

# Mago di Dessi

Mentre ordini di maghi come la Confraternita della Stella di Cristallo sono riusciti ad imprimere la propria volontà sulla magia e a piegarla al loro volere tramite incantesimi e rituali, i Maghi di Dessi non hanno bisogno di simili costrizioni. Essi discendono dai Maghi Anziani, coloro che, incarnando la magia, portarono il potere arcano nel mondo durante le sue prime ere. E se i Maghi Anziani riposano da molto nel loro profondo isolamento nel cuore di Dessi, i loro discendenti hanno utilizzato i doni del proprio sangue per secoli e secoli.

I Maghi di Dessi possiedono un grande potere, che è bramato da molti nel Magnamund. Essi devono stare costantemente in guardia da coloro che intendano usarli o cercare di catturarli, per impossessarsi della scintilla di vera magia presente nella loro anima. Il Regno delle Tenebre è un luogo cui è particolarmente pericoloso avvicinarsi, dato che i Signori delle Tenebre hanno il potere di consumarli completamente ed appropriarsi di questa loro eredità. Nessun Mago di Dessi entrerebbe mai volontariamente nel Regno delle Tenebre, né trafficherebbe coi suoi agenti.

A differenza dei maghi che hanno bisogno di lunghi anni di studio per apprendere le proprie arti, i Maghi di Dessi nascono con il potere ed hanno bisogno solo di imparare a controllarlo. È la Forza di Volontà, non l'intelletto, che governa le loro capacità, e per quanto un discendente dei Maghi Anziani non arrivi ad uccidersi praticando la magia come potrebbero fare i Confratelli della Stella di Cristallo, spendere troppa energia in una volta sola li lascia spiritualmente esausti, un facile bersaglio per coloro che intendano usarli o distruggerli.

**Avventure:** I signori di Dessi, i Maghi Regnanti, sanno fin troppo bene come le loro capacità non possano venire addestrate oltre un certo grado di comprensione. Il resto del viaggio verso la padronanza richiede esperienza e scoperta di sé. A questo scopo, i Maghi di Dessi spesso partono dalle montagne della loro patria e viaggiano per il mondo in cerca di avventure epiche che eguaglino la Guerra delle Mille Guerre, il grande conflitto che portò alla sconfitta di Agarash per mano dei loro antenati.

**Peculiarità:** I Maghi di Dessi sono riservati, misteriosi e spesso tendono a parlare per indovinelli. Questo è dovuto al loro addestramento, gran parte del quale è di una natura molto nebulosa ed aperto all'interpretazione tanto dei maestri quanto degli apprendisti. Quando un Mago è tra amici, abbandona in parte questo atteggiamento e si sente libero di essere più disponibile ed amichevole, ma è difficile per lui abbassare davvero del tutto la guardia, anche tra i suoi cari.

**Religione:** Anche se non lo avrebbero mai approvato, i Maghi Anziani sono venerati dalla gente di Dessi, attraverso una forma di culto degli antenati. Le giovani generazioni hanno cominciato ad allontanarsi dalla profonda venerazione tradizionale e, anche se comunque rispettano ed ammirano i primi Maghi Anziani, non li considerano

delle vere divinità. Molti Maghi di Dessi hanno compiuto ricerche sulla possibilità di qualche legame tra i Maghi Anziani e gli Shianti, una razza di divinità minori esiliata da Ishir sull'Isola di Lorn, ma da queste ricerche non è emerso niente di significativo.

**Background:** I Maghi di Dessi nascono con il potere pienamente sviluppato e trascorrono molti anni rischiosi ad imparare a non invocare la propria magia alla minima occasione. Questo sviluppa in loro una forza di volontà eccezionale, in molti casi a costo di trascurare il fisico. Dato che le energie chiave usate dai Maghi sono interne e parte della propria eredità familiare, essi si addestrano fin dall'infanzia ed è raro che comincino ad esplorare i propri doni più avanti, da adulti.

**Altre Classi:** I Maghi di Dessi ammirano chiunque abbia la volontà di aumentare la propria conoscenza e il proprio potere personale seguendo qualsiasi sentiero gli venga offerto dal destino. Pertanto, si trovano bene con qualsiasi classe di personaggio, anche coi Confratelli della Stella di Cristallo: sebbene siano preoccupati dall'invidia che spesso vedono negli occhi dei loro simili maghi. La gente di Dessi tende ad innervosire i Guerrieri di Telchos, ma non tanto da far sì che i due gruppi non possano collaborare per una causa importante. Se un Mago di Dessi diventa amico di qualcuno, la sua parola è un impegno e quella persona avrà un amico per la vita.

## Informazioni sulle Regole di Gioco

I Maghi di Dessi hanno le seguenti statistiche di gioco.

**Nota Razziale:** I Maghi di Dessi non sono proprio umani. Nelle loro vene scorre il sangue dei Maghi Anziani, che prolunga la loro vita e dona loro accesso alle Antiche Arti. Tutti i Maghi vengono da Dessi, senza eccezione. Da nativi di Dessi, sono particolarmente dotati nella fabbricazione di oggetti: gli oggetti costruiti da un Mago di Dessi ricevono un bonus di +1 alla durezza ed hanno una Resistenza superiore al normale del 50%.

**Caratteristiche:** La Saggezza, più di tutto il resto, è la chiave per le capacità di un Mago: rappresenta la forza di volontà che mantiene sotto controllo il suo immenso potere e l'energia della mente che lo alimenta, tanto per cominciare. Molti Maghi sono anche studiosi e beneficiano di un alto valore di Intelligenza, ma non è affatto necessario. Lo sviluppo fisico non ha un'alta priorità per la popolazione di Dessi e i punteggi di Forza sono quasi universalmente bassi tra di loro. Il Carisma, anche se non è necessario nella società di Dessi, è importante perché un punteggio alto fa recuperare più rapidamente il loro potere magico.

**Dado Resistenza:** d4.

**Velocità Base:** 9 metri.

## Abilità di Classe

Le abilità di classe dei Maghi di Dessi (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Artigianato (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Int), Conoscenze (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Int), Concentrazione (Cos), Guarire (Sag), Parlare Linguaggi (nessuna), Percezione (Sag), Sapienza Occulta (Int) e Professione (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Sag).

**Punti Abilità al 1° Livello:** (2 + modificatore di Int) x4.

**Punti Abilità ad Ogni Livello Addizionale:** 2 + modificatore di Int.

## Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del Mago di Dessi.

**Competenza nelle Armi e nelle Armature:** I Maghi di Dessi sono competenti solo nell'uso dell'asta, l'arma tradizionale della loro gente. Non sono competenti nell'uso di alcun tipo di armatura o scudo.

**Antiche Arti (Mag):** Le Antiche Arti, la vera e propria fonte del potere di Dessi, sono i poteri loro donati dai Maghi Anziani, un gruppo di entità che pose fine all'Età della Notte Eterna. Anche se le leggende affermano che i Maghi Anziani avessero la piena padronanza dei loro poteri e dividessero la vera magia in poteri minori e maggiori, soltanto i poteri minori furono mai condivisi coi loro discendenti. Quando un Mago di Dessi ottiene il privilegio di classe Antica Arte, i suoi poteri innati sono cresciuti tanto da permettergli di comprendere e praticare una nuova arte dalla lista fornita di seguito.

**Infanzia con Potere (Str):** I Maghi di Dessi vengono addestrati dalla nascita a trattenere e controllare il proprio potere. Questi insegnamenti vengono loro impartiti per anni e non è loro nemmeno permesso di lasciare la loro patria fino a che non padroneggino i fondamenti della concentrazione, del controllo di sé e degli studi arcani. I Maghi di Dessi cominciano il gioco al 1° livello con 2 gradi gratuiti sia in Concentrazione che in Conoscenze (arcano). Inoltre, essi hanno un bonus di +2 ai loro tiri salvezza sulla Volontà, che rappresenta il loro particolare addestramento fin da piccoli.

**Combattimento Magico (Sop):** Un Mago di Dessi usa il suo livello di classe come propria Combattività Base quando attacca utilizzando le sue Antiche Arti o la sua Asta Magica (come indicato nella colonna Combattività Magica Base). Questo rappresenta il suo addestramento specifico all'utilizzo di energie magiche durante il combattimento. Se un Mago di Dessi acquisisce livelli in una qualsiasi altra classe, aggiunge il proprio livello di classe a questo valore solo se anche quella classe ha il privilegio Combattimento Magico.

**Un Solo Popolo (Sop):** Uno dei punti di forza dei Maghi di Dessi è il legame mistico che li unisce tutti tra di loro. Alla nascita di un neonato, i suoi parenti di sangue celebrano un rituale che lo lega alla propria eredità e alla sua gente attraverso la forza dei Maghi Anziani e il lignaggio che tutti quanti condividono. Questo fa di lui una parte di Dessi ed un legame vivente col passato.

Il beneficio pratico di questo rito è la capacità di condividere la propria Forza di Volontà tra di loro. Ogni Mago di Dessi può trasferire in un altro Mago di Dessi ogni round tanti punti Forza di Volontà quanto il valore del suo modificatore di Costituzione (minimo 1 punto trasferito ogni round). Questo richiede un'azione di round completo trascorsa toccando un partecipante consenziente. La Forza di Volontà trasferita non può mai portare un Mago di Dessi al di sopra del suo livello massimo più il suo livello di classe. I punti aggiuntivi svaniscono dopo 24 ore se non vengono utilizzati.

**Forza di Volontà** Tutti i Maghi di Dessi hanno una statistica aggiuntiva chiamata Forza di Volontà. Essa è una misura della loro forza mistica e della potenza della loro magia interiore. La Forza di Volontà viene utilizzata per alimentare l'uso delle Antiche Arti e degli oggetti magici che i Maghi di Dessi si costruiscono. La Forza di Volontà viene accumulata mano a mano che il Mago di Dessi aumenta di livello. Al 1° livello, la Forza di Volontà del Mago è uguale al suo punteggio di Sapienza. Ad ogni livello, viene tirato un dado aggiuntivo (il tipo di dado è indicato nella tabella) e il suo risultato viene aggiunto direttamente alla Forza di Volontà. Il punteggio di Forza di Volontà viene ripristinato di un valore pari al punteggio di Carisma del Mago di Dessi ogni giorno a mezzanotte. Non occorre alcuna meditazione; questo avviene automaticamente ogni 24 ore.

Se un Mago di Dessi rimane senza punti Forza di Volontà, perde la possibilità di utilizzare qualsiasi Antica Arte (perfino Alchimia) e non si può muovere più della sua velocità base. Può ancora compiere azioni normali, ma subendo una penalità di -4 a causa del suo stato di volontà esaurita e di quasi stordimento. Il Mago di Dessi perde inoltre i suoi privilegi di Combattimento Magico e Protezione Arcana quando la sua Forza di Volontà raggiunge lo 0.

**Benedizione del Fato (Sop):** Si sa che il Fato in persona è intervenuto in favore di Dessi, e un Mago esperto può chiamarlo direttamente in aiuto, a volte. Quando un Mago di Dessi fallisce un tiro di un d20 per qualsiasi tipo di prova o tiro o altra ragione, può utilizzare Benedizione del Fato per ripetere quel tiro. Può farlo una volta al giorno al 2° livello, due all'8° livello, tre al 14° livello e quattro al 20° livello. Può usare Benedizione del Fato solo una volta per uno specifico tiro e deve accettare le conseguenze del secondo tiro, anche se è peggiore del primo.

**Asta Magica:** Al 3° livello il Mago di Dessi ottiene il diritto di possedere un'Asta Magica. Questi oggetti magici sono incredibilmente rari e insolitamente potenti. Il Mago dovrà tornare a Dessi per ottenere l'Asta, a meno che ne abbia già ottenuta una. Da notare che questo dono viene fatto al personaggio una volta sola: se dovesse perdere la sua Asta Magica, non potrà ottenerne un'altra automaticamente tornando a casa, anche se è certamente possibile che ne trovi o acquisisca un'altra. Vedere pag. 129\* nel Capitolo "Equipaggiamento" per i dettagli su questa arma.

**Protezione Arcana (Sop):** Avvengono costantemente sottili manifestazioni di magia nei dintorni di un Mago di Dessi. Questo avviene, secondo le loro leggende, perché il Fato in persona li protegge, grazie al sangue benedetto nelle loro

vene. I Maghi di Dessi ottengono il bonus indicato alla loro Classe Armatura in ogni momento, anche mentre dormono. Questo rappresenta il fatto che la realtà interviene direttamente per proteggerli, cosa cui non possono affidarsi completamente ma che spesso salva loro la vita. Ognuno di questi bonus di Protezione Arcana sostituisce il precedente; non sono cumulativi.

**Potere Antico (Str):** Quando un Mago di Dessi impugna l'Asta Magica utilizzando le arti consacrate al combattimento dei suoi antenati, gradualmente impara a potenziarla ancora di più con le sue energie personali. Al 6° livello, l'intervallo di minaccia della sua Asta Magica diventa 19-20. Al 12° livello, il suo moltiplicatore di danno critico diventa x3. Infine, al 18° livello, l'intervallo di minaccia dell'arma diventa 18-20. Tutto questo può avvenire solo se il Mago impugna l'Asta personalmente. Questi bonus non si applicano se l'Asta venisse passata a qualcun altro (un tabù culturale per la gente di Dessi), né se il mago ha meno di 5 punti Forza di Volontà.

**Consapevolezza Psicica (Sop):** I poteri maggiori della mente si risvegliano in un Mago di Dessi di 8° livello, permettendogli di entrare nel Combattimento Psicico come

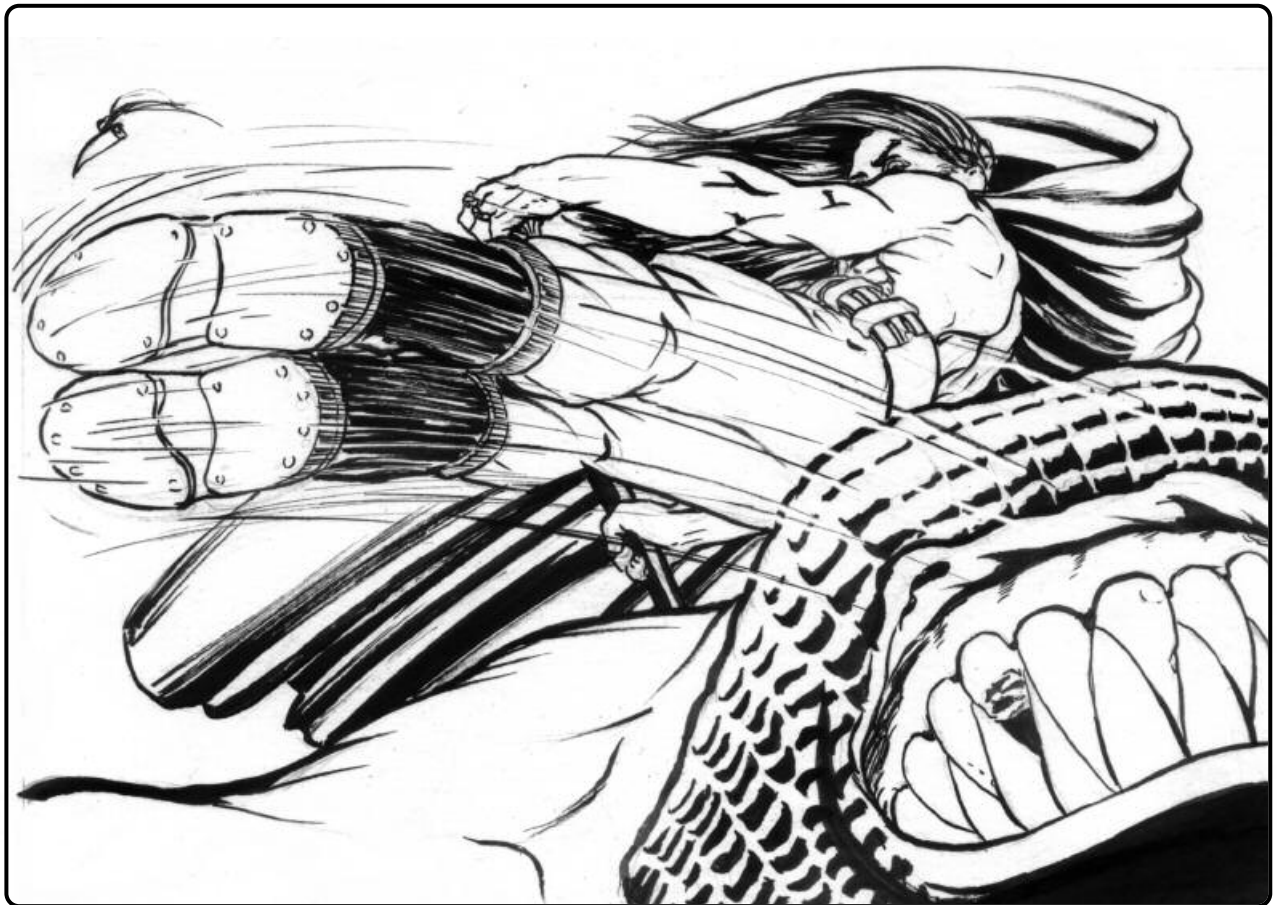
qualcosa di più che una semplice vittima. Questi poteri sono un effetto collaterale del potere dell'anima del Mago più che il frutto di un addestramento. A questo livello ottiene la capacità di utilizzare l'azione psichica Erigere uno Schermo. Man mano che accresce il suo potere, il Mago impara ad utilizzare le azioni psichiche Focalizzare e Attaccare. Al 20° livello, il Mago di Dessi non ha più bisogno di spendere punti Forza di Volontà per mantenere uno schermo mentale: può farlo automaticamente.

**Grazia di Ishir:** Forse il nome di Grazia di Ishir è inadeguato, dato che questo "privilegio" comporta che il personaggio sia esaminato con attenzione dalla dea in persona, e le sue azioni soppesate rispetto al Bene superiore che essa rappresenta. Se il Mago di Dessi è alleato col Male quando raggiunge il 17° livello, dovrà immediatamente entrare nel Regno delle Tenebre e offrirsi di servire un Signore delle Tenebre (il che molto probabilmente lo renderà un Personaggio Non Giocante), oppure Ishir lo distruggerà come l'affronto alla magia che rappresenta.

Se il Mago è alleato con il Bene, riceve la Grazia di Ishir, una benedizione magica che fa comparire sulla sua fronte il simbolo della luna crescente in forma di segno permanente argenteo, che brilla debolmente. Questo simbolo rimane

## MAGO DI DESSI

Livello	Combattività	TS	TS	TS	Combattività	Danno	Speciale	
	Base	Tempra	Riflessi	Volontà	Magica Base	Magico Base	Forza di Volontà	
1°	+0	+0	+0	+2	+1	1d6	Punteggio di Saggiamente	Antica Arte, Combattimento Magico, Forza di Volontà, Infanzia con Potere, Un Solo Popolo
2°	+1	+0	+0	+3	+2	1d6	1d4	Benedizione del Fato 1 v. al giorno
3°	+1	+1	+1	+3	+3	1d6	1d4	Asta del Mago
4°	+2	+1	+1	+4	+4	1d8	1d4	Antica Arte
5°	+2	+1	+1	+4	+5	1d8	1d6	Protezione Arcana +3
6°	+3	+2	+2	+5	+6/+1	1d8	1d6	Potere Antico (19-20)
7°	+3	+2	+2	+5	+7/+2	1d10	1d6	Antica Arte
8°	+4	+2	+2	+6	+8/+3	1d10	1d8	Benedizione del Fato 2 v. al giorno, Consapevolezza Psicica (Erigere uno Schermo)
9°	+4	+3	+3	+6	+9/+4	1d10	1d8	Protezione Arcana +6
10°	+5	+3	+3	+7	+10/+5	2d6	1d8	Antica Arte
11°	+5	+3	+3	+7	+11/+6/+1	2d6	1d10	Consapevolezza Psicica (Focalizzare 1 v. al giorno)
12°	+6/+1	+4	+4	+8	+12/+7/+2	2d6	1d10	Potere Antico x3
13°	+6/+1	+4	+4	+8	+13/+8/+3	2d8	1d10	Antica Arte
14°	+7/+2	+4	+4	+9	+14/+9/+4	2d8	1d12	Benedizione del Fato 3 v. al giorno, Consapevolezza Psicica (Attaccare)
15°	+7/+2	+5	+5	+9	+15/+10/+5	2d8	1d12	Protezione Arcana +9
16°	+8/+3	+5	+5	+10	+16/+11/+6/+1	2d10	1d12	Potere Antico
17°	+8/+3	+5	+5	+10	+17/+12/+7/+2	2d10	2d8	Grazia di Ishir, Consapevolezza Psicica (Focalizzare 2 v. al giorno)
18°	+9/+4	+6	+6	+11	+18/+13/+8/+3	2d10	2d8	Potere Antico (18-20)
19°	+9/+4	+6	+6	+11	+19/+14/+9/+4	2d12	2d8	Antica Arte
20°	+10/+5	+6	+6	+12	+20/+15/+10/+5	2d12	2d10	Benedizione del Fato 4 v. al giorno, Consapevolezza Psicica (Schermo Istintivo), Mago Trascendente



fintanto che il Mago è alleato col Bene e finché esso dura egli ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza come benedizione dalla dea.

**Mago Trascendente:** Un Mago di Dessi che raggiunga il 20° livello deve tornare a Dessi e mostrare la sua grande abilità ai Maghi Regnanti. Questo può avvenire tra due sessioni di gioco, oppure come uno speciale scenario condotto dall'Arbitro di Gioco, se lo desidera. Il Mago è ora noto come un Trascendente, il più alto ordine di Maghi nella loro cultura, e gli viene accordato grande rispetto: riceve un bonus di +4 a tutte le prove di abilità e caratteristiche basate sul Carisma, quando si trova nella sua patria. Ancora più importante è il fatto che le porte della Biblioteca Segreta dei Regnanti gli vengono aperte, ed egli può cominciare a studiare la conoscenza dei Maghi Anziani nel tentativo di svelare i segreti dell'Alta Magia, un successo che nessun abitante di Dessi è mai riuscito a conseguire.

### Ex-Maghi di Dessi

I Maghi di Dessi non potrebbero smettere di avere diritto ad avanzare in questa classe nemmeno se lo volessero. Il potere è parte della loro anima e niente, tranne la perdita della capacità di incanalare le energie arcane, potrebbe mai impedire loro di poter prendere livelli da Mago di Dessi. Nessun Mago di Dessi è mai stato esiliato dalla sua patria a causa di azioni o frequentazioni passate; sono una famiglia molto unita e nemmeno azioni malvagie (a meno di mettersi al servizio dei Signori delle Tenebre) potrebbero mai spezzare il legame esistente tra loro

### Multiclassare in Mago di Dessi

Quella di Mago di Dessi è tanto una questione di eredità quanto una classe. Anche se è possibile che un essere umano che non discenda dai Maghi Anziani possa essere in grado di apprendere i poteri delle Antiche Arti, occorrerebbero conoscenze e tecniche che i Maghi non possiedono, per insegnargliele. Pertanto, solo un personaggio che comincia fin dal 1° livello come Mago di Dessi può prendere livelli in questa classe, a meno di qualche tipo di concessione speciale dell'Arbitro di Gioco. Dal momento che questo tipo di addestramento incrociato richiederebbe la rivelazione di una discendenza da Dessi o l'intervento di un grande artefatto come la perduta Pietra di Luna, una concessione come questa dovrebbe essere molto rara.

### Le Antiche Arti

Conosciute anche come Poteri Minori dalle cronache dei Maghi Anziani, questi poteri sono impressionanti, nonostante la loro forza sia relativa, e i Maghi di Dessi li utilizzano con grandi risultati. Ogni Arte è un sentiero di magia, in sé per sé e l'uso di ciascuna rende possibili molti effetti meravigliosi. Di tutte le Antiche Arti, solo l'Alchimia non richiede la spesa di punti Forza di Volontà; le altre hanno un costo variabile, indicato per le loro diverse tecniche.

A meno di diversa indicazione, l'uso di una Antica Arte è un'azione standard e può essere combinato con un'azione di movimento ogni round. In un dato round si può usare una sola Antica Arte ed alcune richiedono più di un round per avere effetto. Nel caso in cui l'uso di un'Arte abbia un

tempo di lancio superiore ad un round, esso non permette il movimento e il Mago deve restare immobile perché la magia funzioni. Questo non lo rende indifeso, può sempre difendersi; semplicemente, non ha la possibilità di attaccare o muoversi da dove si trova mentre si concentra sull'Arte.

La Classe Difficoltà per resistere ad un'Antica Arte si calcola con la formula: 10 + metà del livello di classe del Mago di Dessi + il suo modificatore di Saggezza. Questo rende relativamente facile resistere ai suoi incantesimi ai livelli più bassi, ma è bilanciato dal fatto che poche delle sue capacità magiche permettono un tiro salvezza per evitarle.

## Alchimia

Si tratta quasi di una disciplina scientifica piuttosto che di un'arte magica, ma richiede una volontà magica per causare gli effetti che è in grado di produrre. Attraverso la proiezione dell'intenzionalità e delle energie arcane in una miscela preparata attraverso l'abilità Artigianato (alchimia), il Mago può creare pozioni in grado di ripristinare la salute, la Forza di Volontà, o di influenzare le sue capacità in altri modi. Quando sceglie questa Arte, il Mago guadagna immediatamente 1 grado bonus in Artigianato (alchimia). Gli effetti di queste pozioni sono riassunti sotto, ma l'Arbitro di Gioco è libero di permettere sperimentazioni allo scopo di scoprire altre formule.

- **Pozione della Salute:**

Anche nota come pozione di guarigione, richiede una prova di Artigianato (alchimia) con CD 15 per essere creata, e 1d4 minuti di preparazione. Bere una pozione di guarigione restituisce un numero di punti Resistenza pari al danno magico base del Mago. Una creatura può beneficiare di una sola pozione di guarigione al giorno: ogni altra pozione di guarigione dopo la prima guarisce solo il punteggio minimo possibile (come se si ottenesse tutti 1 con i dadi).

- **Pozioni delle Caratteristiche:**

Ricevono il nome dalla caratteristica che migliorano, e possono aggiungere 4 punti alla Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma di chi le beve. Questo miglioramento dura per un'ora ed una creatura può utilizzare soltanto una pozione per tipo di caratteristica al giorno (ovvero un massimo di 6 al giorno, ciascuna per una diversa caratteristica). La creazione di una Pozione delle Caratteristiche richiede 1d6 minuti di preparazione e una prova di Artigianato (alchimia) con CD 18.

- **Pozione della Mente:**

Questa pozione può restituire al Mago un po' della Forza di Volontà spesa. Ripristina punti Forza di Volontà pari al danno magico base del Mago e non può portare il punteggio al di sopra del valore massimo di colui che la beve. La Pozione della Mente richiede 1d10 minuti di preparazione e una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20. Come per le pozioni di guarigione, solo una pozione al giorno restituirà il normale numero di punti; ulteriori pozioni forniranno solo il minimo valore possibile.

- **Pozione del Ristoro:**

Questa pozione guarirà chi la beve di tutti i danni alle caratteristiche e di tutte le condizioni negative che lo

colpiscono in un dato momento. Non guarisce danni alla Resistenza, e non può restituire punti caratteristica sottratti permanentemente. Può ripristinare un solo livello negativo. Ciononostante, tutti i danni temporanei alle caratteristiche e condizioni come essere frastornato, nausea, cecità e così via vengono immediatamente guarite. Questa pozione richiede una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20 e 2d10 minuti per la preparazione.

- **Pozione di Combattimento:**

Chiamata anche l'Amica del Combattente, questa pozione migliora la Combattività Base di chi la beve di +2 (ma non può portarla oltre +20); questo miglioramento può dare un attacco aggiuntivo per round. L'effetto dura per 2d10 minuti prima di svanire, dopo di che il beneficiario subisce una penalità di -2 alla sua Combattività Base (che rimane ad un minimo di +0) per un'ora intera a causa della stanchezza. La Pozione di Combattimento richiede 1d12 minuti di preparazione e una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25.

La creazione delle pozioni richiede che il Mago porti con sé un mortaio, un pestello ed altri piccoli utensili da erborista, che acquisisce automaticamente quando si addestra per la prima volta in questa Arte. Nel caso essi vengano persi, occorre trovarne o acquistarne di nuovi. Inoltre occorrono i materiali per ciascuna pozione. Questi devono essere trovati sul campo, dato che la maggior parte sono ingredienti rari o inusuali, e raramente si potranno trovare nei negozi o al mercato. Raccogliere gli ingredienti per una certa pozione potrebbe diventare un'avventura di per sé; se il Mago possa trovare gli ingredienti in un certo momento del gioco dovrebbe essere l'Arbitro di Gioco a stabilirlo. In genere una prova di Conoscenze (natura) o, in qualche caso, di Conoscenze (arcane) (CD da 15 a 30) permetterà ad un Mago di Dessi che si trovi in un luogo appropriato di trovare gli ingredienti necessari per una singola pozione.

Infine, Alchimia può cambiare le proprietà basilari delle sostanze. Se supera una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20 mentre è a contatto con un oggetto solido, il Mago può sottrarre il suo danno magico base dalla durezza dell'oggetto (rompendolo automaticamente se il danno tirato riduce la durezza a 0 o meno). Se il danno magico base è 10 o più, il Mago può cambiare un volume pari a un cubo di 2,5 cm di spigolo per livello di classe in un'altra sostanza (piombo in oro, per esempio). Questo cambiamento dura solo un giorno per livello di classe. Questo uso di Alchimia non richiede ingredienti né utensili.

## Controllo sulla Materia

Questa Arte del richiamo invoca l'aiuto delle forze elementali del mondo. Purtroppo per il Mago, non c'è mai alcuna garanzia sulla forma che l'aiuto prenderà. Se il costo in Forza di Volontà viene pagato, l'aiuto arriverà, anche se potrebbe richiedere un po' di tempo per manifestarsi e potrebbe non essere proprio quello che il Mago sperava. Il Controllo sulla Materia è noto per fornire ai Maghi di Dessi ciò di cui hanno bisogno, ma di rado è proprio quello che vogliono. Quando sceglie questa Arte, il Mago di Dessi ottiene immediatamente 1 grado bonus in Conoscenze (piani).

### **Spirito dell'Acqua (4 Forza di Volontà)**

Gli spiriti dell'Acqua possono essere molto efficaci, soprattutto se richiamati mentre un avversario sta bevendo. I liquidi possono cercare di annegare un bersaglio (costringendolo ad utilizzare le normali regole per l'annegamento a pagina 156\*), le onde possono portare fuori rotta una nave inseguitrice, e naturalmente possono comparire creature marine ad attaccare i nemici del Mago. L'acqua risponde in 1d6 round, e può, a suo giudizio, decidere di aiutare il Mago semplicemente guardandolo di un ammontare pari al proprio danno magico base, anziché manifestarsi in altro modo.

### **Spirito dell'Aria (4 Forza di Volontà)**

Argento vivo, imprevedibili, questi spiriti dispettosi possono sguinzagliare condizioni atmosferiche inclementi, far volare via oggetti dalle mani delle persone, o perfino evocare il tuono per assordare gli avversari del Mago. Gli spiriti dell'Aria hanno la tendenza ad ostacolare anche il Mago allo stesso tempo, anche se non tanto quanto i suoi nemici. Creature investite dal vento possono compiere una prova di Forza (CD pari al tiro salvezza dell'incantesimo) per evitare di essere spazzate via dallo spirito, e può essere richiesto un tiro salvezza sulla Tempra per resistere agli effetti assordanti del tuono. Quest'ultimo, se il tiro salvezza fallisce, stordisce il bersaglio per un round. Gli spiriti dell'Aria impiegano solo 1d4 round a rispondere alla chiamata.

### **Spirito del Fuoco (4 Forza di Volontà)**

Incarnazione tanto della creatività quanto della distruzione, gli spiriti del Fuoco rispondono entro un singolo round, e di solito lo fanno in modo creativamente distruttivo. Lanterne cadute che incendiano i dintorni, una torcia che esplode, o fuoco magico impazzito, fuori controllo, sono tutti segnali dell'"aiuto" di uno spirito del Fuoco. Gli spiriti del Fuoco non infliggeranno mai più di metà del danno magico base del Mago. Tutti i tiri salvezza hanno la CD di questo incantesimo e se un avversario lo supera subisce comunque la metà dei danni, perché l'ira di uno spirito del Fuoco non è interamente controllabile o amichevole.

### **Spirito della Terra (4 Forza di Volontà)**

Quando richiamati, gli spiriti della Terra risponderanno entro 2d4 round (è l'elemento più lento a rispondere), scuotendo il terreno, causando una frana, distruggendo qualche oggetto non magico di metallo o pietra importante per il nemico, o con qualche azione ugualmente distruttiva od ostacolante. Gli spiriti della Terra non infliggeranno mai più del danno magico base ad ogni singolo bersaglio, ma possono infliggere danni ad ogni nemico entro 30 metri dal Mago, se è ciò che scelgono di fare. Gli avversari che si trovino su un terreno durante una scossa devono superare una prova di Acrobazia con una CD pari a quella del tiro salvezza dell'incantesimo, o cadere proni a terra.

## **Evocazione**

È l'Arte più pericolosa da invocare perché il Mago che la usa si sta collegando alle forze negromantiche del Magnamund e si sta sporgendo attraverso il velo della Morte stessa per attingere al potere e alla saggezza dei defunti. Questa non è mai una cosa sicura da tentare e molti Maghi cadono vittima degli spiriti stessi che desideravano interrogare. Cautela, forza di volontà ed un pentacolo magico tracciato sul terreno a protezione di sé sono fortemente

consigliati ad ogni Mago di Dessi abbastanza coraggioso o disperato da ricorrere al potere degenerato dell'Evocazione. Quando sceglie questa Arte, il Mago ottiene immediatamente 1 grado bonus in Diplomazia.

### **Grido dello Spirito (1 Resistenza e 1 Forza di Volontà per round)**

Questa arte porta alla luce lo spirito di un essere conosciuto, o uno spirito legato a dei resti trovati dal Mago di Dessi, permettendogli di rispondere a varie domande postegli. Il Mago può porre una domanda ogni due livelli di classe; occorre un round per porre e ricevere risposta ad ognuna di esse. Le domande che non sono state poste vengono perse se il Mago rilascia l'incantesimo prima di porle tutte. La conoscenza dello spirito è limitata a ciò che la creatura sapeva in vita, compresi i linguaggi parlati (se ne parlava), e ciò che è accaduto nei dintorni del suo corpo da quando è morta. Le risposte sono solitamente brevi, criptiche o ripetitive.

Se l'alleanza dello spirito è diversa da quella del Mago, esso ottiene un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'incantesimo come se fosse vivo. Se ha successo, libera lo spirito dal controllo e se il Mago non si trova entro un pentacolo, verrà immediatamente attaccato. Altrimenti, esso fuggirà e infliggerà terrore al mondo dei vivi fino a che sia distrutto (se è Malvagio). Gli spiriti Buoni che si liberino tornano immediatamente al mondo dei morti se non possono attaccare colui che li ha evocati.

Evocare gli spiriti dei morti non è privo di un costo. Oltre al lento consumo di energia vitale e Forza di Volontà richiesto da questa Arte, lo spirito evocato ha il permesso di richiedere un singolo servizio al Mago dopo avere risposto alle sue domande. Il round speso in questo modo non costa al Mago Resistenza o Forza di Volontà, ma se il Mago non accetta onestamente il compito, lo spirito viene immediatamente liberato, come sopra. Questo servizio deve essere eseguito entro un giorno per livello di classe del Mago, o lo spirito può tornare in un momento e luogo di sua scelta (di solito, quando il Mago sia addormentato o indifeso) ad esigere vendetta per il patto infranto.

Questi compiti tendono ad essere qualcosa che era importante per lo spirito in vita e possono essere semplici o incredibilmente difficili da eseguire. Non sono mai compiti impossibili, anche se potrebbero essere una complicazione più grande di quanto valesse l'informazione ottenuta in cambio. L'Arbitro di Gioco dovrebbe assicurarsi che un certo compito metta alla prova qualche capacità del Mago e se si rivelasse troppo arduo, portarlo a termine dovrebbe fornirgli punti esperienza.

## **Incantesimo**

Queste manifestazioni di magia legano i pensieri e la volontà di un avversario, facendolo agire in una certa maniera o facendogli avere allucinazioni e vedere illusioni create nella sua mente dal Mago. Questo potere è estremamente valido per questi scopi, ma mantenerne gli effetti può essere molto costoso in termini di Forza di Volontà. La maggior parte dei Maghi di Dessi utilizzano questo potere con cautela, mantenendolo su un singolo bersaglio appena il tempo necessario a fare quello di cui hanno bisogno, e poi lasciano la zona prima che la loro interfe-

renza sia scoperta. Quando sceglie questa Arte, il Mago riceve un 1 grado bonus in Raggiare.

### **Costrizione della Mente (2 Forza di Volontà per round)**

Se il bersaglio di questa capacità, che deve trovarsi entro 18 metri e nella linea di visuale del Mago, fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, deve compiere in quel round una qualsiasi azione il Mago desideri. Queste azioni non possono essere autodistruttive o danneggiare i suoi alleati. Ogni round in cui il Mago desideri mantenere il controllo su di un singolo bersaglio, questi ottiene un +1 cumulativo al suo tiro salvezza. Creature con Intelligenza 16 o più o 10 o più livelli da incantatore sono immuni a Costrizione della Mente.

### **Miraggio della Mente (3 Forza di Volontà per round)**

Una capacità potente anche se di breve durata, permette al Mago di Dessi di creare un'illusione con sensazioni visive, auditive e perfino tattili nella mente di un soggetto. Non è concesso alcun tiro salvezza sulla Volontà contro questo effetto: l'illusione verrà vista dal bersaglio, anche se non è detto che vi creda. Questo dipende interamente da quanto sia credibile l'immagine e da ciò che accade quando essa scompare. Il Miraggio scomparirà completamente se il Mago smette di pagare il suo costo in Forza di Volontà, facendo molto probabilmente intuire al soggetto che era un falso. Il Miraggio può avere taglia massima Grande (o Enorme se il Mago di Dessi è di 10° livello o superiore).

### **Sonda della Mente (3 Forza di Volontà ogni domanda)**

Questo potere funziona esattamente come Costrizione della Mente, a parte il fatto che anziché controllare le azioni del bersaglio, il Mago può ottenere la risposta ad una singola domanda dalla sua mente, una volta per round. Queste risposte devono poter essere date entro sei secondi; domande più lunghe richiedono più round di effetto e questo può portare all'interruzione del contatto a causa del tiro salvezza progressivamente più facile. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, sa di essere stato influenzato; altrimenti il Mago non lascia traccia di avere sondato la sua mente, ed egli dimenticherà l'interrogatorio se il Mago lo desidera.

## **Profezia**

Ponendo il Mago in contatto diretto con il flusso e riflusso del tempo, Profezia può essere la più difficile e confusa delle Antiche Arti. Nessun Mago ha mai potuto dire di avere davvero la padronanza di Profezia, ma può essere un dono prezioso anche se resta sfuggente. Ciò che manca alla Profezia in precisione è compensato dalla sua potenza. Ben poco può schermare un soggetto dai poteri di Profezia, e perfino quel poco che non può essere visto con questa Arte si rivela di una certa potenza proprio per questo motivo. Ogni uso di Profezia ha una probabilità di fallimento del 30% meno i gradi in Conoscenze (arcane) del Mago. Quando sceglie questa Antica Arte, il Mago di Dessi ottiene immediatamente 1 grado bonus in Conoscenze (arcane).

### **Visione dell'Aura (5 Forza di Volontà)**

Visione dell'Aura dona la capacità di vedere tutte le cose per quello che sono in realtà. Il Mago vede attraverso l'oscurità normale o magica, si accorge di porte segrete nascoste dalla magia, distingue la posizione esatta e l'alleanza

(Bene, Male o Equilibrio) di creature od oggetti mascherati da illusioni o altri effetti simili, spezza le illusioni e vede la vera forma di ciò che ha cambiato forma o è trasmutato. Inoltre, il Mago può concentrare la propria visione per vedere nel Piano del Daziarn (non che questo sia molto consigliabile per la sua salute mentale). Visione dell'Aura opera fino a una distanza di 18 metri.

Visione dell'Aura non attraversa oggetti solidi. Non conferisce in nessun modo una "visione a raggi X" né qualcosa di equivalente. Non nega l'occultamento, compreso quello causato da nebbia e simili. Quindi, Visione dell'Aura non aiuta chi la usa a vedere attraverso travestimenti normali, a scoprire creature che si stanno semplicemente nascondendo o ad accorgersi di porte segrete nascoste da mezzi convenzionali.

### **Visione Futura (3 Forza di Volontà)**

Visione Futura può dire al Mago se una particolare azione gli porterà conseguenze favorevoli o sfavorevoli nell'immediato futuro. Se Visione Futura ha successo, il Mago di Dessi ottiene uno di quattro possibili risultati:

- Gioia (se l'azione porterà probabilmente conseguenze favorevoli).
- Dolore (per conseguenze sfavorevoli).
- Gioia e dolore (entrambe).
- Niente (per azioni che non hanno conseguenze particolarmente favorevoli o sfavorevoli).

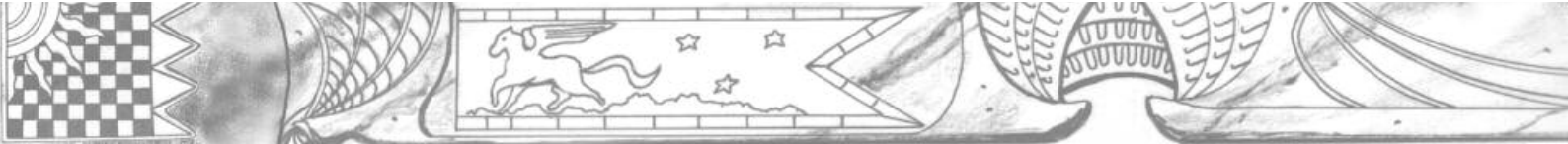
Visione Futura può arrivare solo fino a circa mezz'ora nel futuro, perciò tutto quello che potrebbe accadere dopo non influenza il risultato. Quindi, il risultato potrebbe non tenere conto delle conseguenze a lungo termine dell'azione contemplata.

### **Visione Localizzante (4 Forza di Volontà)**

Il Mago può percepire la direzione in cui si trova un oggetto o persona che conosce bene o visualizza chiaramente. Può anche cercare un generico tipo di oggetti o di persone, in questo caso localizza il più vicino, se ce n'è più di uno entro il raggio di azione. Cercare un certo oggetto o individuo richiede un'immagine mentale specifica ed accurata; se l'immagine non è abbastanza somigliante all'oggetto o creatura reale, Visione Localizzante fallisce. Il Mago di Dessi non può specificare un oggetto specifico a meno che lo abbia, o ne sia stato, fisicamente toccato. Visione Localizzante dura fino a che il Mago arriva entro 3 metri dall'oggetto o persona cercata, oppure dopo un'ora, quale di queste condizioni che si verifica prima.

## **Psicomanzia**

Un Mago di Dessi che utilizzi questa capacità può avere intuizioni riguardo un oggetto e, se possibile, anche intravedere momenti della sua storia, maneggiandolo in stato di trance meditativa. Questo potere a volte è molto criptico e può essere fuorviante se non è usato con attenzione; in generale, è più accurato quando il Mago cerca di raccogliere informazioni specifiche e non è troppo generico nelle sue indagini. La meditazione necessaria per utilizzare questo potere richiede cinque minuti ed una prova di Concentra-



zione con CD 20. Se la prova richiesta (in cui il Mago può prendere 10 se si trova in un'area tranquilla, senza distrazioni) fallisce, il Mago perde i cinque minuti e deve pagare ugualmente i punti Forza di Volontà richiesti. Quando sceglie questa Arte, il Mago di Dessi ottiene immediatamente 1 grado bonus in Percepire Intenzioni.

#### **Senso del Passato (4 Forza di Volontà)**

Questo potere dona al Mago la capacità di vedere l'immediato passato di un oggetto, ed ogni momento veramente importante che ci possa essere stato nella sua storia. Queste immagini tendono a raggiungere il Mago di Dessi sotto forma di sogni, indovinelli e visioni indistinte che lo tormentano per giorni in seguito all'uso di questo potere. L'Arbitro di Gioco è incoraggiato ad assicurarsi che ogni informazione ottenuta con questo potere sia difficile da interpretare, ma al tempo stesso basata sui fatti ed accurata. Gli oggetti intelligenti non possono ingannare Senso del Passato, anche se le immagini ottenute da essi potrebbero facilmente essere poste fuori dal loro contesto o fraintese.

#### **Senso del Potere (3 Forza di Volontà)**

Utilizzato per determinare i poteri e le funzioni di un oggetto, Senso del Potere è molto efficace ma può essere intenzionalmente fuorviato da un oggetto intelligente. Il Mago comprende le proprietà magiche presenti in un singolo oggetto tenuto in mano. Il Mago ne apprende le funzioni, come attivarle (se applicabile) e l'alleanza del suo costruttore. Nel caso di un oggetto che abbia incantesimi attivi su di esso, il Mago di Dessi distingue ogni incantesimo, il suo effetto e l'alleanza di chi l'ha lanciato.

Un oggetto intelligente può cercare di resistere a questo effetto se lo desidera. Aumentare la CD della prova di Concentrazione di +5 (per oggetti intelligenti) o +10 (per oggetti intelligenti di eccezionale potere); se il Mago dovesse fallire questa prova, non apprende niente sull'oggetto, tranne quello che può scoprire osservandolo normalmente. Tuttavia, l'oggetto intelligente può anche decidere di mentire se il Mago ha fallito la prova di Concentrazione: invece di non rivelare nulla, può fuorviare il Mago riguardo ai suoi poteri, incantesimi attivi su di esso e sull'alleanza del suo costruttore.

### **Sortilegio**

L'Arte Dessi di far comparire campi e forme di forza, è una forma di magia faticosa, e l'Antica Arte più costosa in termini di Forza di Volontà. Questo prosciugamento è bilanciato dall'efficacia della magia: un maestro del Sortilegio può attaccare, difendersi, chiudere e manipolare oggetti con lucenti fili di potere che resistono ai colpi più forti, fino a che riesce a mantenerli in posizione. Ciascuno dei quattro poteri di Sortilegio è molto forte, ma essi possono rendere il Mago esausto e vulnerabile in fretta. Quando sceglie

questa Arte, il Mago di Dessi ottiene immediatamente 1 grado bonus in Concentrazione.

#### **Barriera di Forza (5 Forza di Volontà per round)**

Il potere impedisce ad una porta, finestra, ad un contenitore o ad un altro oggetto chiuso di venire aperto, in qualsiasi modo. La forza si fonde con la porta, la finestra o l'oggetto (che non può essere più lungo di 3 metri in qualsiasi dimensione) e lo rende temporaneamente invulnerabile a tutti i danni fisici o magici.

#### **Lama di Forza (3 Forza di Volontà per attacco)**

Sfruttando la concentrazione e l'intensità emozionale dell'aggressione, un Mago di Dessi può colpire un bersaglio manifestando una lama di forza magica e scagliandola con la forza della sua volontà. Questo attacco richiede un attacco magico a distanza che, se va a segno, infligge il danno magico base del Mago di Dessi. Dato che quando questo incantesimo viene utilizzato si forma una linea magica tra il Mago e il suo bersaglio, per ogni attacco consecutivo in cui il Mago scagli una Lama di Forza contro lo stesso bersaglio ottiene un bonus cumulativo di +1 al tiro per colpire. Il bonus scompare se trascorre un round senza un attacco di questo tipo.

#### **Presa di Forza (4 Forza di Volontà per round)**

Quando un Mago di Dessi invoca Presa di Forza, crea una grande mano separata che può essere visibile come bagliore luminoso di qualsiasi colore o invisibile, a sua scelta. Questa mano può manipolare un qualsiasi singolo oggetto pesante fino a 2,5 kg per livello di classe, fino a che il Mago lo abbia nella sua visuale e sia entro 3 metri per livello di classe da esso. La sua velocità di manipolazione è solo di 3 metri al round, rendendola troppo lenta per impugnare un oggetto come un'arma efficace. Se Presa di Forza è diretta contro una creatura vivente, quest'ultima ottiene un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per resistervi.

#### **Scudo di Forza (4 Forza di Volontà per round)**

Questo potere invoca uno scudo luminoso circolare del diametro di 1,2 metri di forza magica che intercetta automaticamente gli attacchi fisici, in mischia e a distanza, che potrebbero colpire il Mago. Può assorbire punti Resistenza pari al livello di classe del Mago di Dessi ogni round, dai danni che normalmente il Mago avrebbe subito. Finché il Mago continua a spendere 4 punti Forza di Volontà ogni round, lo scudo resta al suo posto. Se lo scudo subisce più danni del livello di classe del Mago in un round, viene distrutto e il danno in eccesso si applica al Mago. Uno Scudo di Forza danneggiato ma non distrutto ripristina la sua capacità di assorbire il danno all'inizio di ogni round. Un Mago può avere un solo Scudo di Forza attivo nello stesso momento.



