

DYNVER

v. 2.3

Requisiti Primari: Saggezza di almeno 13 punti

Altri requisiti: Carisma e Forza di almeno 13 punti, Intelligenza di almeno 11 punti, Allineamento Buono.

Dadi Vita: 1d6 per livello d'esperienza, contando eventuali bonus/malus per la Costituzione, fino al 9° livello (compreso); dal 10° in poi aggiungono 2 PF per ogni livello successivo.

PE e Livello massimo: Il Dynver usa stessa tabella di avanzamento in PE del Chierico fino al 36° livello.

Tiri Salvezza: Chierico di pari livello.

THACO: Guerriero di pari livello.

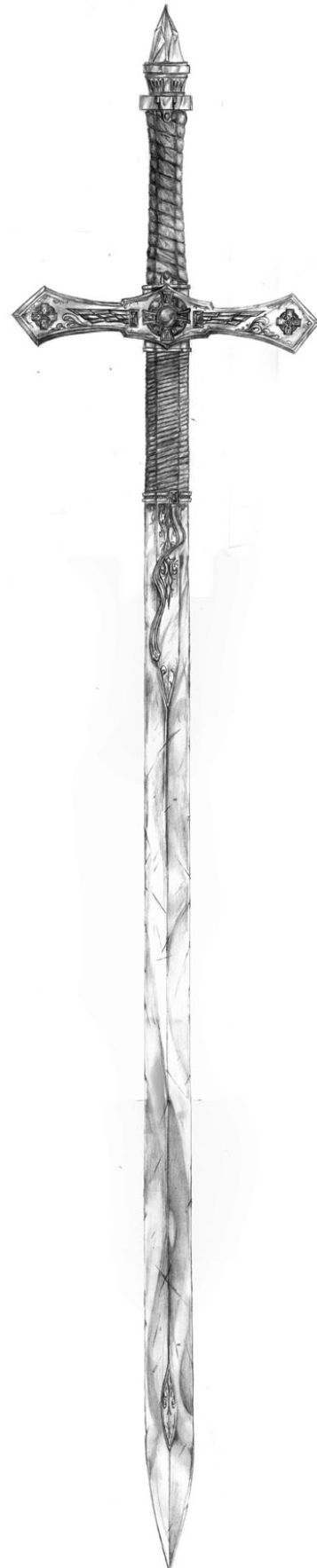
Armature consentite: Qualsiasi tipo di armatura.

Armi consentite: Il dynver può usare solo armi dello stesso tipo della propria Arma Primaria (contundente o lacerante), escluse tutte le armi perforanti o da tiro.

Abilità Speciali: Simbiosi, forza spirituale, evocare incantesimi divini, arma primaria, opzioni di combattimento dei guerrieri.

Maestria nelle Armi: Come un biclasse Guerriero-Chierico di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Istinto combattivo, Religione: Triade dell'Onore.



Cotesti sono i Tredici Dogmi di Condotta da onorare:

1. *La tua arma è parte del tuo corpo: non abbandonarla né profanarla mai.*
2. *In battaglia fai sentire il tuo grido: che il nemico tremi di fronte al tuo nome.*
3. *Combatti guardando in faccia il tuo avversario: solo i deboli colpiscono alle spalle.*
4. *Nella lotta non retrocedere: la fuga è solo per i codardi.*
5. *L'onestà è sempre visibile: mai approfittare di ciò che non si può vedere.*
6. *Il male è nemico dell'anima: combattilo per rimanere puro.*
7. *La magia è come un'arma: diventa malvagia assediata dell'uso.*
8. *Benedici chi ti protegge ancor prima di sfamarti: rendi omaggio agli dei con cuore sincero.*
9. *Nella pace, ricorda chi è caduto: onora sempre i tuoi compagni defunti.*
10. *La pietà è la virtù dei potenti e il vizio degli stupidi: usala secondo coscienza.*
11. *L'indifeso merita protezione, l'oppressore la re-denzione.*
12. *Mai incrociare le armi con un fratello, se non per redimerlo o addestrarlo.*
13. *Vivi con virtù, agisci con la mente, combatti col cuore.*

- estratto dal "Codice del Dynver"

Storia

Molti secoli fa, sul pianeta chiamato Draconia esisteva un gruppo di potenti e abili sacerdoti-guerrieri asserviti alla causa del Bene: la casta dei Dynver (i Virtuosi). Questi individui, scelti dai Gerarchi della casta tra i clarion (sacerdoti panteisti) più meritevoli e virtuosi votati alla Triade dell'Onore, venivano edotti alla nobile arte dello scontro d'armi dai dynver anziani, apprendendo nel contempo i sacri misteri dei poteri concessi dalle divinità e i codici di comportamento necessari per condurre un'esistenza onorevole senza abusare delle proprie capacità. Essi officiavano inoltre rituali nei confronti degli dei della Triade dell'Onore: Cramosh, il Signore della Battaglia, Tamia, la Maestra dell'Ordine, e Jano, il Sommo Giudice. Ognuno di essi incarnava un lato dell'animo dei dynver (la brama per la battaglia, l'amore per l'ordine e l'istinto di giustizia) ed erano famosi per le loro eccellenti capacità combattive e la lealtà incrollabile verso gli dei.

Tuttavia, il fulgido esempio della setta dei Dynver era temuto e aborrito dalle potenze del Caos, che operarono al fine di distruggere la casta e di eliminarla dalla faccia di Draconia. Corrompendo il cuore di alcuni dei suoi membri più giovani, facilmente accecati da idee di gloria e dalla propria vanità, gli dei del Caos minarono la setta alle sue fondamenta, cominciando pian piano ad eroderla. Dopo un secolo di lotte e oscure macchinazioni, il numero dei dynver si era ridotto drasticamente, ma quel che è peggio, uno dei corrotti era asceso al ruolo di Gerarca, e iniziò a predicare una filosofia tesa ad indebolire il controllo degli istinti e a dimenticare la via della temperanza. Confondendo l'ira che deriva da un cuore rabbioso e in preda al Caos con il vigore di uno spirito impavido, molti dei novizi dynver furono sviati e condotti ad una fine prematura nelle battaglie contro demoni e mostri, oppure cedettero alla loro parte oscura e si allearono con le schiere del Caos, cominciando a combattere una battaglia fratricida.

Quando gli ultimi dynver rimasti si accorsero dell'inganno e delle macchinazioni ordite ai danni della loro casta, la situazione era ormai disperata. Cinti d'assedio nella loro roccaforte, gli ultimi Gerarchi rimasti fedeli al vecchio Codice utilizzarono i loro poteri magici per chiedere un favore divino e preservare l'anima di tutti i dynver ancora incorrotti dal Male. Gli dei ascoltarono la loro richiesta e acconsentirono, operando un grande miracolo su tutti gli adepti della casta. Quando le forze del nemico riuscirono finalmente ad abbattere le ultime resistenze della fortezza ed entrarono sciamando e distruggendo, trovarono solo i corpi inanimati dei loro rivali, che si erano apparentemente tolti la vita con le loro stesse armi piuttosto che soccombere per mano dei demoni. Allo stesso modo sul resto del globo, quel giorno tutti gli ultimi dynver morirono con l'arme in pugno, bagnandola del loro stesso sangue. Le potenze del Caos erano certe di aver vinto, ma si sbagliavano.

Negli anni successivi, sacerdoti devoti agli dei un tempo venerati dai dynver viaggiarono da una parte all'altra di Draconia, spesso rischiando la vita per recu-

perare le armi con le quali gli ultimi virtuosi avevano commesso il suicidio rituale. Radunatele, essi le portarono poi nell'isola benedetta dagli dei, Moonladd, dove i clarion più saggi e potenti conclusero il miracolo promesso ai dynver dalle potenze celesti al momento della loro morte. Con l'aiuto del Signore di Cristallo, il Patrono della Magia, ogni arma divenne il ricettacolo della forza spirituale e magica del dynver a cui era appartenuta, affinché potessero rivivere nel corpo di una nuova schiera di adepti volontari, pronti a ricostituire la Casta dei Virtuosi.

Ma tutto ciò non era sfuggito all'occhio vigile delle potenze del Caos, che intervennero poco prima della cerimonia finale, che avrebbe dovuto restituire alle anime imprigionate nelle armi il pieno potere e un nuovo corpo in cui rivivere. Con l'ennesimo sotterfugio, l'arcana cerimonia venne alterata e interrotta, molti dei clarion perirono sotto l'assalto di demoni, stregoni e altri clarion fedeli al Caos, e le armi furono perdute nuovamente nel corso della battaglia che si scatenò. Alcune di esse vennero trasportate in luoghi lontani all'interno di Draconia, altre (la maggior parte) furono risucchiate in una sorta di breccia dimensionale, che le sparpagliò per questo e per altri universi, fino a quando ciascuna di esse non venne trovata e raccolta da esseri ignari della loro potenza, dopo anni o addirittura secoli di abbandono. Fu allora che lo spirito degli antichi dynver si risvegliò, e scoprì di essere nuovamente pronto alla lotta...

PERSONALITÀ E STILE DI VITA

Il dynver è una classe atipica rispetto a qualsiasi altra. Si tratta infatti di chierici-guerrieri profondamente votati ad un codice di comportamento che hanno difeso fino all'estremo, sacrificandovi la propria vita e la propria anima. Per un dynver l'onore e i rispetto dei dettami imposti dal Codice viene prima di ogni altra cosa, e se viene meno ai propri doveri, il dynver perde parte della propria personalità, del proprio spirito, e con esso parte del proprio potere. Benché esistano dynver di allineamento sia Legale, che Neutrale, che Caotico, tutti rispettano i dettami imposti dal Codice, facendo poi affidamento sulla propria indole per risolvere le questioni e le situazioni non contemplate dai Tredici Dogmi di Condotta. Tutti venerano la Triade dell'Onore, con particolare devozione verso una divinità tra Tamia, Jano e Cramosh, associata alla propria personalità e ai propri obiettivi.

I dynver non possiedono un corpo fisico fino a quando qualcuno non impugna l'arma dentro la quale è contenuto lo spirito di uno di essi e accetta la simbiosi perenne. Per questo la personalità del dynver è complicata e multifaccettata, comprendendo da una parte i ricordi e gli stimoli del dynver e dall'altra quelli dell'individuo che ha accettato di fondersi con lui. Anche per questo ogni dynver ha bisogno di punti di riferimento immutabili come il Codice e i Dettami, per evitare di soccombere al caos che a volte attanaglia la sua mente (una maledizione probabilmente voluta dalle potenze del Caos).

Una volta accettata la fusione con l'ospite, la personalità dell'individuo si fonde con quella del dynver, ma è il dynver a dominare gli stimoli, i bisogni e i desideri della nuova persona. Esso accetta sempre la sessualità del corpo all'interno del quale si fonde (a dispetto di quale potesse essere il suo sesso originale o quello degli ospiti precedenti) e ne mantiene i ricordi, portandosi appresso anche tutti i ricordi delle precedenti esperienze di unione (ma non necessariamente le memorie appartenenti esclusivamente ai precedenti ospiti e maturate prima della fusione col dynver).

Ogni dynver, inoltre, è conscio di possedere poteri divini, ma sfortunatamente non gli è possibile accedere a tutti i suoi poteri immediatamente. Deve infatti costituire una simbiosi sempre più perfetta col suo corpo ospite, e questo avviene solo col tempo e con l'esperienza. Il dynver dunque, anche se si ritiene immortale (visto che la sua anima continuerà ad esistere finché l'arma in cui è conservata non viene distrutta), è molto attento a non correre pericoli eccessivi (pur rimanendo audace e coraggioso per natura), per evitare di perdere il proprio ospite e dover ricominciare tutto daccapo (vedi sotto "Svantaggi particolari").

Ogni dynver è nemico giurato della Triade Infernale (Ahdes, il Grande Caos e Mesmirya), che è responsabile della loro sorte, e nel corso del tempo e delle loro peregrinazioni, i dynver hanno imparato anche a conoscere altre divinità del Caos o del Male simili ai loro nemici ancestrali, a cui hanno similmente giurato di opporsi, in tutti i mondi nei quali sono capitati. Fulgido esempio di onore e di abnegazione, i dynver continuano a vivere sparsi per gli universi e le dimensioni, e ad istruire ed ispirare le giovani generazioni grazie ai loro gesti di audacia e benevolenza.

ARMIE E ARMATURE

Il dynver è un sacerdote guerriero addestrato alla lotta e al combattimento, e pertanto può indossare ed usare qualsiasi tipo di armature o scudi.

Per quanto riguarda le armi è vincolato a usare solo armi della stessa tipologia della sua arma primaria: solo contundenti (da botta) o laceranti (da taglio), sia semplici che complesse.

ABILITÀ SPECIALI

Dato che l'anima del Dynver è contenuta in un'arma, per interagire col mondo circostante egli deve entrare in *simbiosi* con un ospite umanoide vivente, quindi sono esclusi i non-morti, i costrutti e qualsiasi creatura priva di un'anatomia simile a quella umanoide. Sono altresì escluse tutte quelle creature di natura immortale o divina, come gli arghan e gli esterni che non possono invecchiare, oltre che ovviamente le divinità o qualsiasi avatar di queste ultime.

La simbiosi non è automatica, e avviene sempre e solo se l'ospite accetta volontariamente la fusione proposta dal dynver. Inoltre il dynver rifiuta di entrare in simbiosi con creature malvage o considerate indegne, e solo dopo aver valutato l'anima e la mente dell'ospite con cui entra in contatto (cosa che gli è pos-

sibile non appena qualcuno impugna l'arma) egli decide se uscire allo scoperto e proporre la simbiosi. Viceversa, se decide che la creatura è un essere indegno o ignobile, è in grado di inviare alla sua mente una suggestione ipnotica che lo costringe ad abbandonare l'arma alla prima occasione utile senza che questi se ne accorga immediatamente. Il dynver solitamente evita di entrare in simbiosi oltre che con esseri malvagi anche con qualsiasi sacerdote che non veneri la divinità legata al dynver o la Triade dell'Onore, poiché questa situazione genera un conflitto spirituale tale da rendere impossibile qualsiasi tipo di simbiosi tra l'anima del dynver e quella del sacerdote. Nel caso invece scelga un sacerdote votato alla Triade o a una delle sue divinità, tutta l'esperienza dell'ospite (PE da chierico) viene convertita in energia spirituale a cui il dynver può attingere: in pratica, si usano i PE dell'ospite per determinare il livello del Dynver, e si userà la classe dynver da ora in avanti poiché la fusione è stata totale. Se mai la fusione dovesse avere fine e l'ospite sopravvivesse, ad esso rimarrebbero tutti i PE posseduti prima della simbiosi, e al dynver andrebbero i rimanenti (quelli guadagnati dopo la simbiosi).

Il processo di fusione è indolore ed immediato: per un minuto l'ospite rimane stordito mentre le due menti e i due spiriti cercano di collimare e ottengono la simbiosi. La fusione ha come primo effetto quello di annullare qualsiasi effetto magico presente nel corpo e nella mente dell'ospite (una combinazione di *dissolvi magie* e *distruzione del male* automatiche), poiché la fusione agisce come una catarsi che libera mente e spirito da influenze esterne e rende il dynver padrone delle azioni dell'ospite. Una volta stabilita la simbiosi col prescelto, il Dynver acquista tutte le capacità fisiche e naturali dell'ospite (Forza, Costituzione e Destrezza), oltre a mantenere le proprie invariabili caratteristiche mentali e spirituali (Saggezza, Intelligenza e Carisma) che gli consentono di riappropriarsi delle abilità magiche della sua casta (v. lanciare incantesimi divini) nel corso del tempo e di combattere al meglio grazie al suo addestramento specifico (THACO del Guerriero). La creatura con cui entra in simbiosi guadagna immediatamente un bonus di +2 al punteggio di Forza data l'enorme *forza spirituale* che la pervade, e beneficia di questo bonus finché rimane in simbiosi col dynver.

Il dynver in simbiosi eredita anche tutti i ricordi dell'ospite, e acquisisce gratuitamente le sue competenze e abilità generali. Il dynver mantiene anche le abilità e le conoscenze di classe appartenenti all'ospite, ma se vuole usarle è soggetto alle restrizioni della classe dell'ospite (es: un mago non riesce a lanciare incantesimi se indossa un'armatura e se non ha il suo libro). Naturalmente, un dynver di 1° livello è un'anima appena risvegliata, ancora scossa dall'orribile rituale a cui ha dovuto sottoporsi, e quindi non avrà molti ricordi del suo passato né tanto meno avrà accumulato ricordi delle vite degli ospiti che non ha ancora avuto, oppure potrebbe essere un dynver che ha già avuto diversi ospiti, ma le cui transizioni da un ospite all'altro sono sempre state talmente tragiche e involontarie da impedirgli di conservarne ricordi ed esperienze utili (v. paragrafo *Svantaggi Particolari*).

Inoltre, il personaggio non può più avanzare in quella classe finché è in simbiosi col dynver (si concentra sull'avanzamento come dynver); se si usano le regole opzionali dei personaggi multiclasse, è possibile avanzare nella classe originale dell'ospite ma solo finché questa rimane 1 livello inferiore alla classe del Dynver (considerata primaria). Diventa importante in questo caso, alla creazione di un personaggio dynver, non il livello ma il numero di PE disponibili. Infatti, il giocatore può darne una parte alla classe originale dell'ospite, e i restanti a quella del dynver (i PE del personaggio saranno comunque gli stessi alla fine); a questo proposito, per ragioni di equilibrio nel gioco, il livello del dynver non deve essere inferiore a 1/3 del livello della classe dell'ospite. Per i PF si usano quelli della vecchia classe fino a che sono maggiori di quelli del dynver, e quelli del dynver quando li superano (es: ospite è ladro di 3° e dynver di 1° entra in simbiosi, allora il personaggio diventa un Ladro 3°/Dynver 1° con 3d4 PF come ladro e 1d6 PF come dynver. Il dynver userà i PF dell'ospite fino a quando, continuando ad avanzare di livello e a tirare i propri PF, questi ultimi non superino i 3d4 originali dell'ospite). La stessa cosa si fa coi TS, col THAC0 e col numero di attacchi.

Da notare infine, che il dynver può cambiare corpo solo in due casi: se l'ospite vecchio muore e il corpo non viene resuscitato, oppure se accetta di trasferirsi in un altro ospite mentre quello attuale è ancora vivo. Infatti, se l'ospite muore ma il suo corpo viene resuscitato, il vincolo tra la sua anima e quella del dynver si riforma all'istante, ammesso che l'Arma Primaria con lo spirito del dynver sia entro 1 km dal corpo ospite. In caso contrario, la creatura ritornerà piena padrona del proprio corpo, ma potrà comunque cercare di ricongiungersi allo spirito del dynver senza subire penalizzazioni (la creatura avrà le statistiche risalenti a prima della fusione col dynver), se è questo che vuole.

Come già accennato, l'anima vera e propria del dynver è custodita all'interno di un'arma di qualità eccezionale e dalle proprietà magiche sorprendenti chiamata **Arma Primaria** (si può scegliere qualsiasi arma, ad eccezione di quelle prive di Punti Danno, di armi da tiro o armi non classificabili come contundenti, perforanti o laceranti), e questo gli permette di entrare in simbiosi con il corpo e lo spirito di altri individui come descritto precedentemente. L'arma, infusa dell'essenza del dynver, possiede una certa resistenza alla magia ed un bonus magico che aumenta con l'aumentare del livello del dynver, poiché essa riflette la crescente potenza dello spirito ivi contenuto. La progressione delle qualità magiche dell'arma viene mostrata in questa tabella:

Statistiche dell'Arma Primaria

Livello	Bonus	Res.Mag.	Rigenerazione	PuntiDanno
1-5	+1	10%	1 PD / 6 ore	Standard
6-9	+2	20%	1 PD / 3 ore	+5
10-15	+3	30%	1 PD / ora	+10
16-19	+4	40%	1 PD / turno	+15
20+	+5	50%	1 PD / minuto	+20

Bonus: indica il bonus magico dell'arma, da aggiungere al Tiro per Colpire e per Ferire e utile per comprendere quali creature possano essere ferite dall'arma stessa. Da notare che se l'arma entra in un campo di Anti Magia, la sua resistenza al magico (vedi sotto) non la protegge, anche se continua a funzionare come arma magica col bonus corrispondente.

Res. Mag.: la Resistenza alla Magia dell'arma. Ogniqualvolta un incantesimo influenza direttamente l'arma per alterarla, danneggiarla o manipolarla contro la volontà del dynver, occorre tirare un d%: se il risultato è inferiore al valore riportato, l'incantesimo non ha effetto; viceversa, l'arma può tentare un TS per dimezzare i danni o opporsi all'effetto (usa gli stessi TS del dynver). Da notare che la RM protegge solo ed esclusivamente l'arma, e chiunque la impugni è perfettamente vulnerabile agli attacchi magici.

Rigenerazione: l'Arma Primaria non può essere riparata da alcun fabbro. L'unico modo che ha per riparare eventuali danni subiti (oltre ad un Desiderio o al potere di Riparazione di alcuni artefatti) è di rigenerarli spontaneamente. Questa tabella indica il numero di Punti Danno che l'arma rigenera in un dato lasso di tempo, indipendentemente dal fatto che venga usata o sia vicino al corpo dell'ospite. La rigenerazione viene meno solo all'interno di un'aura di Anti Magia, e l'arma continua a rigenerare fino ad un limite di PD negativi pari al livello del dynver, poi si considera distrutta (e l'anima del dynver definitivamente morta).

Punti Danno: ogni arma possiede dei Punti Danno, che indicano quanti danni può subire prima di essere distrutta (come i PF per le creature). Questa tabella indica il numero di PD dell'arma, che aumentano con l'avanzare di livello del dynver, in quanto l'arma si irrobustisce di riflesso all'accrescere della potenza dello spirito in essa contenuto. Inoltre, l'arma primaria può essere danneggiata solo da un'arma magica dotata di bonus maggiore o uguale al suo, oppure da un incantesimo di livello uguale o superiore al suo, o infine da un effetto magico distruttivo o dagli attacchi naturali di una creatura magica con sufficienti DV (4 DV per bonus dell'arma).

Il dynver è stato addestrato nella sua vita passata ad utilizzare la propria Arma Primaria al meglio. Tuttavia, la sua capacità di utilizzarla perfettamente deve essere riscoperta man mano che acquisisce la padronanza del nuovo corpo. Per questo, si considera il dynver di grado Base nell'utilizzo della sua arma primaria al 1° livello, e avanza automaticamente di grado col passare di livello (senza spendere soldi e tempo per addestrarsi), come segue: Abile al 4° livello, Esperto al 8° livello, Avanzato al 12° livello e Maestro al 16° livello. Per apprendere altre armi, egli utilizza la stessa progressione del Guerriero e deve invece spendere tempo e denaro per addestrarsi. Queste conoscenze (maestrie) vengono perse in caso il dynver cambi il proprio corpo ospite.

Inoltre, il dynver acquisisce le seguenti **opzioni di combattimento dei guerrieri**: Attacco turbinante, Colpo poderoso, Critico migliorato, Disarmare, Intimorire, Maestria in combattimento ravvicinato, Prontezza di riflessi. Egli non ha bisogno di un istruttore per im-

pararle, ma le ricorda man mano che acquisisce il livello necessario per padroneggiarle di nuovo (v. *Armeria di Mystara* per ulteriori dettagli sulle opzioni).

Infine, il dynver è in grado di attingere alla propria energia spirituale contenuta nell'arma per evocare effetti magici e incantesimi donati degli dei. Per questo egli guadagna la possibilità di *evocare incantesimi divini* man mano che progredisce di livello, scelti da una lista ben definita disponibile alla sua classe, che incorpora anche magie arcane e incantesimi unici dei dynver. Per evocare incantesimi il personaggio necessita di pronunciare una formula sacra concentrandosi, e di avere con sé la propria Arma Primaria che agisce come un simbolo sacro. In base al livello di potere dell'incantesimo, è necessario che l'arma sia nelle vicinanze o addirittura in mano al dynver:

- Livello 1°-3°: Arma Primaria entro 1 metro per livello del dynver;
- Livello 4°-7°: Arma Primaria in mano al dynver.

Il centro di origine dell'incantesimo (al fine di calcolare il raggio d'azione) non è l'ospite ma l'Arma Primaria, e se essa o se il dynver si trova all'interno di una zona di anti-magia, questa annulla qualsiasi tentativo di utilizzare incantesimi da parte del dynver. Quando l'area d'effetto è "zero" o "solo il dynver", si intende che l'incantesimo agisce solo sull'ospite. Se il raggio è un valore in metri, significa che l'effetto dell'incantesimo è efficace entro quel raggio a partire dall'Arma Primaria.

Il numero di incantesimi evocabili è limitato dal livello del dynver. Ogni giorno il dynver medita per un'ora (sempre prima di mangiare) e ribadisce la sua fedeltà agli dei, ottenendo in cambio il potere di evocare determinati incantesimi che richiede alla Triade per quel giorno, da scegliere tra tutte le magie concesse per ogni livello di potere, senza superare il limite giornaliero in base al suo livello. Il dynver non può inventare altri incantesimi né creare oggetti magici, ma può usare oggetti magici tipici dei chierici. Egli può infine usare incantesimi e oggetti magici specifici di altre classi solo se la classe originale dell'ospite glielo consente.

SVANTAGGI PARTICOLARI

L'anima del dynver è contenuta all'interno della sua Arma Primaria. Per questo, per riuscire ad agire nel mondo esterno egli abbisogna di un corpo umanoide col quale entrare in simbiosi. Se l'individuo acconsente a questa simbiosi, la sua volontà e quella del dynver si fondono, e il dynver rinasce nel nuovo corpo (viceversa il dynver rimane imprigionato nella sua arma). Da quel momento egli possiede tutte le caratteristiche fisiche (comprese immunità naturali e particolari debolezze) dell'ospite, deve guadagnare PE per cementare il suo legame col nuovo corpo e riscoprire l'uso dei suoi poteri sopiti. Tuttavia, se il corpo viene ucciso, l'anima del dynver torna dentro la sua arma, e deve aspettare l'occasione per una nuova fusione per tornare ad agire. In questo caso però, il dynver perde 1

livello di esperienza a causa della transizione (e il livello è perso per sempre, nemmeno una *ristorazione* o un *desiderio* aiutano), a meno che egli non abbia precedentemente fatto uso dell'incantesimo *Eredità Spirituale* o che il vecchio corpo non venga risorto quando l'Arma Primaria è ancora nelle vicinanze. Il livello del dynver non può comunque mai scendere sotto al 1° a causa di questo inconveniente.

Inoltre, dato che l'anima di ogni dynver vive all'interno della sua Arma Primaria, ogni volta che il dynver prende possesso di un nuovo corpo, esso mantiene le sue caratteristiche di Saggiozza, Intelligenza e Carisma, mentre acquisisce le caratteristiche di Forza, Destrezza e Costituzione della creatura con cui entra in simbiosi. Visto che il punteggio minimo di Forza del dynver deve essere di 11 punti, è chiaro che il dynver eviterà di unirsi a tutti quegli individui che non siano abbastanza forti. Se il dynver cambia corpo, cambiano anche le caratteristiche fisiche (oltre che il livello di esperienza, vedi sopra).

Proprio perché lo spirito del dynver è legato alla sua Arma Primaria, se l'arma viene distrutta, il dynver viene istantaneamente ucciso (non ha importanza il numero dei PF del corpo ospite). Per distruggere l'arma definitivamente, è necessario ridurla a un valore negativo di Punti Danno inferiore al livello del dynver.

Il dynver è abbastanza vulnerabile a *dissolvi magie* e all'Anti-Magia. Oltre ai normali risultati (dissolvere la magia nell'area d'effetto), ogniqualvolta viene a contatto con questo tipo di effetti il dynver subisce anche una sorta di choc, a causa della sua essenza prevalentemente magica. Deve perciò effettuare un TS contro Incantesimi mentali per mantenere il controllo del corpo per ogni round che rimane all'interno di un'area in cui la magia è annullata: se fallisce, esso rimane stordito fino a che non riesce ad andarsene dalla zona (1 round solo nel caso di un *dissolvi magia*).

Infine, ogni dynver deve osservare gli obblighi e i precetti del Codice dell'Onore. Se fallisce o viola apertamente uno di essi (a giudizio del DM), egli perde temporaneamente un punto di Saggiozza e di Carisma fino a che non fa una cerimonia di purificazione (della durata di un giorno) nella quale sacrifica 100 PE per proprio livello agli dei chiedendo perdono per la propria mancanza. Se il dynver viola ripetutamente il Codice, i punti caratteristica persi si accumulano, così come i giorni da trascorrere chiedendo perdono e il valore in PE del sacrificio. Se una delle due caratteristiche del dynver scende a zero a causa del suo comportamento, allora significa che la sua anima si è votata al Caos e al Male, e diventa un PNG sotto il controllo del DM. I suoi punti di caratteristica ritornano quelli normali, con tutte le abilità speciali di cui gode, ma lo spirito ormai si è votato al Male o a una divinità malvagia e ha corrotto per sempre la sua anima e anche i suoi poteri magici. Il Dynver rinnegato può continuare a evocare incantesimi, ma ha perso per sempre l'accesso agli incantesimi curativi della propria lista e a tutte le magie esclusive dei dynver elencate di seguito.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI DEI DYNVER

Livello di Potere degli Incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Aiuto divino	Arma sacra	Audacia	Abilità eccezionale	<i>Arma spirituale</i>	Animare oggetti	Benevolenza divina*
Armatura sacra	Benedizione*	Cerchio di protezione dal male	Cerchio mistico	Barriera anti-male	<i>Attacco purificatore</i>	Desiderio
Cura ferite leggere*	Blocca persone*	Consacrare*	Cura programmata	Cerchio di guarigione*	Avvento degli eroi	Distruzione
<i>Evoca arma</i>	Cura stordimento*	Cura cecità/sordità*	Difesa invalicabile	Comando*	Barriera*	Fortuna
Individuare il magico	<i>Eredità spirituale</i>	Cura ferite gravi*	Immunità agli elementi	Comunione divina	Evocazione*	<i>Giudizio finale</i>
Luce magica*	Furia	Cura malattie*	Immunità agli incantesimi	Cura ferite critiche*	Giusto potere	Interdizione ai viventi*
Parola del comando	Individuare il male	Dissolvi magie	Libertà di movimento	Cura mentale*	Guarigione*	Parola sacra
Protezione dal male	Passo sicuro	Glifo di interdizione	Paralisi	Distruzione del male	Individuare la corretta via	Resurrezione integrale*
Rivela bugie	Resistenza agli elementi	Incantesimo del colpire*	<i>Potere divino</i>	Fortezza di spirito*	Parola del ritorno	Sigillo sacro
Santuario	Resistenza al veleno	Onestà	Protezione vitale	Forza del campione	Potere sacro	Soffio vitale*
Scaccia paura*	Scopri trappole	Riposo inviolato	Purezza di spirito	Resistenza alla magia	Proibizione	Sopravvivenza
Slancio offensivo	Scudo della fede	<i>Sfida dell'onore</i>	Raggio divino	Resurrezione*	Rigenerazione*	Viaggiare
Tocco paralizzante	Silenzio	Scaccia maledizioni*	Resistenza alle ferite	Vista rivelante	Ristorazione*	Vittoria

Nota

Tutti gli incantesimi riportati nella lista sono incantesimi divini descritti nel *Tomo della Magia di Mystara vol. 2* (sia nella lista degli incantesimi divini comuni che in quelli aggiuntivi dei vari immortali).

Gli *incantesimi elencati in corsivo* sono nuovi e unici per i dynver, e vengono descritti di seguito.

Modalità di apprendimento degli incantesimi

Il dynver ha accesso a tutti gli incantesimi tipici della Triade dell'Onore, più un incantesimo aggiuntivo per livello di potere scelto tra quelli arcani (v. *Tomo della Magia di Mystara, vol. 1*) appartenenti ad una determinata scuola in base alle dimensioni dell'Arma Primaria, come segue:

- **Armi piccole:** Trasmutazione
- **Armi medie:** Abiurazione
- **Armi grandi:** Evocazione

Questi incantesimi sono già insiti nello spirito del dynver, e sono immutabili: egli ricorda gradualmente tutti quelli appartenenti ad un livello di potere man mano che acquista l'esperienza necessaria a padroneggiare ciascun livello di incantesimi.

DESCRIZIONE DEI NUOVI INCANTESIMI DEI DYNVER PER LIVELLO DI POTERE

PRIMO LIVELLO

Evoca arma

Raggio d'azione: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: arma primaria

Durata: istantanea

Con questo incantesimo il dynver è in grado di richiamare tra le sue mani la propria Arma Primaria ovunque essa sia, anche se è impugnata da qualcun altro o bloccata in zone inaccessibili. L'incantesimo non ha effetto solo se il dynver si trova in un piano differente da quello dell'arma, oppure se lui o l'arma si trovano dentro una zona di anti-magia o impervia al trasporto magico. Questo è l'unico incantesimo per il quale il dynver non necessita avere con sé l'arma primaria.

SECONDO LIVELLO

Eredità spirituale

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: 1 umanoide

Durata: speciale

Questo incantesimo crea un vincolo permanente tra lo spirito del dynver e quello di un umanoide che acconsente di divenire il nuovo ricettacolo della sua anima alla morte dell'attuale ospite del dynver. Il nuovo ospite deve conformarsi ai requisiti standard (essere un umanoide mortale non malvagio con Forza almeno 12) e deve essere consenziente a prestarsi alla futura simbiosi col dynver. Una volta lanciato su di lui questo incantesimo (dopo un'ora di preparazione rituale), egli diventa permanentemente il nuovo ospite prescelto del dynver, senza che il dynver possa più cambiare la sua scelta. Ciò significa che, al momento della morte del suo ospite corrente, l'anima del dynver viene immediatamente fusa allo spirito della creatura con la quale si è stabilita l'*eredità spirituale*, senza che il dynver perda per questo parte della sua energia vitale come avverrebbe normalmente. Da questo momento in poi il dynver può scegliere una nuova creatura come ricettacolo per l'incantesimo, in caso desideri lanciarlo nuovamente in futuro.

Il dynver può fare uso di questo incantesimo solo una volta all'anno, e il trasferimento dell'anima non avviene se il dynver si trova in un piano o una dimensione diversa da quella dell'ospite prestabilito. Inoltre, solo l'anima del dynver viene trasportata nel corpo dell'ospite: i suoi averi e soprattutto la sua arma primaria rimangono dove giacciono le spoglie mortali del suo precedente ospite (a meno che non vengano trafugati), e deve quindi darsi subito da fare per recuperarli. Infine, se il corpo ospite muore prima che il trasferimento avvenga, il legame creato dall'*eredità spirituale* si dissolve e l'incantesimo si annulla. Questo incantesimo non può essere dissolto magicamente.

TERZO LIVELLO

Sfida dell'Onore

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: dynver e una creatura

Durata: speciale

Questo incantesimo viene lanciato dal dynver quando intende portare avanti un combattimento all'ultimo sangue contro un altro individuo. Lanciando questa magia, il dynver sfida apertamente un avversario a misurarsi con lui fino alla morte di uno dei due. Se l'avversario accetta, non beneficia di alcun TS per evitare gli effetti della magia, viceversa può tentare un TS contro Incantesimi con penalità di -2 per sottrarsi alla sfida. Il dynver saprà sempre istintivamente se il suo avversario è sotto l'influsso dell'incantesimo.

La magia costringe il dynver e il suo avversario ad affrontarsi in una sfida all'ultimo sangue. Nessuno dei due può allontanarsi a più di 36 metri dall'altro,

e se uno dei due prova ad allontanarsi perde 2d6 PF a causa del dolore e il tentativo fallisce comunque.

Non sono ammesse interferenze esterne nel duello e la sfida impone le seguenti restrizioni:

- qualsiasi incantesimo lanciato da terzi su l'uno o l'altro dei contendenti non avrà alcun effetto;
- attacchi a distanza nei confronti del dynver o del suo avversario portati da terzi rimbalzeranno sugli sfidanti senza arrecare loro alcun danno;
- né il dynver né il suo nemico potranno essere influenzati magicamente o mentalmente da terzi;
- qualsiasi intruso che tocchi il dynver o il suo avversario verrà teletrasportato immediatamente (no TS) a 100 metri di distanza in un luogo sicuro.

La costrizione imposta da questo incantesimo svanisce solo quando uno dei due contendenti muore, oppure se il dynver si arrende (e in questo caso perde 1 livello di esperienza permanentemente), o infine se viene espresso un *desiderio*.

La *sfida dell'onore* è il rituale più sacro della cultura dynver e viene lanciata solo in occasioni estremamente importanti (quando il dynver rispetta o teme il suo avversario) o inevitabili.

QUARTO LIVELLO

Potere divino

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo il dynver

Durata: 1 round per livello

Facendo appello al potere del proprio divino protettore, il dynver infonde in se stesso una forza e un'abilità combattiva fuori dal comune. Per tutta la durata dell'incantesimo, il dynver aggiunge 3 punti bonus alla Forza e combatte come se fosse di 2 livelli superiori al proprio livello attuale di dynver (per determinare THAC0, PF e TS).

QUINTO LIVELLO

Arma spirituale

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: raggio di 36 metri

Durata: 1 round per livello

L'incantesimo crea un'arma di pura forza magica in tutto e per tutto simile all'arma primaria del dynver, che si manifesta e attacca (a partire dal round successivo) qualsiasi bersaglio entro 36 metri dal dynver, che può cambiare bersaglio ogni round.

L'*arma spirituale* effettua un solo attacco per round usando il THAC0 e i bonus ai TxC del dynver, e infligge gli stessi danni del dynver (contando eventuali maestrie), ed è considerata un'arma magica dotata dello stesso bonus dell'arma primaria del dynver. È soggetta alla resistenza al magico e al *dissolvi magie*, può essere parata (e in questo caso l'arma che para subisce i danni normali) o bloccata fisicamente.

SESTO LIVELLO

Attacco purificatore

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: speciale

Durata: speciale

Questo incantesimo carica di energia sacra l'arma primaria del dynver al momento del lancio, e questa energia resta dentro l'arma per un massimo di 1 round per livello del dynver, oppure fino a che egli non decide di scaricarla su una creatura (se questo avviene prima del tempo sopra riportato). Fino a che l'energia è presente nell'arma primaria, essa guadagna un bonus di +2 al TxC e ai danni e distrugge al tocco qualsiasi non-morto con 3 DV o meno (senza TS).

Quando il dynver colpisce un avversario può anche decidere di scaricare l'energia accumulata dentro l'arma: in questo caso i danni inflitti dall'attacco del dynver vengono raddoppiati, e la vittima deve anche effettuare un TS Raggio della Morte per evitare la morte istantanea.

SETTIMO LIVELLO

Giudizio finale

Raggio d'azione: 2 metri per livello

Area d'effetto: 1 creatura ogni 3 livelli

Durata: istantanea

Con questo incantesimo il dynver può attaccare simultaneamente fino a 1 nemico ogni 3 livelli (arrotondando per difetto) presente entro un raggio di 2 metri per livello. La magia crea un'immagine semireale identica al dynver che compare davanti a ogni bersaglio e attacca istantaneamente la vittima con un singolo colpo che va sempre a segno, causando il massimo dei danni che infliggerebbe il dynver con un attacco portato schiantando con la sua arma primaria (non è possibile parare il colpo in quanto si tratta di pura energia), dopo di che le immagini scompaiono. Le vittime possono tentare un TS contro Incantesimi (Schivabili) per dimezzare le ferite.

Una *protezione dal male* è inutile contro questo incantesimo, trattandosi di un effetto di pura energia, mentre una *barriera anti-magia* protegge totalmente dai danni.