persistente, Iniziativa Migliorata, Iniziativa Superiore, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Tempra Scattante, Velocità Accecante (x3), Volontà di Ferro, Volontà Scattante.

Capacità magiche: A volontà - *cura ferite gravi, distorsione, individuazione del bene, individuazione del male, invisibilità migliorata, linguaggi, porta dimensionale, proiezione astrale, teletrasporto senza errore, trama ipnotica, transizione eterea.* Livello dell'incantatore 20°; CD del tiro salvezza 17 + livello dell'incantesimo.

Forma alternativa (Sop): Il Signore dei Gatti può cambiare forma come per l'incantesimo *autometamorfosi* (tuttavia il suo equipaggiamento non cambia) in un gatto nero di taglia Media. Può, inoltre, assumere una forma bipede ibrida con mani prensili e sembianze animali. Cambiare da o in forma animale o forma ibrida è un'azione standard. Dopo aver assunto una qualsiasi forma il Signore dei Gatti riguadagna i punti ferita come se si fosse riposato per una giornata. Quando è in forma animale o ibrida, il Signore dei Gatti ottiene l'uso di Attacco Multiplo, Attacco Poderoso e Combattere alla Cieca. Allo stesso modo cambiano i punteggi delle sue caratteristiche: For +12, Des +4, Cos +4. Per le caratteristiche del Signore dei Gatti in forma ibrida (o animale) vedere la sezione delle statistiche alternative.

Sputare (Str): Quando è in forma ibrida o animale, il Signore dei Gatti può sputare contro qualsiasi avversario che si trovi entro 9 metri usando un'azione standard. Lo sputo è un attacco di contatto a distanza. Se lo sputo va a segno contro un avversario, questo viene accecato come per gli effetti dell'incantesimo *cecità*. Il Signore dei Gatti può porre termine alla cecità, se lo desidera.

Evocare felini **(Mag):** Quando è in forma ibrida o felina, il Signore dei Gatti può evocare 10d6 gatti domestici, 3d6 leoni, o 2d6 tigri crudeli utilizzando un'azione standard, una volta al giorno. Gli animali evocati arrivano all'inizio del round successivo del Signore dei Gatti e sono completamente fedeli al Signore dei Gatti, come se fossero sotto gli effetti dell'incantesimo *amicizia con gli animali* lanciato da un incantatore di 20° livello.

Olfatto acuto (Str): La creatura può individuare i nemici che si avvicinano, fiutare i nemici nascosti e seguire tracce utilizzando il senso dell'olfatto.

Controllo perfetto della forma (Str): Il Signore dei Gatti non necessita mai di alcuna prova per controllare la sua forma, essendo nel pieno controllo delle sue capacità di mutaforma.

Proprietà: Vibrissa (*stocco +8*), *pietra magica rosa e verde, guanti della Destrezza+6, mantello di resistenza+4, stivali alati, anello della libertà di movimento, Anello del Signore dei Gatti.*

Anello del Signore dei Gatti (artefatto maggiore): Questo ambito oggetto conferisce al Signore dei Gatti un totale di nove *resurrezione pura*, ognuna delle quali viene attivata nel round successivo alla sua morte.

Il Signore dei Gatti, o "Sommo Gatto", è colui che pare essere il sovrano dei felini di qualsiasi luogo, grandi e piccoli (in effetti, alcuni sostengono che sia una divinità felina, anche se altri ritengono che il Signore dei Gatti sia una perfida creatura del male). Quelli che riescono a comprendere realmente i felini sanno che il Signore dei Gatti non è né buono né malvagio, ma è interessato soltanto alle azioni dei gatti in sé. A questo scopo vaga ramingo per i piani di esistenza, incluso il Piano Materiale.

Il Signore dei Gatti appare alternativamente come un gatto nero, una pantera nera, un maschio umano pallido dai capelli neri, un uomo dalla pelle scura, o come un ibrido uomo-gatto che possiede contemporaneamente le fattezze della forma felina e umana. In forma umana indossa sempre un vestito nero con dei semplici finimenti d'oro. Molti ammirano lo stile senza eguali del Signore dei Gatti, altri invidiano la sua arte, mentre coloro che lo incontrano di persona restano spesso titubanti di fronte al suo magnetismo animale.

ECLAVDRA

Femmina drow Chr23: GS 23; umanoide media (elfa); DV 23d8+46; pf 150; Iniz +4; Vel 9 metri; CA 32, *intermittente*, 17 a contatto, 28 colta alla sprovvista); Att +25/+20/+15 mischia (1d8+8 più 2d6 contro il bene, *morning star sacrilega+5*); AS intimorire non morti 5 volte al giorno; QS tratti dei drow, emissario divino, RI 34; AL CM; TS Temp +18, Rifl +14, Vol +24; For 13, Des 18, Cos 14, Int 17, Sag 26, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cercare +4, Concentrazione +28, Conoscenze (dei piani) +29, Conoscenze (religioni) +29, Osservare +13, Sapienza Magica +29; Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°), Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Incantesimi da chierica al giorno: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1/1; CD base 18 + livello dell'incantesimo. Domini: Male (lancia incantesimi del male al 24° livello dell'incantatore), Distruzione (punire; bonus di +4 ad un attacco, +23

al danno, una volta al giorno).

Tratti dei drow: Immune agli incantesimi e agli effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento; scurovisione 36 metri; ha diritto ad una prova di Cercare quando si trova entro 1,5 metri da un passaggio segreto o una porta occultata come se li stesse cercando attivamente; resistenza agli incantesimi 11 + livello del personaggio; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; capacità magiche (1 volta al giorno - *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità* come se fossero stati lanciati da uno stregone dello stesso livello del personaggio); cecità alla luce (accecata per 1 round se esposta a fonti improvvise di luce forte, penalità di circostanza di -1 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove che effettua finché è esposta alla fonte di luce forte); bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolate nelle statistiche riportate sopra).

Emissario divino (Sop): Comunica telepaticamente con gli esterni che servono Lolth o che sono caotici malvagi, raggio 18 metri.

Proprietà: Cotta di maglia elfica (drow)+5, scudo di metallo grande+3, morning star sacrilega+7, bacchetta di cura ferite gravi, bacchetta di blocca persone, bacchetta di oscurità incandescente (come *luce incandescente*, ma usa invece energia sacrilega, 10° livello), talismano della Saggezza+6, verga dell'assorbimento, mantello di resistenza+3, anello dell'intermittenza, anello di protezione+3, Amuleto delle Fosse delle Ragnatele Demoniache.

Amuleto delle Fosse delle Ragnatele Demoniache (artefatto maggiore): Questo pegno della buona volontà di Lolth permette al suo possessore di lanciare *Corona di parassiti* due volte al giorno al 30° livello dell'incantatore. I parassiti sono composti da ragni di ogni tipo. L'amuleto si presenta con la forma di un ragno di ebano scuro con dei piccoli occhi di un rosso acceso che forniscono un'illuminazione rossastra in un raggio di 9 metri, se il portatore lo desidera.



AL

Di età indefinita, Eclavdra, la bellissima sacerdotessa dai capelli d'avorio è fredda e senz'anima. È lo strumento perfetto del volere di Lolth, e Lolth la stima come emissaria per gli enclave malvagi nelle Flanaess. La sua espressione è normalmente contratta in un ghigno sardonico, anche se quando si sposta nei reami del semidivino, come quando ha a che fare con Iuz e altri poteri sotto richiesta di Lolth, controlla il suo comportamento per mostrare rispetto dove è necessario. Eclavdra infatti nutre un antico odio per Iuz, ma tenta di dissimularlo quando si incontrano.

Eclavdra porta sempre con sé alcune pergamene di *parola del ritiro* legate alla sua dimora nel Sottosuolo sotto le Crystalmist. Di solito utilizza il suo slot di incantesimi dell'11° livello per una versione intensificata dell'incantesimo *distruzione*, il che significa che i suoi nemici devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 29 per sopravvivere.

LORD ROBILAR

Umano Grr24: GS 24; umanoide medio; DV 24d10+96; pf 228; Iniz +11; Vel 6 metri; CA 38, 16 a contatto, 37 colto alla sprovvista 37; Att +36/+31/+26/+21 mischia (1d10+15/15-20 (+1d6 ai colpi critici) più 1d6 da freddo (più 1d10 da freddo ai colpi critici), *spada bastarda affilata a esplosione di ghiaccio+5*) o +31/+26/+21/+16 a distanza (1d8+9/19-20/x3, *arco potente lungo composito+2* [bonus di For +4] con *frecce+3*); AL LM; TS Temp +23, Rifl +14, Vol +16; For 27 (con *cintura*), Des 16, Cos 18, Int 11, Sag 16, Car 16. Altezza 1,83 m.

Abilità e talenti: Cavalcare (cavallo) +19, Diplomazia +12, Percepire Inganni +12; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Carica Crudele, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Devastante, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada bastarda), Critico Soverchiante (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Penetrare Riduzione del Danno, Riflessi da Combattimento, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Tirare in Sella, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Lama di Ghiaccio Nero (spada bastarda affilata a scarica di ghiaccio +5), destriero di metallo (vedi oltre) *, arco potente lungo composito +2* (bonus di For +4) *, 50 frecce +3, cintura della forza da gigante +6, tappeto volante, anello dei controincantesimi, corno della distruzione, mantello di resistenza +4, amuleto dell'armatura naturale +2, mantello di resistenza +5, anello di protezione +5.*

Lama di Ghiaccio Nero: Si dice che questa *spada bastarda affilata a esplosione di ghiaccio+5* sia stata forgiata da Iuz, e che sia stata donata a Robilar da Mordenkainen poco prima dell'ultima e disastrosa scorreria leggendaria di Robilar nel Castello di Greyhawk. Tenser, che era presente all'epoca, sostiene che la lama sia stata incantata con delle magie speciali di dissoluzione che hanno aiutato Robilar nella liberazione dell'Antico dalla sua prigione magica all'interno della grande costruzione. La Lama di Ghiaccio Nero, che a prima vista sembra essere composta di ghiaccio, infligge 1d6 danni da freddo addizionali ad ogni colpo, più 1d10 danni addizionali da freddo ai colpi critici (che si verificano spesso per via della sua lama affilata). Il suo possessore viene protetto dal calore e dal fuoco, dato che la spada assorbe i primi

10 danni da fuoco che il portatore, altrimenti, subirebbe ad ogni round. La Lama di Ghiaccio Nero ha anche una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi fuoco in cui viene infilata. Questo potere si estende in un raggio di 3 metri e include gli effetti duraturi come *muro di fuoco*, ma esclude gli effetti istantanei come *palla di fuoco*.

Destriero di metallo: Forgiato da Rary il Traditore, questo costrutto assomiglia ad un cavallo da guerra pesante meccanico dotato di una pelle d'argento scintillante e di due occhi di un giallo ardente. Il cavallo esegue gli ordini del suo creatore, o di chiunque sia stato designato come suo nuovo padrone dal suo creatore (attualmente Robilar).

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, *nube mortale*, *costrizione/cerca*, *desiderio limitato*, *metamorfosi di un oggetto*, prova di Artigianato (fabbricare armature) (CD 20), sono necessari 2 mesi di rituali magici estensivi; *Prezzo di mercato:* 200.000 mo.

DESTRIERO DI METALLO DI ROBILAR

Costrutto Grande
Dadi Vita: 18d10 (99 pf)
Iniziativa: -1 (Des)
Velocità: 15 m
CA: 30 (-1 taglia, -1 Des, +22 naturale)
Attacchi: 2 zoccoli +23 mischia, 1 morso +18 mischia
Danno: Zoccolo 2d10+11, morso 2d6+5
Faccia/Portata: 1,5 m per 3m/1,5m
Attacchi speciali: Carica crudele
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, guarigione rapida 1, immunità alla magia, riduzione del danno 50/+3, vulnerabilità alla ruggine
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +6
Caratteristiche: For 33, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Clima/Terreno: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario o con cavaliere
do di Sfida: 13
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 19-24 DV (Grande); 25-54 DV (Enorme)



Il destriero di metallo di Robilar non è in grado di parlare o di emettere qualsiasi tipo di rumore vocale, e non possiede un odore distinguibile. Si muove con un'andatura fluida non troppo diversa da quella di un vero cavallo da guerra. Ogni suo passo fa tremare il pavimento, a meno che non si trovi su delle fondamenta solide e robuste.

Combattimento

Gli zoccoli scintillanti di un destriero di metallo sferrano colpi di una precisione letale e con una forza incredibile.

Carica crudele (Str): Se un destriero di metallo carica un avversario durante il primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo, anche se ha già effettuato un'azione di movimento.

Immunità alla magia (Str): Un destriero di metallo è immune a tutti gli effetti magici e soprannaturali, tranne i seguenti. L'elettricità lo rallenta (come per l'incantesimo *lentezza*) per 3 round senza tiro salvezza. Un effetto di fuoco interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul destriero e cura 1 danno per ogni 3 danni che altrimenti infliggerebbe.

Vulnerabilità alla ruggine (Str): Un destriero di metallo subisce normalmente gli effetti degli attacchi da ruggine, come quelli di un rugginofago o dell'incantesimo *stretta corrosiva*.

Lord Robilar, compagno e comandante militare di Rary il Traditore, è un uomo arcigno e taciturno dai capelli neri, dall'aspetto cupo, dagli occhi profondi e dalla barba nera. Robilar guida le armate di Rary negli scontri contro i nomadi riottosi e le tribù di centauri, ed è stato inoltre a capo di azioni militari più complesse come il saccheggio delle cittadelle di Otiluke e di Tenser.

Robilar ha cominciato la sua carriera come avventuriero, ma coloro che vanno in cerca di emozioni e d'oro con coraggio (e un pizzico di sfacciataggine) occupano ancora un posto importante nel suo cuore. È andato in cerca delle sue fortune in compagnia di luminari del calibro di Mordenkainen, Bigby, Serten e Rary il Mago. In seguito li ha traditi tutti ad eccezione di Rary, ed ha ottenuto il titolo di Signore di Greyhawk (anche se i suoi titoli attuali sono Maresciallo delle Terre Lucenti e Guardiano delle Colline di Ottone). Sebbene sia stato fanaticamente leale a Rary e al reame delle Terre Lucenti (situato nel Deserto Lucente), ultimamente le relazioni di Robilar con il mago si sono indurite a causa del comportamento distaccato e sempre più immorale di Rary. Alla fine il Traditore potrebbe diventare il tradito, ma per il momento Robilar si accontenta di cavalcare nel deserto sul suo destriero metallico, sventolando il suo stendardo recante un unicorno nero, in cerca di battaglia e di avventura.

MORDENKAINEN

Umano Mag27: GS 27; umanoide medio; DV 27d4+108; pf 175; Iniz +8; Vel 9 metri; CA 28, 18 a contatto, 25 colto alla sprovvista; CA con armatura magica epica 48, 18 a contatto 18, 45 colto alla sprovvista 45; Att +19/+14 mischia (1d6+5 più 1d6 da fuoco, *bastone del potere infuocato+5*) o +17/+12 contatto a distanza (tramite incantesimo); AL N; TS Temp +16, Rifl +15, Vol +20; For 10, Des 17, Cos 18, Int 27, Sag 15, Car 18.

Abilità e talenti: Alchimia +38, Concentrazione +31, Co-

noscenze (arcane) +38, Conoscenze (dei piani) +23, Conoscenze (religioni) +23, Diplomazia +18, Percepire Inganni +9, Raggirare +11, Sapienza Magica +38, Scrutare +27; Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°), Capienza di Incantesimi Migliorata (12°), Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantatore Epico, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Epico, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Metamagia Migliorata, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1/1/1; CD base 18 + livello dell'incantesimo.

Libro degli incantesimi: Mordenkainen conosce centinaia di incantesimi, molti dei quali sono stati creati da lui in persona (e alcuni sono largamente usati su Oerth e su altri mondi). Conosce tutti gli incantesimi da mago/stregone del *Manuale del Giocatore*. Quando dei nuovi incantesimi vengono inventati e messi in circolazione da altri maghi, Mordenkainen non ci mette molto a scoprirlo e ad annotarli nella sua vasta libreria di libri degli incantesimi.

Incantesimi epici al giorno: 3.

Incantesimi epici conosciuti: Armatura magica epica, fuori di qua, resistenza agli incantesimi superiore, rovina.

Proprietà: Bastone del potere infuocato+5, bracciali dell'armatura+8, fascia dell'intelletto+6, verga dell'assorbimento, pietra magica rosa, tappeto volante (1,8 m per 2,7 m) *amuleto dell'armatura naturale+2, bacchetta delle palle di fuoco* (incantatore di 10° livello) *anello di protezione+5, anello della stregoneria III, sfera di cristallo, chiave d'argento dei portali.*



Chiave d'argento dei portali (artefatto minore): Questa chiave scheletrica d'argento, una reliquia creata dal dio Dalt, funziona come una *campana dell'apertura* quando viene messa a contatto con le sbarre, la porta, la serratura, il coperchio, il portale, o le catene da aprire. La chiave dissolve automaticamente *blocca porte* o *serratura arcana* con un livello dell'incantatore pari al 30°. Il possessore guadagna un bonus cognitivo +30 alle prove di Artista della Fuga. Il possessore può contare su ognuno dei seguenti poteri due volte al giorno, a volontà: *parola del ritiro, passapareti, transizione eterea.* Questi incantesimi vengono applicati al 30° livello dell'incantatore.

Mordenkainen è uno dei maghi viventi più temuti e rispettati delle Flanaess. Pochi incantatori non hanno mai sentito parlare delle sue favolose imprese e tutti riconoscono la sua abilità e conoscenza degli affari magici e politici. Infatti, la maggior parte dei maghi conosce almeno uno degli incantesimi inventati da Mordenkainen. Attualmente, Mordenkainen è a capo di un potente gruppo di maghi noto come il Circolo degli Otto, che opera affinché nessun potere prenda il sopravvento sugli altri nelle Flanaess, e di preservare l'equilibrio dei poteri nell'Oerik Orientale.

Mordenkainen possiede un forma fisica raffinata. Porta una barba scura tagliata a punta, esibisce una testa completamente rasata e solitamente preferisce gli abiti di raso nero. La sua età apparente è di circa 40 anni (anche se la sua vera età è più o meno il doppio). I suoi occhi penetranti racchiudono dei lampi di genio pervasi di follia. Pochi osano contraddire i suoi desideri dopo aver incontrato il suo sguardo possente e aver assistito alla sua persuasiva arte oratoria.

Mordenkainen si considera uno strumento fondamentale del Grande Equilibrio. Le sue filosofie sono molto più complesse rispetto alla semplice uguaglianza: sono degli ideali altamente dettagliati ed estremamente teoretici derivati da decenni di ricerche arcane. Mordenkainen ha combattuto impetuosamente per le forze del bene (l'episodio più recente risale alle Guerre di Greyhawk) assieme al suo esercito privato, la Cittadella di Ossidiana, ma ha operato altrettanto spesso a fianco delle forze infernali. Preferisce manovrare dietro le quinte, manipolando gli eventi per assicurarsi che nessuno schieramento ottenga il sopravvento. Di conseguenza, nessuno si fida di lui, nemmeno i druidi neutrali della Cabala dei Gerofanti, che trovano le sue visioni sull'equilibrio completamente egocentriche e in qualche modo arbitrarie. Altri lo annoverano tra i nemici giurati al pari di Evard il Nero, Terik e Rary.

Appendice 3: PNG epici

Questa sezione fornisce alcune indicazioni per le statistiche dei PNG di ogni classe standard dal 21° livello al 30° livello.

Le descrizioni dei PNG riassumono svariate informazioni sui PNG stessi. Il formato è identico a quello presentato nel Capitolo 2 della *Guida del* DUNGEON MASTER nella sezione "Come leggere le descrizioni dei PNG". Le regole per adattare queste statistiche alla razza o al tipo di mostro, oltre alle note sulla creazione dei PNG si trovano sempre nel Capitolo 2 della *Guida del* DUNGEON MASTER. Come per i PNG nella *Guida del* DUNGEON MASTER, si rivelerà più facile l'utilizzo di un PNG integrando le informazioni rilevanti di un PNG di un certo livello all'interno di un altro personaggio oppure copiandoli su un'altra scheda.

PNG BARBARO

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 24 (+6 per la *cintura*), Des 16 (+2 per i *guanti*), Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 24°, Cos 21 (+1 per il 24° livello, +5 per il *manuale*); 27°, Des 20 (+6 per i *guanti*); 28°, Cos 22 (+1 per il 28° livello).

Talenti iniziali: Arma Focalizzata (ascia grande), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (ascia grande), Schivare, Seguire Tracce.

Talenti: 21°, Ira Tonante; 24°, Penetrare Riduzione del Danno; 27°, Riduzione del Danno; 30°, Riduzione del Danno.

Talenti bonus di classe: 24°, Ira Possente; 28°, Ira Terrificante.

Privilegi di classe iniziali: Ira 6 volte al giorno; ira maggiore; non affaticato dopo ira; riduzione del danno 4/-; schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non può essere attaccato sui fianchi, +4 contro trappole).

Privilegi di classe: 22°, schivare prodigioso (+5 contro trappole); 23°, riduzione del danno 5/-; 24°, ira 7 volte al giorno; 25°, schivare prodigioso (+6 contro trappole); 26°, riduzione del danno 6/-; 28°, schivare prodigioso (+7 contro trappole); 29°, riduzione del danno 7/-.

Armatura: *Corazza di piastre+5.*

Ascia grande (mischia): *+5* (21°-28°); *tocco fantasma tonante+5* (29°); *tocco fantasma tonante folgorante+5* (30°).

Arco potente lungo composito (distanza): +3 (bonus di For +4) (21°-24°); *potente+5* (bonus di For +5) (25°-30°).

Frecce: 25 *+5*

Pozioni: *2 neutralizza veleno, 4 cura ferite gravi, 4 velocità, 4 eroismo.*

Altro equipaggiamento magico: *stivali molleggiati, 2 borse conservanti, cintura della forza da gigante+6, mantello della resistenza+5, verga dei tuoni e fulmini; amuleto dell'armatura naturale+3* (21°-22°); *anello di protezione+3* (21°-25°); *guanti della Destrezza+2* (21°-26°); *amuleto dell'armatura naturale+4* (23°); *manuale della salute+5*, usato (24°); *amuleto dell'armatura naturale+5* (24°-30°); *anello di protezione+4* (26°-30°); *guanti della Destrezza+6, anello di eludere* (27°-30°); *pietra magica iridescente* (28°-30°); *cubo della resistenza al gelo* (30°).

Altro equipaggiamento normale: Attrezzi da scalatore, pugnale, pugnale d'argento, 3 ampolle di fuoco dell'alchimista.

PNG BARDO

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 10, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 26 (+6 per il *mantello*).

Punteggi di caratteristica incrementati: 22°, Cos 14 (+2 per la *pietra magica*); 24°, Des 19 (+6 per i *guanti*) Car 27 (+1 per il 24° livello); 28°, Car 22 (28).

Talenti iniziali: Abilità Focalizzata (Diplomazia), Abilità Focalizzata (intrattenere), Abilità Focalizzata (sapienza magica), Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento.

Talenti: 21°, Capienza di Incantesimi Migliorata (7°); 24°, Canto Assordante; 27°, Capienza di Incantesimi Migliorata (8°); 30°, Controcanto Reattivo.

Talenti bonus di classe: 23°, Ispirazione Duratura; 26°, Canto di Interferenza; 30°, Ispirazione Epica.

Privilegi di classe iniziali: Musica bardica, conoscenze bardiche.

Armatura: nessuna.

Stocco (mischia): *+5.*

Balestra leggera (a distanza): Perfetta (bonus di For +4) (21°-24°); *+1* (25°); *+5* (26°-30°).

Quadrelli: 25 *+1* (21°); 25 *+2* (22°); 25 *+5* (23°-24°); 25 *+5 anatema* (scegliere mostro) (21°).

Pozioni: *2 linguaggi, 4 cura ferite gravi, 3 volare, 2 loquacità.*

Altro equipaggiamento magico: *Corno della distruzione, bacchetta di autometamorfosi, mantello del Carisma+6, lenti dello charme* (21°); *anello di protezione+3, amuleto dell'armatura naturale+4* (21°-28°); *bracciali dell'armatura+5,* (21°-29°); *pietra magica rosa, pietra magica blu scuro, corno del bene/del male* (22°-30°); *guanti della Destrezza+6* (24°-30°); *bacchetta di spezzare incantamento, bacchetta dell'estremità affilata* (27°-30°); *pietra magica lavanda e verde* (28°-30°); *diadema*

TABELLA A3-1: PNG BARBARO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Ascia Grande (1d12)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Asc	Con Ter Sel	Intim	Salt	Scal
21°	183	29	+3	18 m	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+19/+13/+11	+20	+20	+22	+30	+20
22°	192	29	+3	18 m	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+20/+14/+12	+21	+21	+23	+31	+20
23°	200	30	+3	18 m	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+20/+14/+12	+21	+22	+24	+32	+21
24°	276	31	+3	18 m	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+21/+15/+13	+22	+23	+25	+33	+21
25°	287	31	+3	18 m	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+13)	+21/+15/+13	+23	+24	+26	+34	+21
26°	299	33	+3	18 m	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+13)	+22/+16/+14	+24	+25	+27	+35	+21
27°	310	33	+3	18 m	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+13)	+22/+18/+14	+25	+26	+28	+36	+21
28°	350	33	+3	18 m	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+13)	+23/+19/+15	+26	+27	+29	+37	+21
29°	362	33	+3	18 m	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+13)	+23/+19/+15	+27	+28	+30	+38	+21
30°	375	33	+3	18 m	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+13)	+24/+20/+16	+27	+29	+31	+39	+22

TABELLA A3-2: PNG BARDO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Acr	Dipl	Intr	Per Ing	Ragg	Sap Mag
21°	94	28	+5	9 m	+22/17/12 (+4)	+19 (+1)	+7/+13/+11	+25	+33	+33	+23	+31	+28
22°	99	28	+5	9 m	+22/17/12 (+4)	+20 (+2)	+9/+14/+12	+26	+34	+34	+24	+32	+29
23°	103	28	+5	9 m	+23/18/13 (+4)	+24 (+5)	+9/+14/+12	+27	+35	+35	+25	+33	+30
24°	108	31	+5	9 m	+26/21/16 (+4)	+27 (+5)	+10/+15/+16	+28	+36	+36	+26	+34	+31
25°	112	31	+5	9 m	+27/22/17 (+4)	+29 (+5, anatema)	+10/+15/+16	+29	+37	+37	+27	+35	+32
26°	117	31	+5	9 m	+27/22/17 (+4)	+33 (+9, anatema)	+11/+16/+17	+30	+38	+38	+28	+36	+33
27°	121	31	+5	9 m	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, anatema)	+11/+16/+17	+31	+39	+39	+29	+37	+34
28°	126	31	+5	9 m	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, anatema)	+12/+17/+18	+32	+41	+41	+30	+39	+35
29°	133	33	+5	9 m	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, anatema)	+12/+17/+18	+33	+44	+44	+31	+42	+36
30°	135	36	+5	9 m	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, anatema)	+13/+18/+19	+34	+45	+45	+32	+43	+37

TABELLA A3-3: PNG CHIERICO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Morning star (1d8)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Conc	Sap Mag
21°	136	26*	0	6 m	+18/13/8 (+2)	+18 (+1)	+17/+9/+23	+26	+24
22°	143	29*	0	6 m	+19/14/9 (+3)	+18 (+1)	+18/+10/+24	+27	+25
23°	149	29*	0	6 m	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+18/+10/+24	+28	+26
24°	156	31*	0	6 m	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+19/+11/+25	+29	+27
25°	162	31*	0	6 m	+22/17/12 (+4)	+20 (+1)	+21/+13/+27	+30	+28
26°	169	33*	0	6 m	+22/17/12 (+4, *distruzione*)	+20 (+1)	+22/+14/+28	+31	+29
27°	175	35*	0	6 m	+23/18/13 (+4, *distruzione*)	+21 (+1)	+22/+14/+28	+32	+30
28°	182	35*	0	6 m	+24/19/14 (+4, *distruzione*)	+21 (+1)	+23/+15/+30	+33	+31
29°	188	35*	0	6 m	+26/21/16 (+4, *distruzione*)	+22 (+1)	+23/+15/+30	+34	+32
30°	195	35*	0	6 m	+26/21/16 (+4, *distruzione*)	+22 (+1)	+24/+16/+31	+35	+33

**intermittente*

della persuasione, amuleto dell'armatura naturale+5, anello di protezione+4, bottiglia d'aria (29°-30°); *lira della costruzione, anello di protezione+5, bracciali dell'armatura+7* (30°).

INCANTESIMI LANCIATI/CONOSCIUTI

Livello di classe	Livello dell'incantesimo 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
21° - 26°	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	5/5	6/4
27°	4/6	7/5	6/5	6/5	6/5	6/5	6/4
28° - 30°	4/6	7/5	6/5	6/5	6/5	6/5	7/4

PNG CHIERICO

Punteggi di caratteristica al 21° Livello: For 13, Des 10 (+2 per i *guanti*), Cos 14, Int 10, Sag 26 (+6 per il *talismano*), Car 12.

Punteggi di caratteristica incrementati: 24°, Sag 27 (+1 per 24° livello); 28°, Sag 28 (+1 per 28° livello).

Talenti iniziali: Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Talenti: 21°, Capienza di Incantesimi Migliorata (10°); 24°, Capienza di Incantesimi Migliorata (12°); 27°, Capienza di Incantesimi Migliorata (14°); 30°, Capienza di Incantesimi Migliorata (16°);.

Talenti bonus di classe: 23°, Capienza di Incantesimi Migliorata (11°); 26°, Capienza di Incantesimi Migliorata (13°); 29°, Capienza di Incantesimi Migliorata (15°).

Privilegi di classe iniziali: Scacciare o intimorire i non morti.

Armatura, armatura completa: +3 (21°-25°); +4 (26°-27°); +5 (28°-30°).

Scudo, di metallo Grande: +2 (21°); +3 (22°-25°); +4 (26°-27°); +5 (28°-30°).

Morning star (mischia) [o arma preferita dalla divinità]: +1 (21°); +2 (22°-24°); +3 (25°); *della distruzione*+3 (26°-27°); *della distruzione*+4 (28°); *della distruzione+5* (29°-30°).

Balestra leggera (a distanza): Perfetta.

Quadrelli: 25 +1.

Pergamene: *4 protezione dagli elementi, silenzio, neutralizza veleno, transizione eterea, camminare nel vento, implosione,2 resurrezione,2 resurrezione pura, forma eterea, guscio anti-vita, 2 guarigione, guarigione di massa*

Pozioni: *Sfocatura, volare, movimenti del ragno, eroismo.*

Altro equipaggiamento magico: *bacchetta di cura ferite gravi, bacchetta di bloccapersona, guanti della Destrezza+2, bacchetta di luce incandescente* (incantatore di 10° livello) , *talismano della Saggezza+6, verga dell'assorbimento, anello dell'intermittenza, mantello di resistenza+3* (21°-24°); *anello di protezione+1* (21°); *anello di protezione+3* (22°-24°); *anello di protezione+5* (24°-30°); *mantello di resistenza+5* (25°-30°); *globo delle tempeste* (27°-30°); *diadema incandescente maggiore* (29°-30°); *perla del potere* (7°livello) (30°).

INCANTESIMI AL GIORNO

Livelli	
21° (livelli degli incantesimi 0 - 10°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*
22° (livelli degli incantesimi 0 - 10°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*
23° (livelli degli incantesimi 0 - 11°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1
24° (livelli degli incantesimi 0 - 12°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1
25° (livelli degli incantesimi 0 - 12°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1
26° (livelli degli incantesimi 0 - 13°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1/1
27° (livelli degli incantesimi 0 - 14°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1/1/1
28° (livelli degli incantesimi 0 - 14°)	6/9/8/8/8/8/6/6/6/6/1*/1/1/1/1
29° (livelli degli incantesimi 0 - 15°)	6/9/8/8/8/8/6/6/6/6/1*/1/1/1/1/1
30° (livelli degli incantesimi 0 - 16°)	6/9/8/8/8/8/6/6/6/6/1*/1/1/1/1/1/1

*gli slot del 10° livello e superiori vengono usati per gli incantesimi di metamagia di livello 0-9°

Nota: devi scegliere un incantesimo per livello d'incantesimo dai domini appropriati.

TABELLA A3-4: PNG DRUIDO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Scimitarra (1d6)	Fionda (1d4)	Attacco base	T/R/V	Conc	Con Ter Sel	Emp Ani	Sap Mag/ Conos
21°	115	28	+2	9 m	+18/13/8 (+2)	+19	+16	+16/+11/+23	+25	+32	+24	+25
22°	121	30	+2	9 m	+18/13/8 (+2)	+19	+16	+17/+12/+24	+26	+33	+25	+26
23°	195	31	+2	9 m	+19/14/9 (+2)	+20	+17	+20/+12/+24	+30	+34	+26	+27
24°	207	32	+2	9 m	+19/14/9 (+2)	+20	+17	+22/+14/+26	+31	+35	+27	+28
25°	212	32	+4	9 m	+20/15/10 (+2)	+23	+18	+24/+18/+28	+32	+36	+28	+29
26°	221	32	+4	9 m	+20/15/10 (+2)	+23	+18	+25/+19/+29	+33	+37	+29	+30
27°	229	32	+4	9 m	+21/16/11 (+2)	+24	+19	+25/+19/+29	+34	+38	+30	+31
28°	238	32	+4	9 m	+21/16/11 (+2)	+24	+19	+26/+20/+31	+35	+40	+31	+32
29°	246	32	+4	9 m	+22/17/12 (+2)	+25	+20	+26/+20/+32	+36	+42	+32	+33
30°	255	32	+4	9 m	+22/17/12 (+2)	+25	+20	+27/+21/+33	+37	+43	+33	+34

PNG DRUIDO

Punteggi di caratteristica al 21° Livello: For 10, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 26 (+6 per il *talismano*), Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 23°, Cos 19 (+6 per *bracciali*); 24°, Sag 27 (+1 per 24° livello), Des 16 (+2 per *guanti*); 28°, Sag 28 (+1 per 28° livello); 30° Sag 30 (+2 per *tomo*).

Talenti iniziali: Incantesimo Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Immobili, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce.

Talenti: 21°, *Forma Selvatica* di Vegetale; 24°,*Forma Selvatica* Bestia Magica; 27°, *Forma Selvatica* Draghesca; 30°, *Forma Selvatica* Colossale.

Talenti bonus di classe: 24°, *Forma Selvatica* Bestiale; 28°, *Forma Selvatica* Mastodontica.

Privilegi di classe iniziali: senso della natura, compagno animale, andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, immunità al veleno, mille volti, corpo senza tempo, *forma selvatica* 6 volte al giorno, forma grande, forma minuscola, forma crudele, forma enorme, forma elementale.

Privilegi di classe: 22°, *forma selvatica* 7 volte al giorno; 26°, *forma selvatica* 8 volte al giorno; 30°, *forma selvatica* 9 volte al giorno.

Armatura: *armatura di pelle+5*.

Scudo: *scudo grande di legno+4*.

Scimitarra (mischia): +2.

Fionda (a distanza): Normale.

Proiettili: 10 perfetti.

Pergamene: *riscaldare il metallo, pelle coriacea, deformare legno, invocare il fulmine, neutralizza veleno, protezione dagli elementi, parlare con le piante, colpo infuocato, tempesta di ghiaccio, muro di fuoco, guscio anti-vita, cerchio di guarigione, tempesta di fuoco, guarigione, visione del vero, dito della morte, respingere metallo o pietra, evoca alleato naturale IX, terremoto, sciame elementare.*

Altro equipaggiamento magico: *anello di protezione+2* (21°); *2 piume di Quaal (albero), filatterio della fedeltà, bacchetta di luminescenza, veste del druido, pietra della buona fortuna, bacchetta di cura ferite moderate, diadema della Saggezza+6, borsa dei trucchi (marrone), globo delle tempeste, anello delle stelle cadenti, mantello di resistenza+2* (21°-23°); *anello di protezione+4* (22°-23°); *bracciali della salute* (23°-30°); *anello di protezione+5, guanti della Destrezza+2* (24°-30°); *mantello di resistenza+3* (24°); *mantello di resistenza+4, bacchetta di luce incandescente* (incantatore di 6° livello) (25°-30); *bacchetta di reincarnazione, bacchetta di invocare il fulmine* (incantatore di 8° livello) (26°-30°); *pietra del controllo degli elementali della terra* (28°-30°); *tomo della comprensione+2*, usato (29°); *fasce metalliche di Bilarro* (30°).

Compagni animali: 20°, orso leggendario; 21°-22°, orso leggendario, topo crudele; 23°, orso leggendario, donnola crudele; 24°, orso leggendario, pipistrello crudele; 25°, orso leggendario, gorilla crudele; 26°, tigre leggendaria; 27°-28°, tigre leggendaria, topo crudele; 29°, tigre leggendaria, donnola crudele; 30°, tigre leggendaria, pipistrello crudele.

INCANTESIMI AL GIORNO

Livelli	
21°-27°	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4
28°	6/8/7/7/7/7/5/5/5/5
29°-30°	6/8/8/7/7/7/6/5/5/5

PNG GUERRIERO

Punteggi di caratteristica al 21° Livello: For 26 (+6 per la *cintura*), Des 13, Cos 16 (+2 per la *pietra magica*), Int 10, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 24°, For 27 (+1 per 24° livello); 28°, For 28 (+1 per 28° livello); 29° Sag 14 (+2 per la *pietra magica*).

Talenti iniziali: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Tirare in Sella, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Talenti: 21°, Penetrare Riduzione del Danno; 24°, Critico Devastante; 27°, Prodezza Epica; 30°, Prodezza Epica.

Talenti bonus di classe: 22°, Critico Soverchiante; 24°, Carica Crudele; 26°, Riflessi Epici; 28°, Prodezza Epica; 30°, Robustezza Epica.

Armatura, armatura completa: *+4* (21°); *+5* (23°-30°).

Scudo Grande di metallo: +3 (21°); *+5* (23°-30°).

Spada bastarda (mischia): +4 (21°); +5 (22°-25°); *esplosione folgorante+5* (26°); *esplosione folgorante gelida+5* (27°-28°); *vorpal+5* (30°).

Arco lungo composito (a distanza): *potente+2* (bonus di For +4).

Frecce: 50 +2 (21°-22°); 50 +3 (23°-27°); 50 +4 (28°-30°).

Pozioni: *2 cura ferite gravi, eroismo.*

Altro equipaggiamento magico: *Lenti dell'aquila, corda per scalare, faretra di Ehlonna, cintura della forza da gigante+6, pietra magica rosa, elmo del teletrasporto, stivali della velocità (5 round di velocità/giorno)* (21°-29°); *anello di protezione+4, mantello di resistenza+4* (21°-23°); *amuleto dell'armatura naturale+2* (21°-24°); *anello di protezione+5, mantello di resistenza+5* (24°-30°); *amuleto dell'armatura naturale+4* (25°-

TABELLA A3-5: PNG GUERRIERO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Spada bastarda (1d10)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Cav	Sal	Scal
21°	178	34	+5	6 m	+34/29/24/19 (+14)	+27/22/17/12 (+8)	+19/+11/+11	+13	+18	+19
22°	187	34	+5	6 m	+35/30/25/20 (+15)	+27/22/17/12 (+8)	+20/+12/+12	+15	+18	+19
23°	195	37	+5	6 m	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+20/+12/+12	+17	+18	+19
24°	207	38	+5	6 m	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+22/+14/+14	+19	+18	+19
25°	212	40	+5	6 m	+37/32/27/22 (+15)	+30/25/20/15 (+9)	+22/+14/+14	+21	+18	+19
26°	221	40	+5	6 m	+37/32/27/22 (+15 +1d6 elettricità)	+30/25/20/15 (+9)	+23/+15/+15	+23	+18	+19
27°	229	41	+5	6 m	+39/34/29/24 (+15 +2d6 elettricità/freddo)	+32/27/22/17 (+9)	+23/+19/+15	+25	+18	+19
28°	238	41	+5	6 m	+40/35/30/25 (+15 +2d6 elettricità/freddo)	+34/29/24/19 (+10)	+24/+20/+16	+27	+18	+19
29°	246	41	+5	6 m	+41/36/31/26 (+15 *vorpal*)	+35/30/25/20 (+10)	+24/+20/+17	+29	+18	+19
30°	275	41, intermittente	+5	6 m	+42/37/32/27 (+15 *vorpal*)	+36/31/26/21 (+10)	+25/+21/+18	+31	+18	+19

TABELLA A3-6: PNG LADRO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Stocco (1d8)	Arco corto composito (1d8)	Attacco furtivo	T/R/V	Acr/ Muov Sil/ Nasc	Asc/ Oss	Cer/ Val	Dis Cong	Sc Serr	Ut Ogg Mag
21°	115	29	+16	9 m	+28/23/18 (+5)	+28/23/18 (+5)	+11d6	+12/+26/+10	+32	+26	+26	+28	+34	+23
22°	121	29	+16	9 m	+29/24/19 (+6)	+30/25/20 (+7)	+11d6	+13+27/+11	+33	+27	+27	+29	+35	+24
23°	126	31	+16	9 m	+30/25/20 (+6)	+31/26/21 (+7)	+12d6	+13+27/+11	+34	+28	+28	+30	+36	+25
24°	132	33	+16	9 m	+30/25/20 (+6)	+33/28/23 (+9)	+12d6	+14/+28/+12	+35	+29	+29	+31	+37	+26
25°	137	34	+16	9 m	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+14/+28/+12	+36	+30	+30	+32	+38	+27
26°	143	35	+16	9 m	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+15/+29/+13	+37	+31	+31	+33	+39	+28
27°	148	35	+16	9 m	+32/27/22 (+8)	+35/30/25 (+9)	+14d6	+15/+29/+13	+38	+32	+32	+34	+40	+29
28°	154	36	+17	9 m	+33/28/23 (+8)	+38/33/28 (+13)	+14d6	+16/+31/+14	+40	+33	+33	+36	+42	+30
29°	159	36	+17	9 m	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+16/+31/+14	+41	+34	+34	+37	+43	+31
30°	165	36*	+17	9 m	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+17/+32/+15	+42	+35	+35	+38	+44	+32

*Gli attacchi hanno una probabilità del 10% di mancare (pari a un quarto di occultamento), tranne quando viene negato il bonus della Destrezza alla CA.

26°); *amuleto dell'armatura naturale*+5 (27°-30°); *pietra magica blu incandescente* (29°-30°); *anello dell'intermittenza, stivali della velocità* (10 round di *velocità*/giorno) (30°).

PNG LADRO

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 12, Des 26 (+6 per *guanti*), Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 21°, Cos 15 (+2 per *pietra magica*); 24°, Des 27 (+1 per 24° livello); 25°, For 16 (+4 per *cintura*); 28°, Des 28 (+1 per 28° livello).

Talenti iniziali: Arma Preferita (stocco), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti.

Talenti: 21°, Iniziativa Superiore; 24°, Schivare Epico; 27°, Attacco di Opportunità Furtivo; 30°, Auto-Occultamento.

Talenti bonus di classe: 24°, Danno Persistente; 28°, Mente Sfuggente, abilità speciale dei ladri dal *Manuale del Giocatore*.

Privilegi di classe iniziali: Schivare Prodigioso, mantiene il bonus di Des alla CA, non può essere attaccato al fianco, +4 contro trappole), eludere migliorato, tiro difensivo, colpo incapacitante, opportunismo, attacco furtivo +10d6.

Privilegi di classe: 21°, attacco furtivo (incrementi mostrati nella tabella); 23°, schivare prodigioso (+5 contro trappole); 26° schivare prodigioso (+6 contro trappole); 29°, schivare prodigioso (+7 contro trappole).

Stocco (mischia): +4 (21°); +5 (22°-30°).

Arco corto composito (a distanza): *potente*+3 (bonus di For +2) (21°-27°); *potente*+5 (bonus di For +3) (28°-30°).

Frecce: 25 +1 (21°); 25 +3 (22°-23°); 25 +5 (24°-27°); 50 +3 (28°-30°).

Pozioni: 2 *neutralizza veleno, velocità, alterare se stesso*, 3 *cura ferite gravi*, 2 *forma gassosa*.

Altro equipaggiamento magico: *Mantello di resistenza+4, anello di invisibilità, borsa conservante 3, guanti della Destrezza+6, stivali alati, pietra magica lavanda e verde, pietra magica rosa, anello di protezione+2* (21°-22°); *bracciali dell'armatura+5* (21°-23°); *anello di protezione+4* (23°-24°); *bracciali dell'armatura+7* (24°-25°); *cintura della forza da gigante+4* (25°-30°); *bracciali dell'armatura+8, occhiali della notte* (26°-30°); *anello di libertà di movimento* (27°-30°); *verga dell'individuazione dei nemici* (29°-30°); *cubo di forza* (30°).

Altro equipaggiamento normale: corda di seta 12 m, attrezzi da ladro perfetti.

OGGETTI MAGICI NON EPICI

Pietra magica della resistenza: Queste *pietre magiche* (solitamente di colore arancione scuro) possiedono tutte le caratteristiche di una normale *pietra magica*. Le *pietre magiche della resistenza* offrono una protezione magica nella forma di un bonus di resistenza che va da +1 a +5 a tutti i tiri salvezza (Tempra, Riflessi, Volontà). *Livello dell'incantatore:* 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*, il livello dell'incantatore deve essere tre volte il bonus della *pietra magica*; *Prezzo di Mercato* 2.000 mo (+1), 8.000 mo (+2), 18.000 mo (+3), 32.000 mo (+4), 50.000 mo (+5); *Peso:* -

PNG MAGO

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 10, Des 16 (+2 per *guanti*), Cos 15 (+2 per *pietra magica*), Int 26 (+6 per *fascia*), Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 22°, Des 18 (+4 per *guanti*); 24°, Int 27 (+1 per 24° livello); 28°, Int 28 (+1 per 28° livello).

Talenti iniziali: Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Talenti: 21°, Capienza di Incantesimi Migliorata (10°); 24°, Capienza di Incantesimi Migliorata (12°); 27°, Incantesimo Clandestino (scegliere un incantesimo conosciuto); 30°, Incantesimo del Famiglio (*teletrasporto senza errore*).

Talenti bonus di classe: 23°, Capienza di Incantesimi Migliorata (11°); 26°, Incantesimo Inarrestabile Epico; 29°, Capienza di Incantesimi Migliorata (13°).

Privilegi di classe: Evoca Famiglio.

Bastone ferrato (Mischia): *Bastone del gelo.*

Balestra leggera (a Distanza): *+1.*

Quadrelli: 25 *+1.*

Pergamene: *Palla di fuoco* (incantatore di 10° livello), *teletrasporto senza errore, nebbia acida, nube incendiaria, trasformazione, lamento della banshee, pugno serrato di Bigby, orrido avvizzimento, labirinto, evoca mostri* IX.

Pozioni: *cura ferite gravi, alterare se stesso, velocità, volare.*

Altro equipaggiamento magico: *Bracciali dell'armatura+8, fascia dell'intelletto+6, bastone del gelo, verga dell'assorbimento, pietra magica rosa, ali del volo, anello della stregoneria I* (21°-26°); *anello di protezione+2, guanti della Destrezza+2* (21°); *amuleto dell'armatura naturale+2* (21°-28°); *guanti della Destrezza+4* (22°30°); *anello di protezione+3* (22°-25°); *bacchetta delle palle di fuoco* (incantatore di 10°livello) (25°-30°); *anello di protezione+5* (25°-30°); *anello della stregoneria III* (27°-30°); *cubo di resistenza al gelo* (28°-30°); *amuleto dell'armatura naturale+5, bacchetta di intermittenza* (29°-30°); *sfera di cristallo con individuazione dell'invisibilità* (30°).

Altro equipaggiamento normale: Pugnale.

INCANTESIMI AL GIORNO

Livelli	
21° (livelli degli incantesimi 0 - 10°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*
22° (livelli degli incantesimi 0 - 10°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*
23° (livelli degli incantesimi 0 - 11°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1
24° (livelli degli incantesimi 0 - 12°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
25° (livelli degli incantesimi 0 - 12°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
26° (livelli degli incantesimi 0 - 12°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
27° (livelli degli incantesimi 0 - 12°)	4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
28° (livelli degli incantesimi 0 - 12°)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/1*/1/1
29° (livelli degli incantesimi 0 - 13°)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/1*/1/1/1
30° (livelli degli incantesimi 0 - 13°)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/1*/1/1/1

*gli slot del 10° livello e superiori vengono usati per gli incantesimi di metamagia di livello 0-9°. Possono anche essere usati per contenere degli incantesimi di livello inferiore.

PNG MONACO

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 20 (+6 per *cintura*), Des 22 (+6 per *guanti*), Cos 14 (+2 per *pietra magica*), Int 10, Sag 23 (+6 per il *diadema*), Car 8.

TABELLA A3-7: PNG MAGO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Bastone ferrato (1d8)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Alch	Conc	Conos (2 qualsiasi)	Conos (4 qualsiasi)	Sap Mag	Scr
21°	97	25	+7	9 m	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+10/+12/+16	+32	+25	+32	+9	+32	+21
22°	102	27	+8	9 m	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+11/+14/+17	+33	+26	+33	+10	+33	+22
23°	106	27	+8	9 m	+13/8 (+1)	+17/12 (+2)	+11/+14/+17	+34	+27	+34	+11	+34	+23
24°	111	27	+8	9 m	+13/8 (+1)	+17/12 (+2)	+12/+15/+18	+35	+28	+35	+12	+35	+24
25°	115	27	+8	9 m	+14/9 (+1)	+18/13 (+2)	+12/+15/+18	+36	+29	+36	+13	+36	+25
26°	120	29	+8	9 m	+14/9 (+1)	+18/13 (+2)	+13/+16/+19	+37	+29	+37	+14	+37	+26
27°	124	29	+8	9 m	+15/10 (+1)	+19/14 (+2)	+13/+16/+19	+38	+30	+38	+15	+38	+27
28°	129	29	+8	9 m	+15/10 (+1)	+19/14 (+2)	+14/+17/+20	+40	+31	+40	+17	+40	+29
29°	133	32	+8	9 m	+16/11 (+1)	+20/15 (+2)	+14/+17/+20	+41	+32	+41	+18	+41	+31
30°	138	32	+8	9 m	+16/11 (+1)	+20/15 (+2)	+15/+18/+21	+42	+33	+42	+19	+42	+33

TABELLA A3-8: PNG MONACO

Livello	pf	CA*	Iniz	Vel	senz'arma	Kama (1d6)	Fionda (1d4)	T/R/V	Acr/Eq/ Nasc	Sal
21°	136	28	+9	30 m	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (1d4+3)	+14/+17/+17	+30	+29
22°	143	28	+9	30 m	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (1d4+3)	+15/+18/+18	+31	+30
23°	149	28	+9	30 m	+23/20/17/14/11 (+6)	+29/26/23/20/17 (+9)	+26/21/16 (1d4+3)	+15/+18/+18	+32	+32
24°	159	31	+9	33 m	+23/20/17/14/11 (+6)†	+29/26/23/20/17 (+9)	+28/23/18 (1d4+5)	+16/+19/+19	+33	+33
25°	182	34	+9	33 m	+24/21/18/15/12 (+6)†	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (1d4+5)	+16/+19/+19	+34	+34
26°	189	39	+9	33 m	+24/21/18/15/12 (+6)†	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (1d4+5)	+17/+20/+20	+35	+35
27°	195	40	+9	36 m	+25/22/19/16/13 (+6)†	+31/28/25/22/19 (+9)	+30/25/20 (1d4+5)	+17/+20/+20	+36	+36
28°	202	40	+9	36 m	+26/23/20/17/14 (+6)†	+32/29/26/23/20 (+10)	+30/25/20 (1d4+5)	+18/+21/+21	+37	+38
29°	208	40	+9	36 m	+27/24/21/18/15 (+6)†	+33/30/27/24/21 (+10)	+31/26/21 (1d4+5)	+18/+21/+21	+38	+39
30°	215	40	+9	36 m	+28/25/22/19/16 (+6)†Ω	+34/31/28/25/22 (+10)	+32/27/22 (1d4+5)	+20/+23/+23	+40	+41

* Il *Mantello della distorsione* fornisce una probabilità di mancare del 50% per tutte le creature tranne per quelle che possiedono vista cieca o che usano *visione del vero* o effetti simili.

† Il talento Colpo Affilato fornisce all'attacco senz'arma una minaccia di critico con un tiro naturale di 19+.

Ω Il talento Colpo Vorpal decapita un avversario che riceve un colpo critico da un attacco senz'arma

Punteggi di caratteristica incrementati: 23°, For 22 (+2 per *manuale*); 24°, For 23 (+1 per 24° livello); 28°, For 24 (+1 per 28° livello); 30° For 25 (+1 per *manuale*).

Talenti iniziali: Arma Focalizzata (kama), Attacco Rapido, Critico Migliorato (senz'armi), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare.

Talenti: 21°, Penetrare Riduzione del Danno; 24, Colpo Affilato; 27°, Deviare Straordinario; 30°, Velocità Accecante.

Talenti bonus di classe: 25°, Robustezza Epica; 30°, Colpo Vorpal.

Privilegi di classe iniziali: Colpo Senz'armi, Attacco Stordente, Deviare Frecce, Mente Lucida, Purezza del Corpo, Sbilanciare Migliorato, Integrità del Corpo, Salto delle Nuvole, Eludere Migliorato, Corpo Adamantino, Passo Abbondante, Anima Adamantina, Palmo Tremante, Colpo Ki +3, Corpo Senza Tempo, Lingua del Sole e della Luna, Caduta Lenta (qualsiasi distanza), Corpo Vuoto, Perfezione Interiore.

Privilegi di classe: 21°, bonus alla CA +4, velocità senza armatura 30 m (19,5 m per i monaci di taglia Piccola e maneschi); 24°, velocità senza armatura 33 m (21 m); 25°, bonus alla CA +5; 27°, velocità senza armatura 36 m (22,5 m);

Kama (mischia): *+5*.

Fionda (a distanza): +2.

Proiettili: 25 *+1* (21°-23°); 25 *+3* (24°-30°).

Pozioni: 3 *cura ferite gravi*, 3 *eroismo*, 3 *velocità*.

Altro equipaggiamento magico: *Cintura della forza da gigante+6, mantello della distorsione, pantofole del ragno, pietra magica rosa, diadema della Saggezza+6, guanti della Destrezza+6, anello di protezione+2* (21°-23°); *manuale dell'esercizio fisico+2*, usato (23°); *anello di protezione+5* (24°-30°); *bracciali dell'armatura+2* (25°); *bracciali dell'armatura+7* (26°); *anello del potere del camaleonte* (26°-30°); *bracciali dell'armatura+8* (27°-30); *statuine del potere meraviglioso (grifone di bronzo)* (27°-30°); *tappeto volante* (1,5m per 2,1m) (28°-30°); *manuale dell'esercizio fisico+3*, usato, *pietra magica verde chiaro* (30°).

PNG PALADINO

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 14, Des 8, Cos 14 (+2 per *pietra magica*), Int 10, Sag 14, Car 25 (+6 per *mantello*).

Punteggi di caratteristica incrementati: 24°, For 15 (+1 per 24° livello); 28°, For 16 (+1 per 28° livello), Des 12 (+4 per *guanti*).

Talenti iniziali: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Combattere a Cavallo, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Incalzare Potenziato, Scacciare Extra.

Talenti: 21°, Critico Soverchiante; 24°, Robustezza Epica; 27°, Prodezza Epica; 30°, Robustezza Epica.

Talenti bonus di classe: 23°, Aura di Energia Positiva; 26°, Aura di Coraggio Migliorata; 29°, Critico Devastante.

Privilegi di classe iniziali: *Individuazione del male*, grazia divina, *imposizione delle mani*, salute divina, aura di coraggio, punire il male, scacciare non morti, cavalcatura speciale, *rimuovi malattia* 6 volte alla settimana.

Privilegi di classe: 21°, *rimuovi malattia* 7 volte alla settimana; 24°, *rimuovi malattia* 8 volte alla settimana; 27°, *rimuovi malattia* 9 volte alla settimana; 30°, *rimuovi malattia* 10 volte alla settimana.

Incantesimi al giorno: 4/4/3/3.

Armatura, armatura completa: *+4* (21°-26°); *+5* (27°-30°)*.

Scudo di metallo Grande: *+4* (21°-26°); *+6* (28°-30°).

Spada lunga (mischia): *+5* (21°-25°); *spada lunga sacra+5* (26°-28°); *spada lunga sacra anatema* (scegliere tipo) *+5* (29°); *spada lunga sacra anatema* (scegliere tipo) *difensiva+5* (30°).

Arco lungo composito (a distanza): *potente+2* (bonus di For +2).

Frecce: 25 *frecce+2*.

Pozioni: *2 cura ferite gravi, volare, linguaggi, saggezza.*

Pergamene: *rimuovi paralisi, 2 resistere agli elementi (fuoco), interdizione alla morte.*

Altro equipaggiamento magico: *Corno del bene, unguento di Keoghtom, filatterio della fedeltà, mantello del Carisma+6, diadema incandescente (maggiore), pietra magica rosa, anello di protezione+5, pietra magica della resistenza+3, anello dello scudo mentale* (22°-30°); *amuleto dell'armatura naturale+3* (23°-26°); *bacchetta di resistere agli elementi, bacchetta di scudo su altri* (24°-30°); *amuleto dell'armatura naturale+4* (27°); *amuleto dell'armatura naturale+5, guanti della Destrezza+4, pietra della buona fortuna* (28°-30°).

Cavallo ed equipaggiamento: Morso e briglie, sella militare, sacche da sella, cavalcatura del paladino, *mezza bardatura+2*.

Altro equipaggiamento normale: Pugnale, simbolo sacro d'argento, borsa del guaritore, 4 fiasche d'acquasanta.

PNG RANGER

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 18 (+4 per *cintura*), Des 24 (+4 per *guanti*), Cos 15 (+2 per *pietra magica*), Int 10, Sag 14 (+2 per *pietra magica*), Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 24°, Des 25 (+1 per 24° livello), For 20 (+6 per *cintura*); 28°, Des 26 (+1 per 28° livello).

Talenti iniziali: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Combattere con Due Armi Migliorato, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada lunga), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

TABELLA A3-9: PNG PALADINO

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Cav	Conc	Guar
21°	157	32	-1	6 m	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+21/+15/+15	+16	+13	+19
22°	165	32	-1	6 m	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+25/+19/+19	+18	+13	+19
23°	172	35	-1	6 m	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+25/+19/+19	+20	+13	+19
24°	200	35	-1	6 m	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+25/+20/+20	+22	+13	+19
25°	207	35	-1	6 m	+32/27/22/17 (+8, +2d6 sacra)	+25/20/15/10 (+5)	+25/+20/+20	+24	+13	+19
26°	215	35	-1	6 m	+32/27/22/17 (+8, +2d6 sacra)	+25/20/15/10 (+5)	+26/+21/+21	+26	+13	+19
27°	222	38	-1	6 m	+33/28/23/18 (+8, +2d6 sacra)	+27/22/17/12 (+5)	+26/+21/+21	+28	+13	+19
28°	230	41	-1	6 m	+34/29/24/19 (+9, +2d6 sacra)	+27/22/17/12 (+5)	+27/+24/+22	+30	+13	+19
29°	237	41	-1	6 m	+35/30/25/20 (+9, +2d6 sacra, anatema)	+28/23/18/13 (+5)	+27/+24/+22	+32	+13	+19
30°	265	41	-1	6 m	+35/30/25/20 (+9, +2d6 sacra, anatema)	+28/23/18/13 (+5)	+28/+25/+23	+34	+13	+19

TABELLA A3-10: PNG RANGER

Livello	pf	CA	Iniz	Vel Base	Attacco con arma primaria	Spada lunga (1d8)	Spada corta mano secondaria (1d8)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V
21°	157	25	+11	18 m	+30*	+28/23/18/13 (+8)	+25/+20/+15 (+5)	+35/30/25/20 (+10)	+15/+14/+9
22°	165	25	+11	18 m	+31*	+29/24/19/14 (+9)	+26/+21/+16 (+6)	+35/30/25/20 (+10)	+16/+15/+10
23°	172	28	+11	18 m	+32*	+30/25/20/15 (+9)	+27/+22/+17 (+6)	+36/31/26/21 (+10)	+16/+15/+10
24°	180	28	+11	18 m	+33*	+31/26/21/16 (+10)	+29/+24/+19 (+8)	+36/31/26/21 (+10)	+17/+16/+11
25°	187	28	+11	18 m	+34*	+32/27/22/17 (+10)	+32/+27/+22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+17/+16/+11
26°	195	31	+11	18 m	+34*	+32/27/22/17 (+10)	+32/+27/+22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+18/+17/+12
27°	202	31	+11	18 m	+34*	+33/28/23/18 (+10)	+33/+28/+23 (+10)	+42/37/32/27 (+14)	+18/+17/+12
28°	210	34	+12	18 m	+34*	+33/28/23/18 (+10)	+33/+28/+23 (+10)	+43/38/33/28 (+14)	+19/+19/+13
29°	217	34	+12	18 m	+34*	+35/30/25/20 (+10)	+35/+30/+25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+19/+19/+13
30°	225	34	+12	18 m	+34*	+35/30/25/20 (+10)	+35/+30/+25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+20/+20/+14

Nota: In un'azione di attacco completo è possibile usare la spada lunga e la spada corta in combattimento. Così facendo si ottengono tre attacchi extra con la spada corta, uno al valore maggiore di attacco, uno ad una penalità di -5, e l'ultimo ad una penalità di -10 dal valore maggiore di attacco. (C'è comunque una penalità di -2 a tutti gli attacchi.)

*Se compie un'azione di attacco completa soltanto con la spada lunga, il ranger ottiene l'attacco base e altri 4 attacchi addizionali; ogni attacco successivo al primo possiede una penalità di -5 dal valore di attacco precedente.

Talenti: 21°, Combattere con Due Armi Potenziato; 24°, Anatema dei Nemici; 27°, Velocità Accecante; 30°, Morte dei Nemici.

Talenti bonus di classe: 23°, Lacerare con Due Armi; 26°, Nemico Prescelto Migliorato; 29°, Prodezza Epica.

Privilegi di classe iniziali: Seguire Tracce, se indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura, possiede Ambidestria e Combattere con Due Armi, Nemico Prescelto (goblinoide, non morto, gigante, drago, diavolo).

Privilegi di classe: 25°, nemico prescelto (demone); 30°, nemico prescelto (abominio).

Incantesimi al giorno: 4/4/3/3.

Armatura cuoio borchiato: +4 (21°-25°); +5 (26°-30°).

Spada lunga (mischia): +4 (21°); +5 (22°-30°).

Spada corta (mischia, mano secondaria): +1 (21°); +2 (22°-23°); +3 (24°); +5 (25°-30°).

Arco lungo composito (a distanza): *potente+4* (bonus di For +4).

Frecce: 25 *frecce+1* (21°-24°); 3 *frecce assassine superiori*, 25 +5 (25°-30°).

Pozioni: *Pozione di nascondersi*, 3 *pozioni di cura ferite gravi.*

Altro equipaggiamento magico: *Lenti dell'aquila, mantello elfico, zainetto pratico di Heward, bracciali dell'arciere, pietra magica blu incandescente, stivali molleggiati, guanti della Destrezza+4, pietra magica verde chiaro, anello di sostentamento, tunica del mimetismo, fodero delle estremità affilate, statuina del potere meraviglioso (stallone d'ossidiana), pietra magica rosa, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1* (21°-23°); *anello di protezione+2* (23°-25°); *amuleto dell'armatura naturale+3* (23°-27°); *cintura della forza da gigante+6* (24°-30°); *anello di protezione+4* (26°-27°); *anello di protezione+5, amuleto dell'armatura naturale+5* (28°-30°); *bacchetta di cura ferite gravi* (28°-30°); *cubo di forza* (29°-30°); *elmo della telepatia* (30°).

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ DEI RANGER

Livello	Con Ter Sel	Muov Sil	Nasc	Oss
21°	+27	+32	+57	+33
22°	+28	+33	+58	+34
23°	+29	+34	+59	+35
24°	+30	+35	+60	+36
25°	+31	+36	+61	+37
26°	+32	+37	+62	+38
27°	+33	+38	+63	+39
28°	+34	+40	+65	+40
29°	+35	+41	+66	+41
30°	+36	+42	+67	+42

PNG STREGONE

Punteggi di caratteristica al 21° livello: For 8, Des 16 (+2 per *guanti*), Cos 15 (+2 per *pietra magica*), Int 10, Sag 12, Car 26 (+6 per *mantello*).

Punteggi di caratteristica incrementati: 24°, Car 27 (+1 per 24° livello), Des 20 (+6 per *guanti*); 28°, Car 28 (+1 per 28° livello).

Talenti iniziali: Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Schivare.

Talenti: 21°, Resistenza all'Energia (scegliere un tipo di energia); 24°, Padronanza delle Bacchette; 27°, Incantesimo Clandestino (scegliere un incantesimo conosciuto); 30°, Incantesimo del Famiglio (*pelle di pietra*).

Talenti bonus di classe: 23°, Incantesimo del Famiglio (*catena di fulmini*); 26°, Incantesimo Inarrestabile Epico; 29°, Incantesimo di Opportunità.

Privilegi di classe: Evoca Famiglio.

Incantesimi conosciuti (21°-30°): 9/5/5/4/4/4/3/3/3/3

Lancia corta (mischia): +1.

Pozioni: 3 *cura ferite gravi.*

Pergamene: *Teletrasporto, parola del potere, stordire, dominio, spruzzo prismatico pugno serrato di Bigby, orrido avvizzi-*

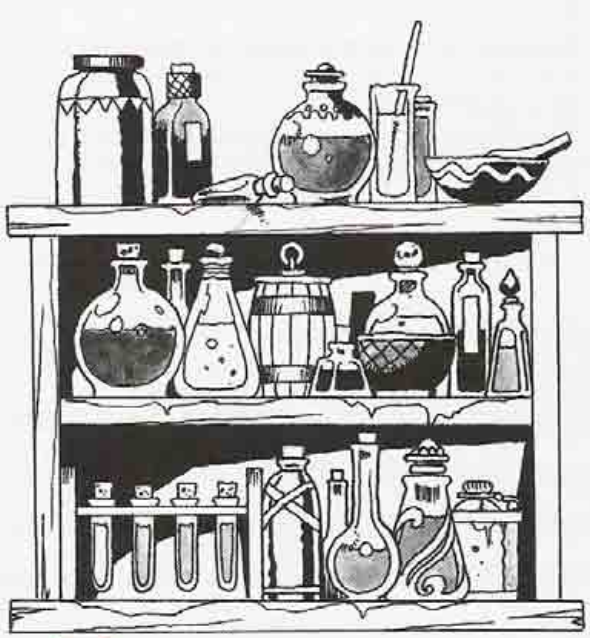


TABELLA A3-11: PNG STREGONE

Livello	pf	CA	Iniz	Vel	Lancia corta (1d8)	T/R/V	Conc	Sap Mag	Incantesimi al Giorno
21°	97	24	+7	9 m	+11/6 (+1)	+7/+10/+13	+26	+24	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
22°	102	25	+7	9 m	+11/6 (+1)	+8/+11/+14	+27	+25	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
23°	106	27	+7	9 m	+12/7 (+1)	+8/+11/+14	+28	+26	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
24°	111	29	+9	9 m	+12/7 (+1)	+9/+13/+15	+29	+27	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
25°	115	30	+9	9 m	+13/8 (+1)	+9/+13/+15	+30	+28	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
26°	120	30	+9	9 m	+13/8 (+1)	+10/+14/+16	+31	+29	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
27°	124	31	+9	9 m	+14/9 (+1)	+10/+14/+16	+32	+30	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
28°	129	33	+9	9 m	+14/9 (+1)	+11/+15/+17	+33	+31	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7
29°	133	33	+9	9 m	+15/10 (+1)	+11/+15/+17	+34	+32	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7
30°	138	33	+9	9 m	+15/10 (+1)	+12/+16/+18	+35	+33	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7

mento, labirinto, evoca mostri IX; orrido avvizzimento, sciame di meteore (21°-26°); *4 orrido avvizzimento, 4 sciame di meteore* (27°-20°).

Altro equipaggiamento magico: *Biglia di forza, bacchetta dei fulmini* (*incantatore di 10° livello*), *mantello del Carisma+6, anello della stregoneria III, pietra magica rosa, amuleto dell'armatura naturale+2* (21°-26°); *anello di protezione+4* (21°); *bracciali dell'armatura+5* (21°-22°); *guanti della Destrezza+2* (21°); *guanti della Destrezza+4* (22°-23°); *anello di protezione+5, bacchetta di scassinare* (22°-30°); *bracciali dell'armatura+7* (23°-24°); *bacchetta delle palle di fuoco* (incantatore di 6° livello) (23°-30°); *guanti della Destrezza+6* (24°-30°); *bracciali dell'armatura+8* (25°-30°); *bacchetta dell'invisibilità migliorata, bacchetta di pelle di pietra* (26°-30°); *amuleto dell'armatura naturale+3* (27°); *stivali della velocità* (5 round di *velocità*) (27°-30°); *amuleto dell'armatura naturale+5* (28°-30°); *sfera di cristallo con telepatia* (29°-30°); *perla del potere* (6°) (30°).

Altro equipaggiamento normale: Pugnale, fuoco dell'alchimista.

PNG EPICI ED EQUIPAGGIAMENTO

La tabella A3-12, sotto, fornisce il valore in monete d'oro dell'equipaggiamento che dovrebbe avere un PNG di un certo livello. Se si crea un PNG da zero, si sceglie l'equipaggiamento relativo per un valore totale pari o minore a questa somma, la differenza sarà composta da denaro (oro o gemme). Anche le tabelle dei PNG di questa appendice utilizzano queste somme per il valore totale dell'equipaggiamento. Il valore dell'equipaggiamento di un PNG aumenta più lentamente ai livelli epici, così come i tesori epici e l'equipaggiamento dei PG, e per lo stesso motivo.

Dato che un PNG epico accumula equipaggiamento più lentamente, sarà evidente che è molto difficile per un PNG di livello 21°-30° ottenere incantesimi epici o oggetti magici epici. Semplicemente non possono permetterseli finché non possono anche i PG. Nel caso degli incantesimi epici, è possibile di fornire ad un PNG epico qualsiasi incantesimo epico che il DM desidera che abbia, agendo sempre con buon senso. Gli incantesimi epici non sono "depredabili", quindi quando i PG sconfiggono un PNG in possesso di incantesimi epici, l'equilibrio del gioco non viene messo in pericolo dai PG, che raccolgono un equipaggiamento il cui valore supera il valore di mo previsto per avere superato una sfida di quel livello.

Se si crea un PNG di un livello maggiore del 30°, basta proseguire nella progressione incrementando il valore del tesoro di un 10% circa rispetto al livello precedente.

TABELLA A3-12: VALORE DELL'EQUIPAGGIAMENTO DEL PNG

Livello del PNG	Valore dell'equipaggiamento
21°	240.000 mo
22°	265.000 mo
23°	290.000 mo
24°	320.000 mo
25°	350.000 mo
26°	390.000 mo
27°	430.000 mo
28°	470.000 mo
29°	520.000 mo
30°	570.000 mo

Indice Analitico

Abilità epica 37
Abilità focalizzata epica 50
Abilità psioniche 45
Abominio 154
Accesso spontaneo al dominio 50
Accuratezza prodigiosa 50
Acrobazia 38
Addestrare animali 38
Adunanza di larve 227
Agente cercatore 23
Alchimia accresciuta 50
Alchimia 39
Ammasso umbral 168
Anatema dei nemici 50
Anaxim 158
Anelli 134
Animale leggendario 170
Araldo divino 25
Arciere arcano epico 17
Arciere da combattimento 50
Arco vitale prolungato 51
Aretfatti maggiori 152
Arma focalizzata epica 51
Armature 125
Armi 129
Artefatti minori 151
Artefatti 150
Artigianato 39
Artista della fuga 39
Ascoltare 40
Assaltatore di incantatori 51
Assassino epico 17
Atropal 159
Attacco di oppurtunità furtivo 51
Attacco furtivo migliorato 51
Attacco in volo migliorato 69
Attacco mortale migliorato 51
Attacco turbinante migliorato 52
Aura di coraggio ampliata 52
Aura di coraggio migliorata 52
Aura di disperazione ampliata 52
Aura di disperazione migliorata 52
Aura di energia positiva 52
Autoipnosi 45
Auto-occultamento 52
Autorità epica 52
Avventure epiche 104
Baluardo di difesa 52
Barbaro epico 8
Bardo epico 9
Bastoni 142
Behemoth 171
Bonus di classe e di livello 5
Brachyurus 172
Cacciatore canuto 173
Campagna epica 111
Camuffare 40
Canto assordante 52
Canto di interferenza 52
Capienza di incantesimi migliorata 53
Carica crudele 53
Carisma possente 53
Cavalcare 40
Cavalcatore leggendario 53
Cercare 40
Chichimec 160
Chierico epico 10
Collaborazione 37
Colosso di carne 176
Colosso di ferro 177
Colosso di pietra 175
Colosso leggendario 27
Colpo affilato 53
Colpo frantumatore 53
Colpo ki migliorato 53
Colpo sacrilego 54
Colpo sacro 54
Colpo spettrale 54
Colpo vorpal 54
Comandante leggendario 55
Combattere con due armi perfetto 55
Combattere con due armi superiore 69
Combattere con più armi migliorato 69
Combattere con più armi perfetto 55
Combattere con più armi superiore 69
Compagno bestiale 55
Condurre una campagna a livelli misti 115
Conoscenza delle terre selvagge 40
Conoscenza di incantesimi 55
Conoscenze 41
Controcanto reattivo 55
Controincantesimo migliorato 70
Costituzione possente 55
Creare armi e armature epiche 56
Creare bastoni epici 56
Creare gemme dell'anima 181
Creare oggetti magici epici 124
Creare oggetti meravigliosi epici 56
Creare verghe epiche 56
Creazione oggetto efficiente 56
Cripta vivente 178
Critico devastante 56
Critico sovverchiante 56
Danno persistente 56
Decifrare scritture 41
Deflettere frecce 56
Demilich 179
Destrezza possente 57
Deviare straordinario 57
Deviazione infinita 57
Difensore nanico epico 18
Difesa mobile 57
Diplomazia 41
Disattivare congegni 41
Dominio bonus 57
Drago di forza 185
Drago prismatico 186
Drago, avanzato 182
Drago, epico 183
Druido epico 10
Elementale, primordiale 188
Emanazione permanente 57
Empatia animale 41
Equilibrio 41
Escludere materiali 70
Esplosione di energia negativa 57
Falsificare 41
Forgiare anelli epici 57
Forma di fuoco 192
Forma selvatica bestia magica 57
Forma selvatica bestiale 57
Forma selvatica colossale 58
Forma selvatica draghesca 58
Forma selvatica elementale migliorata 58
Forma selvatica mastodontica 58
Forma selvatica minuta 58
Forma selvatica parassita 58
Forma selvatica piccolissima 58
Forma selvatica vegetale 58
Forza possente 58
Freccia della morte migliorata 58
Generare una creatura pseudonaturale 221
Generare una creatura suprema 203
Genesi 117
Genius loci 192
Giusto colpo 58
Gli spigolatori 245
Globo gorgogliante 194
Golem di adamantio 196
Golem di mithral 195
Gradi di sfida e livelli di incontro 119
Guardia nera epica 19
Guardiano esemplare 28
Guarigione rapida 58
Guarire 41
Guerriero epico 11
Hagunemnon 197
Ha-naga 197
Hecatoncheires 161
Hunefer 199
I prediletti divini 238
I regolatori 240
Ignorare componenti materiali 59
Il dungeon epico 105
Incantatore epico 59
Incantesimi aumentati 59
Incantesimi epici 73
Incantesimi immobili automatici 59
Incantesimi in combattimento migliorato 59
Incantesimi intensificati migliorati 59
Incantesimi migliorati basati sull'allineamento 60
Incantesimi rapidi automatici 60
Incantesimi rinforzati 60
Incantesimi silenziosi automatici 60
Incantesimi spontanei 60
Incantesimo del famiglio 61
Incantesimo di opportunità 61
Incantesimo focalizzato epico 61
Incantesimo focalizzato superiore 70
Incantesimo inarrestabile epico 61
Incantesimo inarrestabile superiore 70
Incantesio clandestino 60
Incitare ira 61
Incntesimi oltre il 9° livello 71
Incontri epici 119
Infernale 162
Infiltratore epico 29
Iniziativa superiore 61
Intelligenza possente 61
Intimidire 42
Intrattenere 42
Ira caotica 61
Ira demolitrice 61
Ira possente 62
Ira terrificante 62
Ira tonante 62
Isole di Union 254
Ispirare eccellenza 62
Ispirazione a distanza 62
Ispirazione di gruppo 62
Ispirazione duratura 62

Ispirazione epica 62
Ispirazione rapida 63
L'ordine del libro 234
L'ordine dello scudo 236
La città di Union 248
La garrota 232
Lacerare con due armi 63
Lacerare con più armi 63
Ladro epico 12
Lanciare incantesimi epici 72
Larva onirica 163
Le sentinelle di Union 242
Leggere le labbra 42
Leshay 200
Lottare leggendario 63
Maestro del sapere epico 20
Magia tenace 63
Mago epico 13
Manifestazione migliorata 63
Mercane 201
Metamagia migliorata 63
Millepiedi devastante 207
Mind flayer supremo 202
Monaco epico 13
Morte dei nemici 64
Multiattacco migliorato 70
Multincantesimo 64
Muoversi silenziosamente 42
Musica degli dei 64
Nascondersi 42
Neh-thalggu 204
Nemico prescelto migliorato 64
Nuotare 42
Oggetti intelligenti 146
Oggetti magici epici casuali 125
Oggetti meravigliosi 144
Oggetti psionici 124
Ombra danzante epica 21
Ombra del vuoto 206
Organizzazioni epiche 231
Orientamento 42
Osservare 42
Padronanza dei bastoni 64
Padronanza dei non morti 64
Padronanza delle bacchette 64
Paladino epico 14
Pelle corazzata 64
Penetrare riduzione del danno 65
Percepire inganni 43
Percepire trappole 65
Pergamene 140
Phaethon 164
Phane 165
Poliglotta 65
Poteri psionici epici 102
Prismasauro 209
Privilegi di classe 6
Prodezza epica 65
Professione 43
Psionici epici 22
Pugno stordente migliorato 65
Punire possente 65
Raccogliere informazioni 43
Raggirare 43
Ragno devastante 207
Ranger epico 15
Reputazione epica 65
Resistenza agli incantesimi migliorata 65
Resistenza all'energia 65
Resistenza fisica epica 65
Ricarica istantanea 65
Ricarica rapida 70
Ricompense 120
Riduzione del danno 65
Rifessi da combattimento migliorati 66
Riflessi epici 66
Robustezza epica 66
Saggezza possente 66
Saltare leggendario 66
Saltare 44
Salute perfetta 66
Sapienza magica 44
Scacciare planare 66
Scalare 44
Scalatore leggendario 66
Scarabeo devastante 209
Scassinare serrature 44
Schivare epico 66
Sciame di frecce 67
Sciame di rovina 210
Scorpione devastante 208
Scrivere pergamene epiche 67
Scrutare 44
Scrutatore cosmico 31
Scurovisione migliorata 67
Seguaci straordinari 36
Segugio leggendario 67
Seme: affliggere 92
Seme: animare morti 93
Seme: animare 92
Seme: armatura 93
Seme: contatare 94
Seme: convocare 94
Seme: costringere 94
Seme: dissolvere 95
Seme: distruggere 95
Seme: energia 95
Seme: esiliare 96
Seme: evocare 96
Seme: fortificare 97
Seme: guarire 97
Seme: ingannare 98
Seme: interdire 98
Seme: occultare 99
Seme: prevedere 99
Seme: riflettere 99
Seme: rivelare 99
Seme: trasformare 100
Seme: trasportare 101
Seme: uccidere 101
Seme: vita 102
Sentinella di Union 32
Sirrush a tre teste 211
Sirrush 211
Slaad bianco 212
Slaad nero 214
Società cartografica planare 243
Sommo predicatore 33
Spazio per oggetti magici aggiuntivi 67
Specializzazione epica in un'arma 68
Spettro perfetto 35
Spora mu 214
Stabilizzarsi 45
Stregone epico 16
Sviluppo degli incantesimi epici 72
Svuotare tasche 45
Talenti divini 46
Talenti epici 45
Talenti psionici 46
Talenti selvatici 46
Tayellah 215
Tempesta di lanci 68
Tempra epica 68
Tempra scattante 68
Terre selvagge epiche 107
Terro assassino 216
Thorciasid 217
Tipi di talenti epici 46
Tiro distante 68
Tiro multiplo migliorato 68
Tiro multiplo 70
Titano, anziano 218
Treant, anziano 219
Troll pseudonaturale 220
Utilizzare corde 45
Utilizzare oggetti magici 45
Uvuudaum 223
Valutare 45
Velocità accecante 68
Velocità epica 68
Verghe 138
Verme che cammina 224
Vermiurgo 227
Viaggi planari 107
Visione crepuscolare migliorata 68
Volontà epica 68
Volontà scattante 68
Wight di lava 228
Wight invernale 229
Xixecal 167
Zona di animazione 69

Le Leggende Cominciano Qui

Le canzoni e le storie narrano le gesta di quegli eroi che si sono fatti strada oltre la carriera da avventuriero. Ora affrontano nemici più potenti e sfide più letali, utilizzando capacità e poteri che rivaleggiano perfino con quelli degli dei.

Questo supplemento per il gioco di D&D® fornisce tutte le informazioni necessarie per oltrepassare i primi venti livelli di esperienza e per fare progredire i personaggi a un livello di gioco praticamente infinito. Presentando oggetti magici epici, mostri epici e suggerimenti su come condurre una campagna di gioco epica, il *Manuale dei Livelli Epici* contiene inoltre vari PNG epici per le ambientazioni di Forgotten Realms® e Greyhawk®.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master deve possedere anche il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*.
Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.

d20 system

Visita il sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web
www.25edition.it

ISBN 88-8288-057-5
9 788882 880576
Prezzo: € 34,95