

ELEMENTALOR

v. 2.9

Requisiti Primari: Carisma maggiore o uguale a 12.

Altri requisiti: Costituzione e Saggezza maggiori o uguali a 10, allineamento Neutrale (Buono, Puro o Malvagio).

Dadi Vita: per determinare i Punti Ferita dell'elementalor si tira 1d6 per livello d'esperienza, contando eventuali bonus per la Costituzione, sino al 9° livello (compreso); dal 10° in poi si aggiungono soltanto 1 PF per ogni livello successivo.

PE e Livello massimo: l'elementalor usa la stessa tabella di progressione dei maghi per quanto riguarda i PE e gli incantesimi

Tiri Salvezza: Stregoni di pari livello.

THAC0: Chierico di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, nessuno scudo.

Armi consentite: Solo armi a una mano di ogni tipo.

Abilità Speciali: Evocare incantesimi arcani (lista degli elementalor), Creare oggetti magici, Essenza elementale, Equilibrio psicofisico, Resistenza elementale.

Maestria nelle Armi: Chierico di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia arcana: elementalor (bonus), Resistenza.

STORIA



Gli elementalor sono una setta di individui votati ai poteri elementali che circondano gli esseri viventi e che permeano l'universo. I primi elementalor, chiamati i Fondatori, furono in origine membri della Scuola Universale di Sarkom e allievi diretti del grande maestro e fondatore della scuola omonima. Tuttavia, al momento della lotta per la successione ai vari Poteri (così si chiamano le sei fazioni della Scuola di Sarkom), essi furono sconfitti prima di accedere alle selezioni finali, e decisero così di abbandonare Sarkom ed i suoi discepoli, e di ritirarsi a meditare in luoghi isolati, per capire le ragioni della loro sconfitta. Essendo uniti da un forte vincolo di amicizia, i Sei si diedero appuntamento proprio nello stesso anfiteatro dove avevano perso il loro diritto alla successione, e partirono ciascuno per una meta differente, con la promessa di rivedersi in capo a dieci anni.

Durante questo periodo, che secondo la *Teogonia Elementare dell'Universo* (il manoscritto più antico della setta degli elementalor, oltre che il testo fondante della loro filosofia) si situa intorno al 2230 PA, i sei ebbero numerose avventure ispirate da alcune visioni ricevute durante la meditazione, e giunsero ad acquisire una nuova conoscenza delle energie che permeano l'universo. Al loro ritorno, trascorsi i dieci anni, ognuno arrivò con una nuova concezione della vita, ed essi si confrontarono l'uno con l'altro per giungere ad elaborare una filosofia che potesse spiegare ciò che avevano scoperto, e che potesse armonizzarsi con gli insegnamenti illuminati della figura più importante di quel periodo, Sarkom il Grande. Fu in seguito a questo confronto che essi scrissero la *Teogonia Elementare dell'Universo*, delineando sia le basi filosofiche della futura setta, sia una serie di pratiche di meditazione e di azione che permettevano di richiamare i poteri elementari e di sfruttarli in modo simile a quello insegnato da Sarkom, e tuttavia completamente innovativo.

Armata di questa conoscenza, e dopo aver sperimentato insieme i loro nuovi poteri, i sei amici si recarono nuovamente al cospetto del Maestro Sarkom, per metterlo al corrente delle loro scoperte e per sfidare i successori designati, al fine di determinare quale fosse la vera via da seguire. Sarkom non volle promuovere lo scontro, vedendo in esso un pretesto per mettere in di-

«All'inizio era il Vuoto, e nel Vuoto la Tenebra perfetta dominava, dando ordine all'universo. Poi venne la Luce, e con essa lo scompiglio ed il Caos. Luce e Tenebra si scontrarono, e dal caos ebbero origine la Terra, il Fuoco, l'Acqua e l'Aria. Fuoco ed Aria si allearono con la Luce, cercando di sovvertire l'ordine della Tenebra, che si unì alla Terra e all'Acqua per tentare di difenderlo. Dalla loro lotta nacquero i pianeti e le stelle, e tutto ciò che esiste nell'universo, compresi gli Dei.

«Quando gli Elementi si accorsero di ciò che era nato dal loro scontro, compresero che Creazione e Distruzione erano le due facce della stessa medaglia, e se avessero continuato a combattere, avrebbero distrutto l'universo e poi lo avrebbero ricreato, continuando all'infinito senza dare un senso alle loro azioni. Così, essi strinsero un patto, e giurarono di mantenere l'Equilibrio per proteggere il creato e tutte le creature ed evitare che fosse il Caos a trionfare. Per questo, ciascun elemento si impegnò ad essere in parte creatore ed in parte distruttore, opponendosi all'Ordine tanto quanto al Caos. Così nacquero le Opposizioni e le Dominazioni Elementali, e da esse l'universo apprese l'Equilibrio, l'unica fonte dell'eterna perfezione.

«E tra i primi esseri a comprendere la natura dell'Equilibrio e la potenza degli Elementi, un uomo si distinse tra tutti per la sua incommensurabile saggezza e per la sua indomita volontà: Sarkom. Egli volle intorno a sé i migliori discepoli, e ad essi svelò i poteri della Terra, dell'Aria, dell'Acqua, del Fuoco, della Luce e dell'Ombra, col proposito di raggiungere l'armonia col proprio spirito per mantenere l'Equilibrio nel creato. Costoro erano i Sei Fondatori, i Guardiani degli Elementi, i Custodi dell'Equilibrio: gli *Elementalor*.»

- estratto dalla "Teogonia Elementare dell'Universo"

scussione le regole della propria scuola, ma nella sua infinita saggezza, egli non negò la possibilità che esistesse un altro modo altrettanto perfetto, oltre all'uso del Karma, per raggiungere la comunione con le forze dell'universo e il potere assoluto. Soddisfatti da questa risposta, i sei se ne andarono e cominciarono a reclutare adepti in tutto il sud del continente meridionale, diventando presto famosi come i Sei degli Elementi. E fu così, che per distinguersi una volta per tutte dalla Scuola Universale di Sarkom e dai suoi adepti, i Fondatori coniarono un nuovo nome, con cui avrebbero dovuto farsi conoscere tutti coloro che avessero seguito i loro insegnamenti: Elementalor.

Intorno al 2200 PA, i discepoli dei Fondatori erano ormai un centinaio, e fu grazie al loro tempestivo intervento al fianco di Sarkom che venne risolto il più spaventoso scontro dall'epoca della Lunga Guerra tra Dei e Immortali: la Faida Draconica. Dopo aver fondato la propria scuola, Sarkom si era infatti stabilito in un'isola montuosa molto estesa, a sud dell'Alyalah. Egli aveva saputo portare parole di pace al supremo signore dei draghi che viveva in questa zona, e lo aveva convinto a lasciare che gli umani si insediassero nella penisola. Così, protetti da Sarkom, varie tribù umane erano giunte dalle vicine terre ed avevano preso ad abitare in questo stupendo luogo. Tuttavia, tra i grandi draghi si era insinuata l'invidia e il risentimento per dover condividere con i mortali la loro terra, e così cominciò a serpeggiare il malcontento, che ben presto portò ad attacchi sconsiderati nei confronti di alcune comunità di umani. Quando un discepolo di Sarkom uccise uno dei draghi responsabili delle razzie, la stirpe draconica si sollevò contro questo sopruso, e nonostante le sagge parole del supremo signore, molti di essi mossero guerra ai mortali. Il supremo drago tentò di fermare i rinnegati, ma questo portò ad una lotta fratricida in cui esso perse la vita, e da qui si scatenò il caos e l'anarchia in tutta la penisola.

La Faida Draconica vide contrapposti tra loro draghi di tutte le razze, che tentavano disperatamente di forgiare nuove alleanze, e gli umani e le altre razze umanoidi finirono col diventare le vittime involontarie di questa lotta sanguinosa. Fu allora che i Sei Maestri



accorsero in aiuto del loro vecchio mentore. Portando con sé tutti gli adepti che avevano radunato fino ad allora, mossero dalle terre intorno alla penisola ed entrarono nella lotta a fianco di Sarkom, per bilanciare le sorti dello scontro e riportare l'equilibrio nel paese. Grazie ai loro poteri, essi furono indispensabili nell'opera di "pacificazione violenta" delle varie fazioni di draghi, fino a che Sarkom portò alla popolazione draconica la notizia che uno dei sei Draken immortali sarebbe giunto per essere il loro nuovo sovrano. Così, dopo oltre trent'anni di scontri, la Faida Draconica ebbe fine, Sarkom venne proclamato a gran voce liberatore e poi re della penisola (anche se egli non accettò mai il titolo, e l'impero col suo nome venne edificato solo in seguito alla sua morte), e i Sei Fondatori divennero i difensori riconosciuti ed ammirati dell'Equilibrio, affiancando i Custodi dei Poteri Universali (i Successori di Sarkom) nei racconti mitici delle popolazioni locali.



Da quel momento, la fama della Setta degli Elementalor si diffuse in tutto il continente meridionale e nelle isole, attirando nuovi aspiranti adepti spinti dalle motivazioni più disparate e non sempre benevole. I Fondatori accolsero tutti, poiché sapevano che solo insegnando la loro dottrina al maggior numero di discepoli avrebbero potuto mantenere l'Equilibrio, ma solo chi alla fine mostrava di riuscire a controllare gli elementi e di avere la tempra nonché la volontà necessaria, proseguiva nell'addestramento, mentre gli altri erano destinati a cercare altrove le loro risposte.

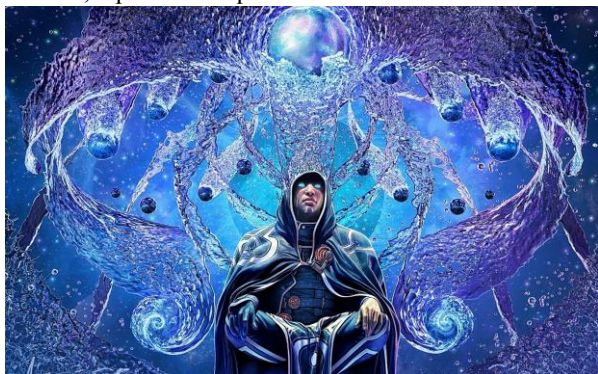
I primi Maestri col tempo invecchiarono, fino a che, vista approssimarsi la morte, essi scelsero altri sei tra i loro migliori allievi, e li investirono del titolo di cui finora si erano fregiati. Alla morte dei Fondatori della setta, tutti i seguenti successori furono chiamati semplicemente Maestri Anziani per rispetto ai creatori dell'ordine, e col tempo estesero i loro insegnamenti e la leggenda degli elementalor a tutto il pianeta.

Gli elementalor di Draconia sono sparsi per tutto il pianeta, anche se il centro del loro potere si trova nella penisola di Sarkom, nel Tempio degli Elementi. Qui tutti gli elementalor si recano in pellegrinaggio almeno una volta nella vita per rendere omaggio ai Sei Anziani e chiedere il loro consiglio, oltre che per comunicare nuove scoperte. All'approssimarsi della loro morte, i Maestri scelgono il più meritevole e potente tra gli elementalor del proprio Dominio per succedergli, e nessuno osa discutere la decisione: chi lo facesse si ritroverebbe contro non solo tutti i suoi confratelli, ma probabilmente anche gli altri cinque Anziani!

Nel 1800 PA furono parecchi gli elementalor che scomparvero senza lasciare traccia dalla faccia di

Draconia, proprio come accadde a molti altri incantatori. Essi vennero in realtà portati sul vicino pianeta Krystallia dal Signore di Cristallo, che d'accordo con gli altri dei della sua triade voleva modellare una nuova società impostata sull'uso delle energie magiche e della ricerca tecnologica. Successivamente, quando i krystaliani aprirono un vortice dimensionale temporaneo nel 1500 PA, alcune delle loro navi da esplorazione vennero risucchiate e sparirono per sempre da Draconia, finendo sul Primo Piano del Multiverso. Qui i superstiti della spedizione fondarono l'Impero di Nuova Krystallia, ed esplorando il Multiverso alcuni elementalor giunsero infine anche su altri mondi (inclusa Mystara).

Nonostante la lontananza da Draconia, questi elementalor non hanno dimenticato la loro missione di guardiani dell'Equilibrio, anche se molti di loro pensano più ad acquisire potere e a giustificare le loro azioni con una filosofia fatalista. Visto che i loro contatti con Draconia si interruppero secoli fa, su Nuova Krystallia oggi esistono sei nuovi Maestri che agiscono come somme guide della setta nel Multiverso, e non intendono rinunciare al loro titolo a favore dei Maestri di Draconia. La situazione non è ancora degenerata, vista la distanza abissale tra le due dimensioni e la rarità dei contatti, e per ora l'Equilibrio è stato mantenuto.



PERSONALITÀ E STILE DI VITA

La strada per diventare un elementalor è dura e piena di sacrifici, e l'addestramento di solito comincia già dall'età dell'adolescenza, quando il maestro insegna al discepolo a creare un equilibrio tra il proprio corpo e il proprio spirito per entrare successivamente in contatto con le forze elementari. L'addestramento, basato sulle pratiche in origine diffuse presso la Scuola di Sarkom, è particolarmente severo e persegue un duplice scopo: determinare innanzitutto quali siano i candidati dotati dei requisiti sufficienti per diventare membri della setta (visto che è richiesta una tempra, una volontà e uno spirito superiori alla media), e in secondo luogo insegnare agli allievi le tecniche per raggiungere l'equilibrio psico-fisico, stato necessario per entrare in comunione con le forze basilari del cosmo e plasmarle per evocare i poteri comuni a tutti gli elementalor.

Quando il discepolo è giudicato sufficientemente equilibrato e temprato, il maestro inizia a insegnargli le basi della dottrina magica e filosofica della setta. Una volta superata la prova finale per dimostrare la fedeltà all'ordine oltre che la preparazione fisica e mentale, l'allievo diventa membro della setta a tutti gli effetti grazie ad una cerimonia con la quale ottiene un nuovo nome (sempre una parola singola, al massimo trisillaba), che lo fa rinascere nel mondo con una nuova

consapevolezza e una precisa missione, e soprattutto un tatuaggio runico simbolo della sua scuola di pensiero, con il quale viene legato per sempre ad un'energia elementale (chiamata *Essenza* dagli elementalor) che prende ad albergare nel suo corpo e nel suo spirito. Questa Essenza è trasferita al soggetto dal suo maestro, che si priva di parte del suo spirito per permettere al nuovo discepolo di sfruttare le energie elementari dell'universo a proprio piacere ed evocare gli incantesimi tipici degli elementalor. Tuttavia, il rituale crea anche un vincolo spirituale tra l'allievo e il maestro, che quest'ultimo può sfruttare a suo vantaggio per farsi rispettare dal discepolo, fino a che questi non si affrancherà definitivamente (v. la sezione dedicata alle Abilità Speciali della classe).

Ogni elementalor crede che nulla in natura sia buono o cattivo a priori. Esiste una parte positiva ed una negativa in tutte le cose, come gli elementi insegnano mirabilmente all'uomo. Infatti, la luce può illuminare, ma può anche accecare; la tenebra può confondere, ma anche essere luogo di rifugio; il fuoco può scaldare, ma può anche bruciare; l'acqua può dissetare, e allo stesso tempo affogare; l'aria può farci respirare, ma la sua furia può devastare; e infine la terra può dare buoni frutti, ma la sua collera può portare rovina e distruzione. Così l'elementalor ha giurato di comprendere e di rispettare il duplice aspetto di tutti gli elementi, quello Creatore e quello Distruttore, e di votare la sua vita alla preservazione della Legge dell'Equilibrio che fa girare l'universo.

Per questo tutti gli elementalor seguono la dottrina Neutrale, anche se esistono alcuni soggetti più tendenti alla causa della Positività o Creazione e altri votati a quella della Negatività o Distruzione. Gli elementalor rifiutano le etichette morali di Bene e Male, e considerano invece le azioni nei semplici termini di creazione-equilibrio-distruzione, ciascuna delle quali è vitale per l'esistenza dell'universo e legittimata nei propri intenti. Non deve stupire quindi, il fatto che esistano elementalor della Luce (elemento con connotazioni solitamente positive) votati alla distruzione, e altri dell'Ombra votati alla preservazione della vita, poiché come recitano le antiche scritture, 'è dalla Luce che nacque il Caos che distrusse l'ordine della Tenebra, e dalla loro unione presero vita gli altri elementi'.



Non sorprende nemmeno il fatto che gli elementalor si trovino spesso a lottare tra loro. Essi rispecchiano le opposizioni elementari esistenti in natu-

ra, e sanno che devono scontrarsi prima o poi col loro opposto, non tanto per far prevalere il proprio elemento, quanto per non sottrarsi all'ordine naturale delle cose. D'altronde, ad un'azione corrisponde sempre una reazione uguale e contraria, che potrebbe avvenire contemporaneamente o nell'immediato futuro, e questo funge al bilanciamento universale. Non bisogna sfuggire al proprio destino o si crea un'anomalia nel quadro universale: mantenere l'Equilibrio a tutti i costi, anche combattendo, questo è il credo degli elementalor.

Nonostante la fede universale nell'obiettivo ultimo, esistono tuttavia differenti scuole di pensiero all'interno della setta degli elementalor, per quanto riguarda il metodo con cui raggiungere la vera conoscenza del potere elementale. Oltre alle prevedibili differenze nella visione circa la supremazia di un elemento sull'altro e l'importanza del proprio ordine di appartenenza per l'equilibrio universale, alcuni elementalor chiamati Allineati si schierano apertamente a favore di un certo tipo di *modus operandi* (Preservatori vs Distruttori), mentre altri (gli Equilibratori, come amano definirsi questi ultimi) predicano la neutralità d'intenti, rifiutando di votarsi ad un motto di spirito in particolare e preferendo vagliare il proprio giudizio in base alle circostanze. I primi accusano i secondi di venire meno agli insegnamenti originali dei Fondatori, che predicavano di scegliere una strada netta per dare ordine all'universo. Dal canto loro, gli equilibratori sostengono di non essere venuti meno alla dottrina originale, poiché essi hanno scelto una via ben precisa per raggiungere la comunione con l'universo: quella della Neutralità. Essi ribadiscono agli allineati che l'universo ha bisogno di giudici che sovrintendano imparzialmente alla lotta tra gli elementi, e che intervengano dall'alto della loro posizione *super partes* per aggiustare eventuali squilibri. Questo è il ruolo che si sono scelti e di cui vanno fieri, mentre gli allineati li considerano individui confusi e incapaci di comprendere appieno la potenza degli elementi.

Alcuni elementalor inoltre predicano una via alternativa al raggiungimento dell'illuminazione chiamata Duplicità. In base a questo credo, un elementalor può raggiungere un grado di purezza superiore solo se è in grado di combinare due diversi elementi non contrapposti tra loro, rispettivamente un elemento Trascendente (Luce o Ombra) e uno Fondamentale (Acqua, Aria, Fuoco o Terra). Grazie a quest'unione egli accede a nuovi poteri preclusi a tutti gli altri elementalor, anche se in cambio si dissocia per sempre dai poteri delle due discipline opposte. I Duplici si vantano di possedere un potere superiore a quello di qualsiasi Elementalor Puro (come dimostra anche la conoscenza di incantesimi normalmente inaccessibili agli altri membri della setta), poiché combinano due elementi per entrare maggiormente in sintonia con l'universo (secondo il principio che due elementi valgono più di uno). Non è però possibile pensare ad altre fusioni, poiché i due Trascendenti sono tra loro opposti e mutuamente esclusivi, e i Fondamentali si oppongono in coppie, tanto che una combinazione di tre elementi è considerata sia energeticamente che filosoficamente impraticabile e troppo complessa da controllare.

Gli elementalor sono tutt'altro che remissivi o umili quando si tratta di difendere il proprio nome o l'ordine di appartenenza, e vengono addestrati apposi-

tamente per usare sia le capacità combattive che i loro poteri per mostrare platealmente la propria forza, cercando di scoraggiare i nemici senza ingaggiare battaglia. Per questo gli elementalor preferiscono combattere in modo teatrale e con effetti spettacolari, così da recare onore alla propria setta e affermare la superiorità dei loro poteri e della loro filosofia di vita.

Gli elementalor infatti, hanno la profonda convinzione di possedere la conoscenza della via più diretta per il raggiungimento della perfezione spirituale e del potere supremo, e perseguono con costanza la strada verso i livelli più alti dell'illuminazione e l'armonia con le forze universali, con la convinzione di ricoprire il ruolo cardine di custodi dell'equilibrio. Essi riconoscono che possano esistere altre strade per raggiungere la perfezione, ma dubitano che ve ne siano altre più perfette del sentiero dell'elementalor, e dunque considerano gli altri individui creature potenzialmente inferiori o semplicemente confuse o stolte. Una volta giunti all'apice del loro potere, sono convinti che non esistano altre creature in grado di rivaleggiare con le loro conoscenze, salvo gli esseri supremi, a cui i Sei Anziani vengono con reverenza accostati. Gli elementalor trattano quindi gli altri alla pari solo finché questi si dimostrano al loro livello, altrimenti si comportano in maniera arrogante o li ignorano. Nonostante ciò, gli elementalor sono dotati di una spiccata capacità di giudizio e di incredibili poteri: per questo chi li conosce li rispetta e cerca di evitare la loro collera.



ARMIE ARMATURE

L'elementalor non viene addestrato ad usare scudi, poiché preferisce avere sempre una mano libera per lanciare incantesimi. Per quanto riguarda le armature, l'elementalor sa combattere solo con armature leggere in virtù del suo addestramento e del fatto che i suoi poteri magici provengono dall'Essenza elementale del suo spirito. Tuttavia l'uso di armature pesanti o medie interferisce normalmente sia sulla probabilità di evocare i suoi incantesimi che sulle sue capacità fisiche come accade ai normali incantatori arcani (v. Tabella 1 nel *Tomo della Magia di Mystara, Vol. 1*).

Grazie al suo addestramento, l'elementalor è in grado di padroneggiare sia armi semplici che complesse, con la sola eccezione di quelle usabili a due mani, visto che deve sempre avere una mano libera per evocare incantesimi.

ABILITÀ SPECIALI DEGLI ELEMENTALOR PURI

Durante il periodo di addestramento ogni elementalor sviluppa discrete capacità di combattimento (THACO del chierico, capacità di sfruttare qualsiasi arma a una mano) e rafforza la propria volontà oltre che il proprio fisico, raggiungendo un *equilibrio psicofisico* che gli concede un bonus di +1 a tutti i TS contro effetti mentali e fisici (Mente e Corpo).

Una volta che l'allievo viene giudicato pronto (cioè ha dimostrato di avere le qualità necessarie per padroneggiare la magia degli elementalor e di aver raggiunto l'equilibrio psicofisico), il maestro dona al discepolo la cosiddetta *Essenza elementale*. L'Essenza è una parte dello spirito di un elementalor già legato ai poteri elementari del cosmo, e permette al discepolo di sviluppare a sua volta un legame speciale con le energie universali secondo l'allineamento del suo maestro (ciò significa che ad esempio un elementalor del Fuoco genererà un'Essenza legata al fuoco). L'Essenza si compenetra indissolubilmente allo spirito e al corpo del personaggio, e man mano che questi aumenta la propria esperienza (guadagna PE) impara ad espandere l'Essenza e a sfruttarne il legame per evocare effetti sempre più potenti. Tuttavia, dato che inizialmente l'Essenza viene donata dal maestro (che per fare ciò perde permanentemente 200 PE per punto di Carisma del discepolo; il rituale non si può celebrare se a causa di questa operazione il maestro scendesse di livello), questo permette al maestro di esercitare un certo controllo sullo spirito del discepolo fino a quando egli non raggiunge una simbiosi tale con la propria essenza da plasmarla secondo la propria volontà e indole (cosa che avviene una volta raggiunto il 5° livello). Fino a quel momento, il maestro è in grado di comprendere sempre lo stato d'animo di ogni suo discepolo (rabbia, quiete, desiderio, ecc.) senza tuttavia leggerne i pensieri, e può influenzarne le azioni con un semplice comando ad ogni round (come se usasse l'incantesimo di 1° livello *Parola del comando*).

È compito del maestro spiegare al discepolo come entrare in comunione con le energie elementari dell'universo grazie all'essenza, così da poter *lanciare incantesimi arcani* tipici degli elementalor. A tal fine, egli insegna al discepolo quali sono i poteri tipici del Dominio elementale a cui appartiene, le formule e i ge-

sti che servono per richiamarli e manipolarli, mettendo in contatto l'elementalor con la natura stessa del suo potere e spiegandogli come rafforzare la comunione spirituale con l'Essenza elementale. Fin dal primo livello d'esperienza quindi ogni elementalor è in grado di evocare gli incantesimi più semplici, e col tempo e l'esperienza, la padronanza dei poteri aumenta grazie al rafforzamento del suo vincolo con l'Essenza, consentendogli di attingere a forze prima per lui inaccessibili (gli incantesimi di livello più alto). Quando riesce ad espandere completamente la sua Essenza attingendo ai poteri di 9° livello, egli diventa una sorta di illuminato, in grado persino di reclamare un posto tra i Maestri Anziani. L'elementalor necessita di un periodo di riposo di almeno 8 ore prima di poter meditare per raccogliere le energie necessarie al lancio degli incantesimi (la meditazione stessa dura per 1 ora), ma non deve necessariamente decidere quali memorizzare prima, perché può evocare il potere che necessita tra quelli a lui noti in base al bisogno, proprio come gli stregoni.

L'elementalor sviluppa spontaneamente un numero di incantesimi per livello di potere pari alla metà del punteggio di Carisma (solitamente i primi incantesimi manifestati sono quelli che impara a replicare dal suo maestro), mentre il numero massimo di incantesimi che può conoscere per ogni livello è pari a 10 + il bonus di Carisma. Per ogni livello di potere deve sviluppare almeno la metà degli incantesimi appartenenti al suo dominio elementale, mentre per i restanti la scelta può spaziare tra tutti gli elementi, con la sola esclusione di quelli legati all'elemento opposto.

Gli elementalor hanno un numero limitato di incantesimi che possono lanciare ogni giorno (vedi tabella del mago). Nessun elementalor può superare questo limite naturale, ma può migliorare grazie al costante allenamento e all'esperienza (l'avanzamento di livello). Ogniqualvolta l'elementalor guadagna un nuovo livello, egli ha accesso a nuove magie aggiuntive legate alla sua Essenza (magie di dominio) e può svilupparne altre non legate al suo dominio. L'elementalor deve meditare per 12 ore al giorno per ciascuno degli incantesimi che vuole padroneggiare, ascoltando il soffio della sua Essenza rinchiuso in un luogo ove siano presenti manifestazioni di tutti gli elementi ad eccezione del suo opposto (ad esempio, una caverna buia, con una candela che arde ed una ciotola d'acqua). Al termine della meditazione, l'elementalor è conscio dei nuovi poteri e potrà evocarli limitatamente al suo livello.

Gli incantesimi degli elementalor sono effetti arcani, divisi in nove livelli di potere e tutti abbinati ad un determinato elemento. Alcuni sono simili alle versioni diffuse tra maghi e stregoni, mentre altri sono totalmente nuovi, creati dai Fondatori che per primi hanno dato vita a questa disciplina magica (fare riferimento alla *Lista degli incantesimi degli Elementalor*).

Per evocare incantesimi l'elementalor abbisogna di tre componenti: quella vocale (la voce per intonare la formula di evocazione), quella somatica (occorre avere libera almeno una mano con la quale tracciare il simbolo di evocazione, a meno che non sia specificato diversamente nell'incantesimo) e quella materiale. In quest'ultimo caso, occorre che un piccolo campione dell'elemento a cui appartiene l'incantesimo (1 kg di terra, 1 litro d'acqua, 1 metro cubo d'aria, la fiamma di una candela per fuoco o luce, un'ombra grande almeno

1 mt) sia presente entro il suo raggio d'azione (se il raggio d'azione è zero o a contatto, l'elemento deve trovarsi entro 1 metro dall'elementalor), affinché sia possibile evocare le energie elementali adatte alla manifestazione della magia (la componente materiale non si consuma, tuttavia); se questo non è possibile, l'effetto non si manifesta e l'incantesimo va sprecato. La magia non può essere comunque evocata se manca anche una sola di queste tre componenti.

Quando l'elementalor evoca il potere di un incantesimo, consuma anche parte della propria energia fisica e spirituale per poterlo creare e controllare a suo piacimento. Questo è espresso nel gioco dalla perdita temporanea di un numero variabile di punti Costituzione dell'elementalor, asseconda del livello di potere della magia evocata, come espresso nella seguente tabella:

<i>Livello incantesimo</i>	<i>1°-3°</i>	<i>4°-6°</i>	<i>7°-9°</i>
Punti Costituzione	2	4	6

Tuttavia, gli elementalor spendono la metà dei punti Costituzione sopra indicati per lanciare incantesimi appartenenti al loro elemento: quindi 1 punto per incantesimi dal 1° al 3°, 2 punti per magie dal 4° al 6°, e 3 punti per magie dal 7° al 9°.

I punti Costituzione persi vengono rigenerati automaticamente dall'elementalor ogni round, partendo dal round successivo al lancio dell'incantesimo, in base al bonus di Costituzione (1 ogni 2 round senza bonus).

Esempio: Shen, elementalor dell'Acqua con Costituzione 16 (bonus +2), lancia un incantesimo dell'aria di 3° livello e spende 2 punti Costituzione, che però recupera immediatamente a partire dal round successivo, visto che il suo bonus gli consente di rigenerare 2 punti di Costituzione al round. Se evocasse un incantesimo dell'Acqua di 3° livello perderebbe solo 1 punto Costituzione, rigenerato subito nel round successivo.

La Costituzione temporanea dell'elementalor non influenza il numero dei suoi Punti Ferita (se, per ipotesi, un elementalor di 9° livello lanciando un incantesimo consuma tanti punti da scendere da Costituzione 16 a 14, egli non perde anche 9 PF), né la rigenerazione dei punti persi, ma influenza tutte le prove di Costituzione o d'abilità, che devono essere effettuate sul valore temporaneo. Se a causa di ciò la Costituzione scende a 0, l'elementalor sviene e si riprende dopo 1d4 round, durante i quali recupera i punti Costituzione persi.

A partire dal 3° livello, ogni elementalor può **ricercare incantesimi** legati al proprio Dominio, mentre dal 9° può ricercare effetti relativi agli altri elementi, ad esclusione di quelli del dominio opposto (il DM deve determinare l'appartenenza ad uno specifico elemento in base alle caratteristiche della magia), purché il numero di incantesimi conosciuti non ecceda il suo limite per ciascun livello di potere (10 + bonus Carisma del personaggio). Nel momento in cui l'elementalor decide quali sono tutti gli incantesimi legati alla sua Essenza per un livello di potere, non potrà più crearne o apprenderne altri poiché ha saturato le capacità della sua Essenza relativamente a quel livello.

Per ricercare un incantesimo l'elementalor deve ritirarsi in un luogo ove sia presente una grande quantità dell'elemento associato alla magia che intende creare per una settimana più un numero di giorni pari al livello di potere dell'incantesimo. Durante questo tem-

po deve meditare ed esercitarsi per 12 ore al giorno senza distrazioni, altrimenti le energie evocate svaniscono ed il suo tentativo fallirà. Le probabilità che la ricerca abbia successo si determinano con una prova di *Magia arcana* con la regola seguente:

Incantesimi dell'elemento allineato

[*Abilità + (Livello / 5)] - (Liv. incantesimo +3)*

Incantesimi di elementi non allineati

[*Abilità + (Livello / 5)] - (Liv. incantesimo +6)*

Se la ricerca ha successo, l'elementalor guadagna esperienza pari a 1000 PE per livello della magia nel caso abbia creato un nuovo incantesimo legato al suo dominio o 500 PE per livello per incantesimi legati ad altri domini. Se invece il procedimento non riesce, l'elementalor perde una parte della sua energia vitale nello sforzo (1000 PE per livello dell'incantesimo) e potrà riprovare ad inventare quello stesso incantesimo solo al livello successivo.

Per determinare a quale elemento possa appartenere un nuovo incantesimo, queste sono generiche linee guida che DM e giocatori devono tenere presente:

- **Acqua:** effetti che hanno a che fare con l'acqua e i liquidi in genere, le energie fredde e l'acido.
- **Aria:** effetti che hanno a che fare con l'aria, l'atmosfera, i gas, il volo e il suono.
- **Fuoco:** effetti che hanno a che fare con il fuoco e il magma, le temperature elevate e le esplosioni.
- **Luce:** effetti che hanno a che fare con la luce e la velocità (compreso il trasporto istantaneo), l'elettricità, la vista, illusioni che manipolano la luce ed effetti di forza.
- **Ombra:** effetti che hanno a che fare con le ombre, la notte, le illusioni e la confusione mentale.
- **Terra:** effetti che hanno a che fare con la terra in tutte le sue forme (sabbia, pietra, roccia, ecc.), la pietrificazione e la manipolazione di suolo e rocce.

Ogni elementalor è anche in grado di **creare oggetti magici**, infondendovi parte dei propri poteri, fin dal 9° livello. Per creare un oggetto magico dotato di poteri elementali deve scegliere quali incantesimi impiantarvi tra quelli che è in grado di lanciare, e deve quindi procedere ad incantare l'oggetto, secondo le regole riportate nel *Tomo della Magia di Mystara*. L'elementalor è considerato un incantatore arcano e le probabilità che il procedimento abbia successo e l'oggetto venga incantato dipendono dal suo Carisma (oppure sono legate all'abilità *Magia Arcana* se si usano le regole opzionali con prova di abilità). In questo caso l'elementalor deve sacrificare il proprio tempo e le proprie risorse monetarie per ottenere gli ingredienti adatti, e guadagna un valore in PE pari al costo dell'oggetto se il procedimento riesce (secondo le regole del *Tomo della Magia, Vol. 3*). L'unico limite è l'impossibilità di creare oggetti con poteri permanenti di 9° livello e qualsiasi tipo di pergamene magiche.

Inoltre, l'elementalor può usare gli oggetti caratteristici degli incantatori arcani come bacchette e bastoni (con la sola eccezione delle pergamene dei maghi), ma solo se sviluppano effetti associati agli elementi che può padroneggiare (ad esempio un elementalor della luce può usare una bacchetta delle palle di fuoco o dei dardi incantati, ma non un bastone dello charme o della paralisi). Un elementalor però non rie-

sce ad utilizzare in alcun modo oggetti con poteri associati al suo elemento opposto (ad esempio un elementalor dell'ombra non potrà mai sfruttare oggetti per vedere l'invisibile o per creare fulmini).

Infine, ogni elementalor riceve una particolare **resistenza elementale** che gli consente di evitare del tutto un certo effetto deleterio legato al proprio dominio qualora si verifichi. Le resistenze sono le seguenti:

- **Acqua:** può respirare acqua per un tempo massimo di 1 minuto per punto Costituzione al giorno.
- **Aria:** immune all'assordamento magico.
- **Fuoco:** ignora danni per esposizione a fuoco normale fino a 1 round per punto Costituzione.
- **Luce:** immune all'acceccamento magico.
- **Ombra:** possiede l'infravisione entro 18 metri che penetra anche le tenebre magiche più potenti.
- **Terra:** ignora fino a tre tentativi riusciti di pietrificazione al giorno.

ABILITÀ SPECIALI DEI DUPLICI

Come accennato in precedenza, alcuni elementalor (sia tra gli Allineati che tra gli Equilibratori) ritengono che sia possibile raggiungere uno stato di maggior illuminazione fondendo all'interno della propria Essenza un elemento Trascendente (tra Luce e Ombra) ed uno Fondamentale (tra Acqua, Aria, Fuoco e Terra), aggiungendo quindi un secondo elemento al proprio Dominio. Questi soggetti, chiamati Duplici, hanno accesso a tutti i poteri di un elementalor puro del proprio Dominio, ma guadagnano anche altre capacità.

Esistono due modi per diventare Duplici: tramite l'insegnamento di un maestro che appartiene a questa filosofia (quindi già a partire dal 1° livello), oppure grazie ad un percorso individuale fatto di esperienza e meditazione a partire dal 9° livello.

Il primo modo è il più semplice, poiché è il maestro ad instillare l'Essenza Duplice nello spirito del suo allievo (consumando tuttavia un valore doppio di PE), ed in seguito il soggetto è legato al proprio mentore nello stesso modo di un elementalor puro.

Il secondo modo invece è più difficile ma sicuramente privo di vincoli per il soggetto, visto che si tratta di trovare una strada personale per fondersi con un secondo elemento oltre al primo che ne determina l'allineamento. Giunto al 9° livello si suppone che ogni elementalor abbia l'esperienza e le capacità magiche sufficienti per evocare una forma pura di Essenza e confinarla dentro di sé con una cerimonia piuttosto complicata, che dura un'intera settimana e consuma parte dello spirito del soggetto pari a 2.000 PE per livello. Il rituale può essere tentato una sola volta per livello a partire dal 9° e se l'elementalor ha presenza di spirito e intelletto sufficienti (Carisma 16 e Intelligenza 14) a padroneggiare le energie richieste, esso ha successo automaticamente. In caso contrario la probabilità di riuscita della cerimonia è pari al doppio della somma di Intelligenza, Carisma e Livello del personaggio. Sia che riesca o meno, si considera che i PE siano comunque stati consumati nel rituale e vengono dedotti dal totale del personaggio. Se ciò causa la perdita di un livello, la cerimonia fallisce in ogni caso.

Dal momento in cui diventa un Duplice, l'elementalor può **apprendere e sviluppare istintivamente gli incantesimi dei due elementi della Duplicità**, anche se non può superare il numero massimo di magie conosciute (10 + bonus Carisma) e tra queste i 2/3 devono sempre appartenere agli elementi della Duplicità. Inoltre, la rigenerazione dei punti Costituzione per gli incantesimi legati a questi due elementi è sempre più veloce (essendo allineato ad entrambi) ed egli guadagna le resistenze associate ai due domini.

L'unica restrizione è che non potrà mai imparare incantesimi legati ai domini opposti alla sua Duplice Essenza. Inoltre, se vuole acquisire la Duplicità di un secondo elemento a partire dal 9° livello, deve rinunciare a tutti gli incantesimi opposti al secondo elemento: se già ne conosceva, essi svaniscono dalla sua Essenza e l'elementalor dovrà rimpiazzarli con altrettanti effetti legati al secondo elemento appena acquisito tramite una normale ricerca magica (non sviluppa i sostituti automaticamente).

Infine, ogni elementalor guadagna l'accesso ad una **lista speciale di incantesimi supplementari caratteristici della propria Duplicità**, che estende la lista normale di incantesimi che può sviluppare o ricercare.

La lista sottostante riporta le Duplicità possibili in base alla combinazione degli elementi e gli incantesimi aggiuntivi cui l'elementalor può accedere per ogni livello di potere, ad esclusione di quelli legati agli elementi opposti (es: un duplice dell'Evocazione è basato su Aria e Ombra, quindi non avrà mai accesso a incantesimi di Fuoco e Luce anche se appartengono alla scuola di Evocazione, come *porta dimensionale*, *teletrasporto*, *ali della fenice* o *tentacolo infuocato*).

Duplicità della Purificazione (Acqua + Luce)

Tutti gli incantesimi di cura e purificazione dei chierici.

Duplicità della Necromanzia (Acqua + Ombra)

Tutti gli incantesimi della scuola della Necromanzia.

Duplicità della Divinazione (Aria + Luce)

Tutti gli incantesimi della scuola della Divinazione.

Duplicità dell'Evocazione (Aria + Ombra)

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Evocazione.

Duplicità dell'Invocazione (Fuoco + Luce)

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Invocazione.

Duplicità dell'Ammaliamento (Fuoco + Ombra)

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Ammaliamento.

Duplicità dell'Abiurazione (Terra + Luce)

Tutti gli incantesimi della scuola dell'Abiurazione.

Duplicità della Trasmutazione (Terra + Ombra)

Tutti gli incantesimi della scuola della Trasmutazione.

INCANTESIMI E ALLINEAMENTO ELEMENTALE

Gli elementalor hanno un modo molto particolare di evocare le forze magiche del cosmo, e traggono il proprio potere proprio dal legame che, grazie all'Essenza elementale di cui sono dotati, hanno con i sei elementi universali (acqua, aria, fuoco, luce, ombra e terra). Per questo ogni elementalor ottiene una serie di vantaggi e di penalità in base al proprio Dominio e al Dominio ad esso opposto come segue:

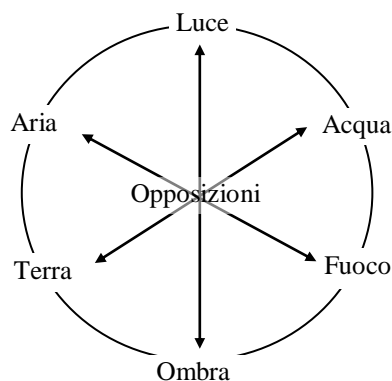
- +1 TS per evitare effetti del suo stesso Dominio
- -1 TS per evitare effetti del Dominio opposto

Inoltre egli impone sempre una penalità di -1 ai Tiri Salvezza per evitare incantesimi da lui evocati e appartenenti al proprio Dominio, e le magie offensive del suo elemento provocano sempre 1 PF in più per dado, mentre egli riduce di 1 punto per dado i danni ricevuti dal suo stesso Dominio provocati da effetti magici o comuni; gli elementalor che hanno un Fondamentale per Dominio riducono anche i danni provocati da esseri elementali corrispondenti.

Quando poi un elementalor si trova in un piano opposto al proprio elemento, la sua rigenerazione dei punti Costituzione è dimezzata e ha una penalità di -2 su tutti i suoi tiri, mentre se si trova nel piano allineato al suo stesso elemento la rigenerazione dei punti Costituzione raddoppia e ha un bonus di +2 a tutti i tiri. Per gli elementalor dei Domini Fondamentali (Acqua, Aria, Fuoco e Terra) questo vale mentre si trovano nel piano elementare corrispondente, per gli elementalor della Luce vale nel piano Astrale, e per quelli dell'Ombra nel piano Etereo e nella Dimensione dell'Incubo.

Nel caso dei Duplici, tutte le regole sopra riportate si applicano a entrambi gli elementi che compongono la sua Essenza, e in tal caso avrà vantaggi e svantaggi relativi a due elementi contemporaneamente.

Di seguito si riporta il Cerchio Universale degli Elementi secondo la tradizione draconiana, al fine di determinare le opposizioni tra i vari Domini. Da notare che queste sono le medesime opposizioni elementari di Mystara e valgono per gli elementalor in qualsiasi universo si trovino.



CAMBIARE ALLINEAMENTO ELEMENTALE

Una volta determinata l'Essenza di un elementalor, la regola vuole che questi rimanga fedele ad essa fino alla fine della sua vita. Tuttavia, vi sono numerosi esempi nel corso della storia che testimoniano il tradimento di alcuni elementalor puri che hanno rinnegato il proprio dominio e lo hanno modificato a favore di un altro, cedendo a pressioni o promesse di altri maestri.

È possibile modificare l'allineamento elementale della propria Essenza solo se un maestro legato ad un dominio diverso cede parte della propria Essenza all'elementalor: il maestro perde un numero di PE pari a 1.000 per livello dell'elementalor da convertire, mentre quest'ultimo perde permanentemente il 10% dei suoi PE totali, a tutti gli effetti rinnegando parte delle sue esperienze passate, rinunciando a tutti gli incantesimi del suo precedente elemento e dovendo apprendere i nuovi incantesimi disponibili dal nuovo maestro (cosa che richiede almeno un mese di studio e meditazione), che continuerà ad avere influenza su di lui fino a quando questo non guadagnerà almeno un livello di esperienza. Inutile dire che gli elementalor che fanno questa scelta di campo sono considerati dei traditori dai loro precedenti alleati e osteggiati fino alla morte.

Nessun Duplice invece è in grado di rinnegare le proprie essenze né di alienarne una in cambio di un'altra. La Duplicità è talmente vincolante che questi elementalor rimangono legati immutabilmente ad essa per tutta la vita.

Elenco degli incantesimi degli Elementalor

Di seguito vengono elencati tutti gli incantesimi degli elementalor, divisi per Dominio di appartenenza e livello. Gli incantesimi sono equivalenti agli omonimi descritti nel *Tomo della Magia di Mystara, Vol. 1* ad eccezione di quelli con le seguenti diciture:

(C) Incantesimo divino dei chierici (v. *Tomo, Vol. 2*)

(D) Incantesimo divino della lista comune dei druidi (v. *Tomo della magia di Mystara, Vol. 2*).

Incantesimi elencati in italico sono nuovi e vengono descritti nella sezione seguente.

Incantesimi che permettono di influenzare diversi elementi (come *contrastare elementi, controllare elementi* o *simbolo di protezione elementale*) possono essere conosciuti e utilizzati da qualsiasi elementalor in ogni forma, ma solo nel caso in cui sfruttino l'effetto corrispondente al proprio dominio (elencato nella lista appropriata) consumano meno energia (punti Costituzione) rispetto alle altre versioni, mentre se sfruttano l'elemento opposto (unico caso possibile) lo sforzo è duplice rispetto al normale.

Infine, è presente anche una lista di incantesimi generici accessibili a elementalor di ogni dominio: si tratta di effetti che permettono di identificare o manipolare la magia in genere senza limitazioni di scuole o effetti, ma considerati incantesimi non di dominio.

GENERICI (22 incantesimi)

Primo Livello

1. Analizzare
2. Individuare il magico

Secondo Livello

1. Individuare il male

Terzo Livello

1. Dissolvi magia

Quarto Livello

1. Incantare oggetti

Quinto Livello

1. Barriera intercetta incantesimi

Sesto Livello

1. Alterazione della magia
2. Barriera anti-magia
3. Globo di invulnerabilità
4. Spezzare incantamento

Settimo Livello

1. Barriera respingi incantesimi
2. Copia incantesimo
3. Energia purificatrice
4. Risucchio magico
5. Trasferire incantamento

Ottavo Livello

1. Permanenza
2. Rimuovi incantamento
3. Ritardo
4. Sfera di protezione dalla magia

Nono Livello

1. Barriera intercetta incantesimi superiore
2. Distruzione del magico
3. Raggio anti-magia

ACQUA (60 incantesimi)

Primo Livello

1. Barriera impermeabile
2. Contrastare elementi
3. Esplosione elementale
4. Galleggiare
5. Infreddolire

6. Pioggia magica*

7. Raggio congelante

Secondo Livello

1. Dardi elementali
2. Freccia acida
3. Nuotare*
4. Resistenza agli elementi: gelo (C)
5. *Simbolo di protezione elementale*
6. Soffio arcano: gelo
7. Turbine marino (C)

Terzo Livello

1. Arma elementale
2. Bufera di neve (D)
3. Cono di freddo
4. Controllo degli elementi: acqua e ghiaccio
5. Evoca vortice d'acqua (C)
6. Forma liquida
7. *Guarigione elementale*
8. Respirare elemento
9. Simulacro liquido
10. Spruzzo acido
11. Trasmutare liquidi

Quarto Livello

1. Acqua aeriforme*
2. Armatura spirituale
3. Forma glaciale
4. Immunità agli elementi: gelo (C)
5. Ipotermia (C)
6. Lancia di ghiaccio
7. Muro d'acqua
8. Muro di ghiaccio
9. Nebbia solida
10. Scudo elementale: gelo o acido
11. Strali elementali: ghiacciati
12. Tempesta di ghiaccio
13. Trasmutazione acquee
14. Vortice acido

Quinto Livello

1. Evoca elementali
2. Forma elementale
3. Onda elementale
4. Potere elementale
5. Tormenta gelida (C)
6. Trappola di ghiaccio

Sesto Livello

1. Controllare i liquidi
2. Controllare le correnti
3. Nebbia acida
4. Protezione elementale estesa
5. Sfera raggelante
6. Viaggio elementale

Settimo Livello

1. Calmare le acque*
2. Pioggia acida

Ottavo Livello

1. Aura elementale
2. Ghiaccio perenne
3. Orrido avvizzimento

Nono Livello

1. Maremoto
2. Raggio polare
3. *Runa della trasmutazione*
4. Sfera acida

ARIA (56 incantesimi)

Primo Livello

1. Aria calda
2. Caduta morbida
3. Esplosione elementale
4. Fluttuare
5. Onda sonora
6. Spinta possente
7. Suono fantasma
8. Ventriloquio

Secondo Livello

1. Folata di vento
2. Levitazione
3. Muro di vuoto
4. Nube maleodorante
5. Oscurare* (D)
6. Silenzio (C)
7. *Simbolo di protezione elementale*
8. Vento sussurrante

Terzo Livello

1. Climatizzare ambiente
2. Controllo degli elementi: aria e gas
3. Creare aria
4. Evoca vortice d'aria (C)
5. Forma gassosa
6. *Guarigione elementale*
7. Muro di vento
8. Rombo di tuono
9. Rubare il respiro
10. Respirare elemento
11. *Vento della costrizione*
12. Volare

Quarto Livello

1. Acqua aeriforme*
2. Armatura spirituale
3. Creare atmosfera
4. Raffica di vento
5. Tromba d'aria
6. Veicolo incantato

Quinto Livello

1. Evoca elementali
2. Forma elementale
3. Frusta di vento
4. Nube mortale
5. Onda elementale
6. Potere elementale

Sesto Livello

1. Controllare i venti
2. Evanescenza
3. Nube velenosa
4. Protezione elementale estesa
5. Viaggio elementale

Settimo Livello

1. Controllo della gravità
2. Controllo del tempo atmosferico
3. Nube esplosiva
4. *Onde di Nayat*

Ottavo Livello

1. Aura elementale
2. *Invulnerabilità*
3. Nave di nuvola
4. Nube corrosiva

Nono Livello

1. *Runa della trasmutazione*
2. Ruggito possente
3. Uragano

FUOCO (58 incantesimi)

Primo Livello

1. Aria calda
2. Contrastare elementi
3. Esplosione elementale
4. Mani brucianti
5. Raggio incandescente

Secondo Livello

1. Alterare fuochi normali
2. Crea fuoco* (D)
3. Dardi elementali
4. Fiamma magica
5. Occhi di bragia
6. Pirocinesi
7. Resistenza agli elementi: fuoco (C)
8. Rune esplosive
9. Scalda metalli (D)
10. Sfera incendiaria
11. *Simbolo di protezione elementale*
12. Soffio arcano: fuoco

Terzo Livello

1. Arco di fuoco (C)
2. Arma elementale
3. Controllo degli elementi: fuoco e lava
4. Dardi incendiari
5. *Guarigione elementale*
6. Palla di fuoco
7. Respirare elemento
8. Trappola di fuoco

Quarto Livello

1. Armatura spirituale
2. Attacco solare
3. Ali della fenice
4. Colpo di calore (C)
5. Forma fiammeggiante
6. Immunità agli elementi: fuoco (C)
7. Muro di fuoco
8. Scudo elementale: fuoco
9. Strali elementali: infuocati

Quinto Livello

1. Cancelli di fuoco (C)
2. Evoca elementali
3. Fiamma purificatrice
4. Forma elementale
5. Onda elementale
6. Potere elementale
7. Traccia di fuoco

Sesto Livello

1. Fiamma di giustizia
2. Roccia in lava
3. Tentacolo infuocato
4. Protezione elementale estesa
5. Viaggio elementale

Settimo Livello

1. Fuoco dilaniante
2. Nube esplosiva
3. Palla di fuoco ritardata
4. Pietra del sole (C)
5. Ragnatela infiammante

Ottavo Livello

1. Aura elementale
2. Morte esplosiva
3. Pietre incandescenti

Nono Livello

1. Furia infuocata
2. *Pioggia di fuoco*
3. Pioggia di meteore
4. *Runa della trasmutazione*

LUCE (76 incantesimi)

Primo Livello

1. Dardo incantato
2. Fuoco fatuo (D)
3. Luce magica
4. Luci fatate
5. Luminosità (D)
6. Lungavista
7. Raggio elettrizzante
8. Scudo magico
9. Stretta folgorante

Secondo Livello

1. Barriera riflettente
2. Dardo accecante
3. Dardo elettrico
4. Fascio di luce (C)
5. Guardia notturna
6. Invisibilità
7. Raggio di sole*
8. Resistenza agli elementi: fulmini (C)
9. *Simbolo di protezione elementale*
10. Vedere l'invisibile

Terzo Livello

1. Barriera elettrica
2. Evoca fulmini (D)
3. Fulmine magico
4. *Guarigione elementale*
5. Infravisione
6. Luce perenne
7. Respingi fulmini (D)
8. Sfera di invisibilità
9. Spiare
10. Velocità
11. Viceversa

Quarto Livello

1. Armatura spirituale
2. Attacco solare
3. Aura difensiva
4. Distorsione
5. *Forma luminosa*
6. Immunità agli elementi: fulmini (C)
7. Invisibilità migliorata
8. Mano interposta
9. Occhio dello stregone
10. Porta dimensionale
11. Scrutare
12. Scudo elementale: elettricità
13. Seconda vista
14. Sfere elettrizzanti
15. Strali elementali: elettrici
16. Vista a raggi X

Quinto Livello

1. Potere dell'arcobaleno (D)
2. Salto dimensionale
3. Scarica di fulmini

4. Teletrasporto
5. Vista rivelante

Sesto Livello

1. Convocare*
2. Gabbia di forza
3. Lampo solare
4. Mano possente
5. Salto dimensionale
6. Sentiero dell'arcobaleno (C)
7. Vista arcana

Settimo Livello

1. Barriera dimensionale
2. Catena di fulmini
3. Esplosione solare (D)
4. Invisibilità di massa
5. Pietra del sole (C)
6. Teletrasporto di ogni oggetto

Ottavo Livello

1. Campo di forza
2. Divinazione ultima
3. Mano stritolante
4. Parola accecante
5. Spruzzo prismatico

Nono Livello

1. Cerchio di teletrasporto
2. Ferma tempo
3. Mappa rivelatrice
4. Muro prismatico
5. *Runa della trasmutazione*
6. Spada di luce
7. Tempesta di fulmini

OMBRA (76 incantesimi)

Primo Livello

1. Camuffamento
2. *Scudo del terrore*
3. *Sfera oscura*
4. Sonno
5. Stordire
6. Tenebre magiche
7. Trappola d'ombra (C)

Secondo Livello

1. *Arma d'ombra*
2. Aura d'ombra (C)
3. Creazione spettrale
4. Immagini illusorie
5. Invisibilità
6. Mimetismo
7. Paura
8. Porta d'ombra (C)
9. *Simbolo di protezione elementale*
10. Trama ipnotica

Terzo Livello

1. Allucinazione mortale
2. Amnesia
3. *Controllo dell'ombra*
4. *Corazza oscura*
5. Evocare ombre (C)
6. *Guarigione elementale*
7. Muro illusorio
8. *Ombra conservante*
9. Ombra strisciante
10. Sfera di invisibilità
11. Sonno fatato
12. Tenebre perenni

Quarto Livello

1. Armatura spirituale
2. Bacio della notte (C)
3. Confusione
4. Disperazione opprimente
5. Distorsione
6. *Doppio illusorio*
7. *Forma tenebrosa*
8. Invisibilità migliorata
9. Ipnotismo
10. Manto d'ombra (C)
11. Mostro d'ombra
12. *Ombra solida*
13. Terreno illusorio
14. Terrori notturni

Quinto Livello

1. *Bloccaggio*
2. Demenza precoce
3. Fulmine oscuro
4. Immagine persistente
5. Incantesimo d'ombra
6. Moltiplica immagine
7. Nebbia mentale
8. Sogno*
9. Travestimento
10. Visione falsa

Sesto Livello

1. Alterare la memoria
2. Fuorviare
3. Illusione programmata
4. Inganno
5. *Nemesi*
6. Olografia
7. Regressione mentale

Settimo Livello

1. *Animare ombre*
2. Gemello d'ombra
3. Incubo illusorio
4. Invisibilità di massa
5. Parola incapacitante
6. Velo

Ottavo Livello

1. Impersonare
2. Incantesimo d'ombra superiore
3. Miraggio arcano
4. Parola accecante

Nono Livello

1. Illusione mortale
2. *Ombre divoratrici*
3. Parola del sonno
4. Realtà illusoria
5. *Runa della trasmutazione*
6. Ubiquità

TERRA (54 incantesimi)

Primo Livello

1. Esplosione elementale
2. Nascondere tracce
3. Proiettili magici
4. Scavare

Secondo Livello

1. Mano di pietra
2. *Simbolo di protezione elementale*
3. Stretta rocciosa

Terzo Livello

1. Controllo degli elementi: terra e sabbia
2. Fondersi con la pietra
3. Forma sabbiosa
4. *Guarigione elementale*
5. Pugno di roccia
6. Respirare elemento
7. Riparo sicuro
8. Sassi in rocce*
9. Smuovi sabbia (C)

Quarto Livello

1. Armatura spirituale
2. Evoca rifugio
3. Fauci della terra
4. Parete di pietra
5. Passa pareti
6. Passa roccia
7. Scolpire pietra
8. Tempesta di sabbia (C)

Quinto Livello

1. Dissoluzione*
2. Evoca elementali
3. Forma elementale
4. Frantumare
5. Muro di pietra
6. Onda elementale
7. Pelle di pietra
8. Porta di roccia
9. Potere elementare
10. Smuovi pietra (D)

Sesto Livello

1. Carne in pietra*
2. Creare pietra
3. Legno pietrificato
4. Protezione elementale estesa
5. Roccia in lava
6. Terre mobili
7. Viaggio elementale

Settimo Livello

1. Morsa della terra (D)
2. *Pietrificazione*
3. Roccia
4. Terremoto (C)
5. Trasporto via roccia

Ottavo Livello

1. Aura elementale
2. Corpo di sabbia
3. Pietre incandescenti

Nono Livello

1. *Antimateria*
2. Armata di pietra
3. Fiume di sabbia
4. Pioggia di meteore
5. *Runa della trasmutazione*

NUOVI INCANTESIMI DEGLI ELEMENTALOR

PRIMO LIVELLO

Scudo del terrore

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 6 round + 1 round per livello

L'elementalor viene circondato dall'energia dell'incubo che provoca orribili visioni a chiunque cerchi di colpirlo con un attacco in mischia. Ogni assalitore deve fare un TS contro Incantesimi mentali ogni round finché la magia non viene dissolta o ha termine: se riesce, può portare normalmente tutti i suoi attacchi per quel round, viceversa l'elementalor assume ai suoi occhi una forma così spaventosa che l'assalitore si intimorisce e rivolge la sua attenzione su qualcun altro; se non vi sono altri nemici, semplicemente si allontana per quel round. Coloro che non tentano di ferire o attaccare il soggetto non sono minimamente influenzati dall'incantesimo. Lo *scudo del terrore* però non protegge da incantesimi o effetti magici di qualsiasi tipo, né da attacchi a distanza, solo da attacchi in mischia.

Sfera oscura

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: istantanea

L'elementalor accumula energia negativa dell'Incubo sulla punta delle dita e la rilascia sotto forma di una sfera nera grande un pugno, che vola contro un bersaglio visibile entro 36 metri e colpisce sempre senza fallo, causando alla vittima 1d6 punti di danno per livello dell'elementalor (max 5d6 PF al 5°), dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce inoltre, la vittima viene parzialmente scossa da visioni raccapriccianti e subisce una penalità di -2 alla sua Iniziativa nel round successivo.

La *sfera oscura* influenza solo creature viventi: è quindi inutile contro non-morti, costrutti e oggetti.

SECONDO LIVELLO

Arma d'Ombra

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: 1 arma

Durata: 6 turni

Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque arma, con l'esclusione di quelle d'assedio, che assume immediatamente un colore nero ed una consistenza strana, come se fosse composta di fumo solido; nel caso di armi da tiro (archi, balestre, ecc.), l'effetto si applica anche a tutti i proiettili scagliati dall'arma. Finché dura l'incantesimo o non viene dissolto, l'*arma d'ombra* è considerata un'arma +1 (o migliore se il suo bonus magico innato è superiore) ai fini

delle creature che può danneggiare, il suo ingombro è dimezzato, concede un bonus di +1 al TxC e permette di ignorare qualsiasi copertura del bersaglio (comprese pareti e scudi, ma escluse le armature).

Simbolo di protezione elementale

Elemento: Vario (tutti gli elementi)

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto

Durata: 6 turni

Con questo incantesimo l'elementalor è in grado di tracciare un simbolo di protezione da un determinato tipo di elemento su una creatura (compreso se stesso) o un oggetto. Pur conoscendo tutti e sei i simboli esistenti, l'elementalor deve scegliere il tipo di elemento contro cui il simbolo è efficace ogni volta che lancia l'incantesimo, quindi tracciare brevemente con le dita quel simbolo sul corpo dell'individuo o dell'oggetto da proteggere.

Per la durata dell'incantesimo (6 turni), il bersaglio del simbolo è protetto contro un certo tipo di creature e non può essere da loro toccato direttamente: fintanto che non attacca gli esseri da cui è protetto, essi non potranno avere un contatto fisico con lui, anche se potranno attaccarlo a distanza. Inoltre, fino al termine dell'incantesimo il bersaglio ha un bonus di +1 a tutti i suoi TS e alla CA contro attacchi di questi esseri.

In base al tipo di simbolo tracciato, l'elementalor è protetto contro un certo tipo di creature come spiegato di seguito:

- *Acqua:* creature acquatiche, ovvero esseri originari del piano elementale dell'Acqua, creature anfibe o che vivono sott'acqua e pesci di ogni tipo.
- *Aria:* creature dell'aria, ovvero esseri originari del piano elementale dell'Aria, creature che vivono sulle nuvole o nello spazio e volatili di ogni tipo.
- *Fuoco:* creature del fuoco, ovvero esseri originari del piano elementale del Fuoco, creature infuocate o particolarmente affini al fuoco (es. draghi rossi).
- *Luce:* creature di luce (es. fuoco fatuo) ed esseri con energia positiva. Vengono qualificati come portatori di energia positiva esseri planari di allineamento Buono, nonché sacerdoti buoni di divinità benevole (LB o NB).
- *Ombra:* creature dell'ombra o della dimensione dell'Incubo, ed esseri con energia negativa. Vengono qualificati come portatori di energia negativa esseri maledetti, non-morti, planari di allineamento Malvagio e sacerdoti di divinità malvagie.
- *Terra:* creature di terra, ovvero esseri originari del piano elementale della Terra, creature sotterranee o capaci di vivere e muoversi attraverso il terreno.

TERZO LIVELLO

Controllo dell'Ombra

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 10 metri per livello

Area d'effetto: un essere dotato di ombra

Durata: 1 turno

Quest'incantesimo funziona solo contro un nemico dotato di un'ombra proiettata su una superficie solida (solitamente il suolo o una parete). Finché l'elementalor resta concentrato può estendere la propria ombra entro il suo raggio d'azione per entrare in contatto con quella del bersaglio: la vittima può tentare un TS al round contro Incantesimi per evitare il contatto, ma solo se riesce a muoversi. Se la vittima fallisce il TS o se l'elementalor riesce a toccare il bersaglio (e ciò accade anche qualora il bersaglio lo colpisse in mischia), egli prende possesso dell'ombra della vittima e questa cade sotto il suo totale controllo fino a che il legame non viene dissolto magicamente o l'effetto termina (il controllo dura 1 turno). Se la concentrazione dell'elementalor viene interrotta prima di riuscire a controllare un'ombra, l'incantesimo va sprecato.

Dal momento in cui è sotto il controllo del personaggio, la vittima farà sempre tutto ciò che fa l'altro (nessuna prova richiesta all'elementalor), anche se questi non ha alcun controllo sui suoi pensieri o sulle sue capacità locutorie (quindi non può ordinarle di evocare incantesimi), ma solo ed esclusivamente sui suoi movimenti, come fosse una marionetta. Ad esempio, se l'elementalor combatte, anche la vittima farà altrettanto, sfruttando esattamente lo stesso TxC dell'elementalor contro il medesimo bersaglio, ma modificato in base al bonus dell'arma e alla Forza del soggetto controllato (non può però sfruttare i bonus derivanti da eventuali maestrie con l'arma dell'altro). Se l'elementalor corre, la vittima lo seguirà al massimo della sua velocità (non importa se i due si allontanano: l'ombra si allungherà automaticamente per mantenere il contatto). Se il personaggio apre o chiude le mani, la vittima farà altrettanto (afferrando qualcosa o lasciando cadere ciò che stringe in pugno), e così via. Le applicazioni di questo incantesimo sono svariate e tutte lasciate alla fantasia dell'elementalor e alle situazioni. Solo nel caso venga ferito l'elementalor deve effettuare una prova di *Concentrazione*: se fallisce, il controllo sull'ombra della vittima si interrompe e l'incantesimo termina anzitempo.

Corazza oscura

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo crea una corazza di oscurità che avvolge come una tenue nube il corpo dell'elementalor, proteggendolo dagli attacchi fisici di tipo tagliente, perforante o contundente (deve scegliere una delle tre opzioni quando crea la corazza). Le armi del tipo selezionato infliggono all'elementalor il danno minimo possibile (inclusi effetti dovuti ad incantesimi di potenziamento), e le probabilità di ottenere con esse

un colpo critico sono dimezzate (cioè anche con un 20 naturale c'è solo il 50% di probabilità che si riceva davvero un colpo critico).

Esempio: un elementalor protetto dalla *corazza oscura* (danni taglienti) viene colpito da un guerriero armato di spada +3, con Forza 13 (+1) e potenziato dagli incantesimi clericali *benedizione* (+1) e *incantesimo del colpire*. Il danno standard ammonta a 1d8+5 +1d6 del *colpire*, ma l'elementalor perde solo 7 PF.

Guarigione elementale

Elemento: Vario (tutti gli elementi)

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 round per livello o istantanea

Ogni elementalor conosce e può sfruttare solo la versione dell'incantesimo che serve a stabilire un contatto profondo con l'essenza del proprio elemento per trarne giovamento fisico. L'incantesimo può essere evocato solo se il personaggio è a contatto con una grande quantità dell'elemento in questione, ovvero immerso in acqua almeno parzialmente, in prossimità di un falò o di un camino acceso, sottoterra o a contatto con grandi masse di terra o roccia, al buio o di notte, in presenza di una luce forte (una torcia non basta) o di giorno, all'aperto. Ci sono due possibili applicazioni di questo incantesimo, e il personaggio deve scegliere quale intende sfruttare quando lo evoca.

Risanamento lento: fino a che il soggetto rimane a contatto con l'elemento, egli rigenera 2 PF al round, fino al termine dell'incantesimo oppure finché recupera tutti i PF persi (cosa che pone fine all'effetto). Durante questo stato può comunque agire a suo piacimento, senza alcun impedimento fisico. Il risanamento non può far ricrescere arti mozzati, ma può servire per curare emorragie, anche se in maniera lenta.

Cura immediata: scegliendo questa opzione il personaggio recupera istantaneamente un numero di Punti Ferita pari al suo livello, poi l'incantesimo termina.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

Ombra conservante

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 ora per livello

Questo incantesimo altera l'ombra del soggetto creando al suo interno una mini dimensione che può contenere qualsiasi oggetto di dimensioni uguali o inferiori alla taglia dell'elementalor fino ad un ingombro pari a 4000 monete, senza che l'incantatore risulti in alcun modo appesantito. L'elementalor può richiamare ogni round un determinato oggetto o un volume di oggetti pari a 200 monete concentrandosi (equivale ad un'azione di movimento), ed esso fuoriesce immediatamente dall'ombra saltando in mano all'elementalor. Se l'incantesimo termina o viene dissolto magicamente prima che l'elementalor abbia recuperato tutti gli oggetti conservati nella sua ombra, questi vanno persi irrimediabilmente.

Vento della costrizione

Elemento: Aria

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: 1 creatura max taglia Enorme

Durata: 1 round per livello

Con questo incantesimo l'elementalor intrappola un essere di dimensioni Enormi o inferiori all'interno di un bozzolo formato da lame di aria compressa che sferzano lo spazio entro un raggio di mezzo metro dal suo corpo. La vittima può cercare di uscirne forzando la barriera, oppure sfruttando un qualche tipo di incantesimo o potere di trasporto, visto che è in grado di muoversi e parlare restando sul posto.

Se tenta di uscire spostandosi fisicamente subisce 3d6 danni dall'aria che percuote e lacera le sue carni e deve effettuare una prova di Forza per oltrepassare la barriera d'aria, con una penalità che dipende dalla sua taglia (Forza minima richiesta pari a 10 punti): -2 se Enorme, -4 se Grande, -6 se Media, -10 se Piccola, -14 se Minuta (se Minuscola è impossibile fuggire oltrepassando fisicamente la barriera).

Il vento della costrizione permane per 1 round per livello o finché non viene dissolto magicamente, ed è possibile vedere e udire normalmente attraverso di esso. La barriera si attiva solo se dall'interno qualcuno cerca di uscire, mentre non reagisce a sollecitazioni dall'esterno, rendendo quindi il soggetto vulnerabile a qualsiasi colpo o effetto magico esterno, mentre la vittima fallisce sempre i TS contro effetti schivabili e non considera la Destrezza e l'arma per calcolare la CA.

QUARTO LIVELLO

Doppio illusorio

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 round per livello

Questo incantesimo plasma l'ombra del soggetto per ricreare 1d4 copie illusorie dell'elementalor che appaiono di fianco a lui e possono agire in due modi (asseconda di cosa desideri l'evocatore): imitano le sue stesse mosse, oppure agiscono secondo uno specifico ordine impartito.

Nel primo caso le copie appaiono vicino al personaggio ed agiscono esattamente come lui, tanto che non si può distinguere il soggetto reale dai suoi doppi: essi svaniscono quando vengono danneggiati (basta 1 PF) o se sono dissolti magicamente. Dal momento che i doppi sono una riproduzione fedele del personaggio, ogni attacco diretto contro di esso ha solo una possibilità sul numero di doppi presenti di colpirlo realmente (proprio come *immagini illusorie*).

Nel secondo caso invece i doppi creati agiscono seguendo un ordine prestabilito dall'elementalor, e se usati per attaccare hanno 1 PF e lo stesso THACO del personaggio, ma causano solo 1d6 danni ad ogni colpo (max 1 attacco al round per ciascuna, ma colpiscono come armi magiche), e non beneficiano di alcun effetto magico attivo sull'elementalor né possono evocare incantesimi. Questa tattica viene di solito sfruttata per distrarre l'avversario mentre l'elementalor ritira o

cerca di prenderlo alla sprovvista (così beneficia sempre di +1 al tiro per la Sorpresa). Quando impartisce l'ordine, esso vale per tutti i doppi, ma può variarlo ad ogni round con la semplice concentrazione, oppure richiamarle vicino a sé e farle agire come immagini illusorie finché essi esistono.

Questo incantesimo non è cumulabile con *immagini illusorie* né con un'altra applicazione del *doppio illusorio*.

Forma luminosa

Elemento: Luce

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 minuto per livello

L'elementalor assorbe l'energia della luce fino a che il suo corpo diventa simile a una sagoma umana scintillante dalle fattezze irricognoscibili e senza ombra. La luce illumina un raggio di 2 metri per livello del personaggio ed è impossibile non notarla, ma finché resta in *forma luminosa* il personaggio è immune alla cecità e al veleno, può essere ferito solo da armi magiche o da incantesimi, è in grado di usare le sue armi normalmente ma non può evocare incantesimi o effetti magici da oggetti. Qualsiasi creatura ferita dall'elementalor in questa forma deve effettuare un TS contro Paralisi o rimanere accecata per 1d4 round. Il soggetto può manipolare normalmente oggetti e cose, che una volta entrate in suo possesso vengono assorbiti come equipaggiamento, mentre ciò che abbandona perde l'aura luminosa. Può tornare in forma normale quando vuole, ma ciò pone fine all'effetto.

Forma tenebrosa

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 minuto per livello

L'elementalor inonda il proprio corpo con l'energia della tenebra fino ad assumere la forma di un'ombra dalle fattezze irricognoscibili, in grado di muoversi senza poter essere vista in qualsiasi zona di buio o penombra. In *forma tenebrosa* il personaggio è immune alla cecità e ai veleni, può essere ferito solo da armi magiche o da incantesimi, è in grado di usare le sue armi normalmente ma non può evocare incantesimi o effetti magici da oggetti. Qualsiasi creatura ferita dall'elementalor in questa forma deve inoltre effettuare un TS contro Paralisi o rimanere stordita per 1d4 round. Il soggetto può manipolare normalmente oggetti e cose, che una volta entrate in suo possesso si trasformano in ombra e vengono assorbiti nel suo equipaggiamento, mentre ciò che abbandona ritorna nella sua forma normale. Può tornare in forma normale quando vuole, ma ciò pone fine all'incantesimo.

Ombra solida

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: volume di 216 metri cubi

Durata: 1 turno per livello

Questo incantesimo (che non funziona in presenza di luce solare) fa acquisire alle tenebre nell'area

designata una consistenza solida e vischiosa, ostacolando tutte le creature dotate di corpo fisico che si trovano nella zona o la attraversano, a patto che l'ombra le avvolga totalmente. Le vittime hanno la sensazione di muoversi in un liquido denso e oscuro, e qualsiasi azione oltre al semplice movimento (attaccare o evocare incantesimi) può essere tentata solo dopo una prova di Forza con penalità di -4. All'interno dell'area interessata (che resta fissa) il movimento è ridotto ad 1 metro al round e le creature viventi subiscono inoltre 1d4 punti di danno per round finché ne sono avvolte, poiché l'ombra sottrae energia vitale alle vittime.

L'ombra non risente di attacchi basati sugli elementi, tuttavia si dissolve in 1 round se esposta anche in minima parte alla luce solare o se viene lanciato nell'area un incantesimo di *luce perenne* (o più potente) o un effetto riuscito di *dissolvi magia*.

Vortice acido

Elemento: Acqua

Raggio d'azione: 18 metri

Area d'effetto: 1 o 2 bersagli entro 18 metri

Durata: istantanea

Grazie a questo incantesimo, dalle mani dell'elementalor partono due spruzzi di acido lunghi fino a 18 metri che colpiscono automaticamente fino a due bersagli distinti (nessun TxC richiesto). Ciascun vortice causa 6d6 PF da acido, anche se la vittima può effettuare un TS contro Incantesimi (Schivabili) per dimezzare i danni da ciascuno spruzzo (se è in grado di muoversi). Gli oggetti trasportati dalla vittima subiscono gli stessi danni, e possono dimezzarli con un TS contro Acido. L'acido evapora al termine del round.

Se una barriera si frappone tra l'elementalor e il bersaglio, essa diventa il nuovo bersaglio del vortice, subendo tutti i danni senza possibilità di ridurli.

QUINTO LIVELLO

Bloccaggio

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: 1 creatura ogni 2 livelli

Durata: 1 minuto per livello

L'elementalor trae energia dalle ombre per paralizzare fino a 1 creatura ogni 2 livelli (arrotondando per difetto). Tutti coloro che si trovano entro 36 metri dall'elementalor sono influenzabili dall'incantesimo, a patto che essi abbiano un'ombra. L'incantesimo infatti blocca le creature agendo sulla loro ombra, che si espande e le avvolge in un bozzolo nero inamovibile, ma è totalmente inefficace contro quelle prive di tale attributo (la maggior parte dei non-morti incorporei, oppure gli esseri in volo oltre 10 metri da terra).

Le creature con 4 DV/livelli o meno sono automaticamente bloccate (nessun TS concesso), mentre tutte le altre beneficiano di un TS contro Paralisi (Schivabili) per evitarne gli effetti. Se l'incantesimo viene diretto su un solo essere, esso dovrà effettuare un TS contro Paralisi con penalità pari alla differenza tra il proprio livello o i propri Dadi Vita (si considera il valore maggiore) e il livello dell'elementalor; se la vittima

ha DV/livelli superiori a quelli dell'incantatore non vi sono penalità. L'effetto perdura fino al termine dell'incantesimo o finché non viene usato un *dissolvi magia* o un incantesimo per rimuovere la paralisi oppure finché l'elementalor che ha lanciato il *bloccaggio* non lo scioglie di sua volontà.

Chi è bloccato non può muoversi, né parlare o lanciare incantesimi, e la sua CA diventa 10 (modificata solo da eventuali bonus di protezione). La vittima rimane cosciente durante il *bloccaggio*, ma non vede a causa dell'ombra che la circonda e il suo raggio uditivo è dimezzato. È tuttavia capace di pensare e di reagire a tentativi di influenza mentale, può fare normali TS contro attacchi mentali o contro effetti che agiscono sul corpo (come il veleno), mentre fallisce automaticamente i TS che implicano spostarsi per evitare i danni.

Con questa magia si possono anche bloccare oggetti o cose incustodite: in tal caso esse diventano inamovibili, come incollate alla superficie a cui aderiscono, fino alla fine dell'incantesimo, senza alcuna possibilità di evitarne l'effetto (nessun TS concesso).

SESTO LIVELLO

Nemesi

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

L'elementalor può plasmare la realtà attingendo al potere delle ombre, fino a rendere reali le paure della sua vittima. Questo incantesimo è efficace solo contro le creature dotate di Intelligenza superiore a 2 punti, che possono tentare un TS contro Incantesimi mentali con penalità di -4 per evitarne gli effetti (il TS deve essere effettuato di nascosto dal DM).

L'incantesimo materializza di fronte alla vittima la creatura che più teme, ed essa, dopo aver tormentato per un po' (1d6 round) il soggetto, lo attaccherà per ucciderlo. Solo la vittima può vedere la sua *nemesi* e subirne materialmente gli effetti: tutti gli altri individui vedranno il soggetto aggirarsi e parlare al nulla, e se verrà ferito essi noteranno lacerazioni, bruciature o quant'altro apparire all'improvviso sul corpo dell'individuo senza apparente motivo.

La *nemesi* non è invisibile e neppure irreal: esiste nella mente della vittima, ma l'energia della dimensione dell'Incubo grazie a cui è stata creata la rende fin troppo reale e pericolosa per la sua preda. Quindi i colpi portati dalla creatura nei confronti dell'individuo soggetto all'incantesimo saranno veri e lo stesso saranno gli effetti dei suoi poteri speciali, ma solo ed esclusivamente per la vittima (l'ambiente circostante e gli altri occupanti rimangono intonsi). La *nemesi* quindi, non può fare alcun male agli altri esseri presenti nell'ambiente, ne può modificarlo spaccando o utilizzando oggetti vari. A differenza degli attacchi della *nemesi* però, quelli della sua vittima influenzano anche lo spazio circostante, e quindi potrebbero andarci di mezzo anche persone che si trovano nel posto sbagliato al momento sbagliato. S'intende che la vittima non perde la percezione della realtà (continua a vedere chi gli sta intorno e il mondo reale), ma essa viene par-

zialmente distorta (es.: può vedere la *nemesi* muoversi fra gli occupanti di una stanza, senza tuttavia interagire fisicamente con essi).

La *nemesi* (sia che riproduca un individuo specifico o una specie generica di creature) userà solo i poteri di cui la vittima è conscia, vuoi perché li ha visti quando ha incontrato l'essere per la prima volta, vuoi perché ne ha sentito parlare da terzi, mai poteri non appropriati (frutto di leggende esagerate, ad esempio).

La *nemesi* può essere ferita solo con armi magiche o incantesimi, e sparisce solo se viene uccisa dalla vittima o se viene lanciato un *dissolvi magie* sulla vittima da un incantatore di livello almeno pari a quello dell'elementalor. Se la vittima viene uccisa dalla *nemesi*, la sua anima viene risucchiata nella Dimensione dell'Incubo e il suo corpo non può essere resuscitato o reincarnato finché non viene liberata l'anima (bisogna andarla a cercare nella Dimensione dell'Incubo).

La *nemesi* segue la sua vittima fino a che non viene distrutta, e se ridotta a meno di 1/3 dei PF scompare in 1d4 round (sempre che nel frattempo non venga distrutta), ritornando a tormentare la vittima solo trascorse 24 ore, durante le quali rigenera 1 PF ogni ora. Il raggio d'azione dell'incantesimo serve per capire quali persone sono influenzabili al momento del lancio, ma una volta evocata, la *nemesi* si sposta con la vittima.

Il soggetto guadagna i normali PE per l'uccisione della *nemesi*, e una volta sconfitta, quella determinata creatura non tornerà più a perseguitarlo (ma può comparire un altro essere che il soggetto teme, se nuovamente influenzato da una *nemesi*).

SETTIMO LIVELLO

Animare Ombre

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: 1d4 ombre

Durata: 1 turno per livello

L'elementalor crea 1d4 esseri fatti di tenebra solida che fuoriescono dalle ombre e obbediscono ai suoi ordini. Le ombre create hanno la forma di umanoidi privi di tratti distintivi, completamente neri e tutti simili tra loro. Esse sono in contatto costante con l'elementalor tramite un legame telepatico, che può impartire ordini (singoli o collettivi) telepaticamente anche a distanza. Se prive di ordini specifici, le ombre proteggono l'elementalor a qualunque costo.

Le ombre animate sono in grado di vedere perfettamente al buio e hanno gli stessi TxC, TS, e PF dell'elementalor, mentre sono prive di qualsiasi attributo fisico o mentale (punteggi di caratteristica) e non possono utilizzare né incantesimi né oggetti magici di alcun tipo, né godono di eventuali abilità magiche dell'elementalor. Esse attaccano con armi che sono l'esatta copia di quelle che possiede l'incantatore (fatte ovviamente di ombra), colpiscono sempre come armi magiche ed effettuano un attacco al round, provocando gli stessi danni dovuti alle maestrie dell'elementalor ad ogni attacco (esclusi i bonus magici relativi alle armi o ad incantesimi che influenzano l'elementalor).

Queste creature possono essere ferite solo da armi magiche almeno +2, perdono 1 PF al round se

esposte alla luce del sole e non possono allontanarsi oltre 36 metri dall'elementalor, né attraversare una *protezione dal male* o una *barriera anti-magia*.

Su di loro qualsiasi incantesimo inferiore al 6° livello di potere è inefficace, eccetto quelli che producono luce, dissolvono la magia o distruggono le creature evocate. Se un incantesimo di luce viene lanciato su una di esse, quest'ultima deve effettuare un TS contro Incantesimi: se riesce, i suoi PF attuali sono dimezzati, altrimenti svanisce. Se invece si utilizza un *dissolvi magie*, solo un'ombra per volta è influenzabile, con le normali probabilità di dissolverla. Incantesimi che distruggono o bandiscono creature animate o evocate hanno sulle ombre lo stesso effetto, ma queste possono sempre evitare la distruzione con un TS Incantesimi.

Le *ombre* scompaiono al termine della durata dell'effetto, se lo ordina l'elementalor o se vengono distrutte. Inoltre, tutto ciò che si stacca dall'ombra si dissolve (armi scagliate quindi sono inutili).

Onde di Nayat

Elemento: Aria

Raggio d'azione: 45 metri

Area d'effetto: una creatura o un oggetto/struttura di dimensioni enormi o inferiori

Durata: istantanea

Per lanciare questo incantesimo occorre che l'elementalor abbia entrambe le mani libere. Con un possente e velocissimo movimento delle braccia, egli crea una violenta oscillazione di pressione nell'aria intorno all'obiettivo, provocando vuoti forzati che aprono numerosi squarci su tutta la sua superficie, lacerando anche l'interno del corpo, secondo i principi di combattimento della Sacra Scuola di Nayat.

L'incantesimo influenza una creatura, un oggetto o una struttura di dimensioni enormi o inferiori. Il bersaglio subisce determinati danni in base alla sua resistenza (Punti Ferita posseduti per le creature, Punti Danno nel caso degli oggetti o Punti Strutturali per le costruzioni, ricordando che 1 PS equivale a 10 PF):

- 40 PF o meno: bersaglio ridotto a pezzi (morte per le creature, oggetti irrimediabilmente distrutti);
- 41-60 PF: si aprono squarci profondi e numerosi sul corpo del bersaglio (15d6 PF, nessun TS per ridurre i danni);
- 61+ PF: si aprono numerose lacerazioni sul bersaglio (15d6 PF, TS contro Raggio della Morte per dimezzare i danni).

Le *onde di Nayat* sono in grado di ferire tutti gli oggetti e le creature, ad eccezione degli artefatti. Oggetti comuni sprovvisti di Punti Danno vengono distrutti senza poterlo evitare, mentre oggetti magici senza PD possono tentare un TS Distruzione per non subire la stessa sorte.

Pietrificazione

Elemento: Terra

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: 1 bersaglio di taglia enorme o inferiore

Durata: permanente

Con questo incantesimo, l'elementalor è in grado di trasformare in pietra qualsiasi bersaglio di dimensioni enormi o inferiori egli tocchi. Una volta pronunciato l'incantesimo, le mani dell'elementalor diven-

tano dei catalizzatori, e qualsiasi cosa esse tocchino viene trasformata in pietra (ad eccezione delle strutture già in pietra o in roccia, ovviamente). Per questo egli non può usare alcuna arma, né lanciare altri incantesimi fintanto che non scarica questo potere su di un bersaglio. Da notare che l'incantesimo viene effettivamente trasferito solo a contatto avvenuto, quindi anche se l'elementalor manca il tentativo e va a vuoto (fallisce il TxC), il potere rimane nelle sue mani (a meno che non rimanga vittima di un tentativo di *dissolvi magie* lanciato su di lui prima che riesca a toccare qualcosa).

Il bersaglio toccato (sia esso individuo od oggetto) deve effettuare un TS contro Pietrificazione o Distruzione (in caso di oggetti) con una penalità di -2, per evitare di diventare una vera e propria statua di pietra. Gli esseri pietrificati non riescono più a fare nulla né a pensare: è come se fossero in coma. Gli oggetti pietrificati diventano inservibili, e qualsiasi capacità magica avessero diventa inattiva fino a quando non viene riportato al suo stato normale. La creatura pietrificata non ha più alcun bisogno di mangiare, dormire o respirare, ma invecchia normalmente, anche se esternamente non sembra (quindi se viene liberata dalla pietrificazione dopo 20 anni, sarà invecchiata dello stesso numero di anni trascorsi come statua). La nuova CA della vittima o dell'oggetto pietrificato diventa 5 ed esso resta immobile, in balia delle altre creature e delle intemperie. Se i suoi PF (che rimangono invariati) vengono ridotti a 0, allora la pietra si disgrega totalmente e il bersaglio è distrutto, senza tuttavia ritornare normale.

È necessario un incantesimo di *pietra in carne* per riportare alla normalità un individuo (insieme a tutto il suo equipaggiamento) sottoposto a *pietrificazione*, mentre per un oggetto singolo è necessario un incantesimo appropriato (ad esempio *pietra in metallo* o *pietra in legno*) o un *desiderio*; qualsiasi altro incantesimo (anche *dissolvi magie*) fallirà.

OTTAVO LIVELLO

Invulnerabilità

Elemento: Aria

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 minuto per livello

Grazie a questo incantesimo, l'elementalor smaterializza il proprio corpo dandogli la stessa consistenza dell'aria, pur mantenendo la propria immagine, e diventa invulnerabile alla maggior parte degli attacchi per tutta la durata della magia. L'incantatore e tutto il suo equipaggiamento diventano immateriali, tanto da poter passare attraverso cose o persone e da nascondersi dentro alle pareti e ai pavimenti sfruttando anche il più piccolo pertugio (non può però passare attraverso un *campo di forza*, un *muro prismatico* o una *barriera anti-magia*, né attraversare zone a tenuta stagna). Il personaggio immateriale non è quindi in grado di interagire direttamente con gli oggetti o le creature circostanti (vi passa attraverso).

In questo stato, l'elementalor è ancora influenzabile dalla forza di gravità e la sua immagine rimane perfettamente normale (non diventa trasparente, ma leggermente sfocato), solo che non può essere ferito

in alcun modo dalle armi (magiche e non), e chiunque tenti di toccarlo in realtà lo attraversa senza incontrare resistenza. Egli è inoltre invulnerabile alla maggior parte di incantesimi ed effetti magici, con l'esclusione di quelli che influenzano direttamente la sua anima o la mente, nonché le illusioni esterne e magie di 9° livello.

Mentre è invulnerabile, l'elementalor non può dunque essere ferito, ma a sua volta non può ferire direttamente nessuno con attacchi in mischia, anche se può influenzare l'ambiente circostante usando sia gli incantesimi che le armi scagliate, poiché qualsiasi cosa si stacchi dal corpo dell'elementalor torna immediatamente alla sua normale consistenza.

L'effetto può essere interrotto dall'elementalor quando vuole, dopo di che l'incantesimo si considera terminato. Un tentativo di dissolvere la magia ha probabilità di successo dimezzate, e l'effetto viene contrastato anche da una zona di anti-magia.

NONO LIVELLO

Antimateria

Elemento: Terra

Raggio d'azione: 72 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 15 metri

Durata: istantanea

Con questo potente incantesimo l'elementalor richiama il potere della terra per annullare la struttura dell'esistente facendo collimare una parte dell'universo materiale con il piano dell'antimateria. Al lancio dell'incantesimo, l'elementalor sceglie il centro della magia entro un raggio di 72 metri, e in una sfera di 15 metri di raggio attorno ad esso le barriere fra materia e antimateria collassano per 1 round, provocando la disintegrazione totale di cose e persone presenti.

In base alla resistenza fisica dei bersagli (Punti Ferita dei soggetti = Punti Danno degli oggetti), l'incantesimo può avere diversi effetti, che si applicano indistintamente sia alle creature (viventi e non) che agli oggetti (comuni o magici) e alle costruzioni, con la sola esclusione degli Artefatti divini. Gli oggetti magici senza Punti Danno possono tentare un TS Distruzione per evitare l'effetto, quelli normali senza PD vengono disintegrati, mentre per le strutture influenzate considerare 1 Punto Strutturale equivalente a 10 PF nella scala sotto riportata:

- 40 PF o meno: bersaglio disintegrato totalmente;
- 41-80 PF: possibile tentare un TS contro Raggio della Morte. Se riesce il bersaglio perde 40 PF, altrimenti viene disintegrato;
- 81+ PF: il bersaglio perde automaticamente 60 PF, ma può effettuare un TS contro Raggio della Morte per dimezzare il danno.

Dopo aver richiamato l'*antimateria*, l'elementalor deve effettuare una prova di Costituzione (con la Costituzione modificata in base ai punti spesi per l'evocazione): se la prova riesce, egli rimane stordito per 1d4 round a causa dello stress fisico, viceversa perde permanentemente 1d4 PF dal suo massimo e dal suo parziale. Se a causa di ciò i suoi PF scendono sotto lo 0, l'incantatore muore per il contraccolpo.

Ombre divoratrici

Elemento: Ombra

Raggio d'azione: 72 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Con questo temibile incantesimo l'elementalor apre un varco dimensionale sfruttando le ombre delle vittime presenti nel raggio d'azione per risucchiare la loro anima nella dimensione dell'Incubo. Al lancio dell'incantesimo, l'elementalor sceglie tra gli individui presenti entro un raggio di 72 metri fino a un massimo di 1 vittima ogni 4 livelli, che vengono influenzate solo se sono creature viventi dotate di un'ombra e non sono protette da campi o barriere anti-magia. L'ombra diventa un vortice che si spalanca sotto di loro e ne risucchia l'anima e la vitalità portando la vittima a contatto con l'energia negativa dell'Incubo. In base alla resistenza fisica (PF) delle vittime, che indica anche quanto è saldo il legame tra anima e corpo, l'incantesimo può avere i seguenti effetti:

- 40 PF o meno: vittima muore e l'anima viene irrevocabilmente risucchiata nella Dimensione dell'Incubo (non è resuscitabile coi mezzi comuni, ma solo dopo una lunga ricerca nell'Incubo se il suo spirito viene ritrovato e riportato indietro dopo averlo risanato con *scaccia maledizioni* di livello pari a chi ne ha causato la dipartita);
- 41-60 PF: TS contro Raggio della Morte a -4 per non morire perdendo l'anima (v. sopra), ma anche se il TS riesce la vittima perde 40 PF e resta stordita per 1 round;
- 61+ PF: TS contro Raggio della Morte a -4 per subire solo 10d6 punti di danno non riducibili, se il TS fallisce la vittima subisce 10d6 danni non riducibili e perde l'iniziativa nel round successivo.

Nel caso la vittima muoia a causa dei danni subiti da questo incantesimo, si considera che la sua anima sia stata disgiunta dal corpo e risucchiata nella Dimensione dell'Incubo (v. primo punto).

Per evocare le *ombre divoratrici* l'elementalor deve sfruttare il suo corpo come tramite e canalizzatore dell'energia dell'ombra, e questo gli provoca un forte stress. Per questo mentre lancia l'incantesimo deve effettuare una prova di Costituzione (con la caratteristica modificata in base ai punti spesi per l'evocazione): se la prova riesce, egli rimane stordito per il round successivo, viceversa sviene per il contraccolpo e non potrà ridestarsi prima di un minuto, durante il quale vive un incubo terribile che al risveglio gli impone -1 a tutti i tiri per l'ora successiva per lo smarrimento.

Pioggia di fuoco

Elemento: Fuoco

Raggio d'azione: 120 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio 20 metri all'aperto

Durata: istantanea

Con questo incantesimo l'elementalor scatena una fitta pioggia di piccole sfere infuocate, che scendono dal cielo ed esplodono non appena vengono a contatto con un bersaglio. L'incantatore deve scegliere un punto entro 120 metri che funga da centro dell'area (un cerchio di 20 metri di raggio) su cui ricadrà la pioggia infuocata. Tutti gli esseri all'interno dell'area interessata dalla *pioggia di fuoco*, se non sono protetti magica-

mente in qualche modo, subiscono poi i danni derivanti dall'impatto con le sfere e dalle successive esplosioni che si scatenano intorno. I danni causati dall'impatto delle sfere alle vittime nell'area d'effetto sono 10d6 PF, ma è possibile effettuare un TS contro Incantesimi per dimezzarli. Le successive esplosioni causano altri 20d6 PF, dimezzabili con TS contro Soffio del Drago.

La *pioggia di fuoco* danneggia allo stesso modo qualsiasi cosa sia presente nell'area d'effetto (esseri viventi, costruiti, non-morti, oggetti e costruzioni). Individui protetti da un *campo di forza* o da una *barriera anti-magia* sono totalmente immuni agli effetti della pioggia, mentre un *respingi incantesimi* centra l'effetto sull'elementalor che lo ha evocato. Una *resistenza al fuoco* diminuisce solo i danni derivanti dalle esplosioni, non quelli causati dall'impatto delle meteore. Infine, l'incantesimo può essere utilizzato solo in spazi aperti.

Runa della trasmutazione

Elemento: Vario (tutti gli elementi)

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: solo l'elementalor

Durata: 1 turno per livello

Mentre evoca questo effetto l'elementalor deve trovarsi entro un metro da ogni tipo di elemento (Acqua, Aria, Fuoco, Luce, Ombra e Terra) di cui vuole sfruttare il potere, ad esclusione dell'elemento opposto al proprio. Una volta lanciato l'incantesimo, intorno alla testa dell'elementalor comincia a fluttuare una runa dorata per ognuno degli elementi coinvolti, e ogni volta che sceglie di sfruttarne il potere, la runa in questione si imprime sulla fronte del soggetto.

Per tutta la durata dell'effetto l'elementalor può trasformarsi in qualsiasi creatura da lui vista con DV uguali o inferiori al suo livello (escluse divinità e creature uniche), che sia associata a uno degli elementi che aveva con sé all'evocazione della magia. Può passare da una forma all'altra concentrandosi (la trasformazione impiega un intero round), acquisendo tutte le capacità e i poteri speciali della creatura. Tuttavia, mentre si trova in una data forma non potrà utilizzare gli incantesimi legati all'elemento opposto. Le categorie di creature associate ad ogni elemento di cui l'elementalor può assumere la forma sono le seguenti:

Acqua: esseri fatti di acqua o ghiaccio e qualsiasi essere elementale dell'Acqua.

Aria: esseri fatti di aria o gas e qualsiasi essere elementale dell'Aria.

Fuoco: esseri fatti di fuoco o magma e qualsiasi essere elementale del Fuoco.

Luce: creature di pura energia, esseri planari di allineamento Legale.

Ombra: creature d'ombra, esseri planari di allineamento Caotico (inclusi esseri dell'Incubo).

Terra: esseri fatti di terra, sabbia o roccia o qualsiasi essere elementale della Terra.

Inoltre, ogni elementalor può assumere una forma elementale che gli permette di sopravvivere e spostarsi alla sua normale velocità attraverso l'elemento o nel piano elementale corrispondente (volando, nuotando, passando in mezzo alla roccia o al fuoco), anche se il soggetto è considerato a tutti gli effetti un essere elementale finché resta in questa forma (sfrutta le regole per dominanza e opposizione degli elementali). Anche in questo caso può variare la sua

forma elementale concentrandosi per un intero round e sfruttando gli elementi a sua disposizione, e finché è in quella data forma non può sfruttare magie legate all'elemento opposto.

Acqua: il corpo dell'elementalor diventa interamente liquido e può scorrere attraverso qualsiasi fessura, diventando un semplice rivolo d'acqua spesso fino a 1 cm praticamente invisibile se mischiato ad altra acqua. Mentre è in questa forma egli è immune a qualsiasi attacco basato sull'acido e il freddo normale e subisce automaticamente la metà da quelli basati sull'acqua e il freddo magico, con la possibilità di effettuare sempre un TS contro Incantesimi per ridurre i danni a 1/4. Inoltre l'elementalor può essere ferito solo da armi magiche, e può affogare qualsiasi creatura che riesca a colpire (normale TxC) inglobandola nel proprio corpo: la vittima può trattenere il fiato per un massimo di 1 round per punto Costituzione, e per sfuggire dal corpo dell'elementalor deve vincere una prova contrapposta di Forza (mentre ingloba una creatura l'elementalor può comunque continuare ad agire come se niente fosse). In questa forma può soffiare dalla bocca un vortice di acido o un cono di gelo (a scelta) lungo 1 metro per livello e largo 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS contro Soffio del Drago per dimezzare i danni. Il soffio occupa l'intero round di attacco dell'elementalor e può essere usato solo 1 volta fino alla fine dell'incantesimo.

Aria: il corpo dell'elementalor diventa gassoso e acquista la capacità di volare e trasformarsi in una nuvola di gas o di polvere e passare dai pertugi più stretti (min 1 mm). Mentre è in questa forma egli può essere colpito solo da armi magiche, non risente della gravità o di mancanza d'aria, e subisce automaticamente la metà dei danni da attacchi basati sull'Aria o sullo sbalzo di pressione (TS Incantesimi/Corpo per ridurre i danni a 1/4). Ogni colpo sferrato dall'elementalor scaraventa il suo avversario a 3d6 metri di distanza a causa del violento impatto d'aria, causandogli danni per l'eventuale caduta. In questa forma può soffiare dalla bocca un vortice d'aria ad alta pressione lungo 1 metro per livello e largo 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS contro Soffio del Drago per dimezzare i danni. Il soffio occupa l'intero round di attacco dell'elementalor e può essere usato solo 1 volta fino alla fine dell'incantesimo.

Fuoco: il corpo dell'elementalor diventa interamente composto di magma liquido e chiunque si avvicini a meno di un metro da esso perde 2d6 PF al round a causa del calore senza poter ridurre i danni. Mentre è in questa forma l'elementalor è immune al fuoco normale e al calore estremo, subisce la metà dei danni dal fuoco magico (incluso il magma) e può sempre fare un TS Incantesimi per ridurre i danni a 1/4. Egli inoltre irradia luce intorno a sé nel raggio di 18 metri ed è immune alle armi normali o d'argento. In questa forma può soffiare dalla bocca un vortice di fuoco lungo 1 metro per livello e largo 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS contro Soffio del Drago per dimezzare i danni. Il

soffio occupa l'intero round di attacco e può essere usato solo 1 volta durante l'incantesimo.

Luce: il corpo dell'elementalor diventa interamente fatto di luce ed illumina a giorno un'area di raggio 9 metri, tanto che chiunque cerchi di attaccarlo viene abbagliato e subisce una penalità di -3 al TxC (a meno che non attacchi senza sfruttare la vista). Mentre è in questa forma, l'elementalor è immune a tutti gli attacchi portati con armi normali e alla cecità, vede attraverso qualsiasi oscurità e dimezza automaticamente i danni da fulmini e da effetti magici della Luce, con la possibilità di effettuare sempre un TS contro Incantesimi per ridurre i danni a 1/4. In questa forma può creare intorno a sé un'esplosione di luce di raggio 6 metri, che causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti quelli attuali dell'elementalor, ma è ammesso un TS contro Soffio del Drago per dimezzare i danni; se il TS fallisce, la vittima inoltre è accecata per 1d6 round. L'esplosione occupa l'intero round di attacco e può essere usata solo 1 volta.

Ombra: il corpo dell'elementalor diventa interamente fatto d'ombra inconsistente. Se rimane immobile al buio non può essere individuato, mentre se si muove tra le ombre la sua probabilità di passare inosservato è del 90%. Mentre è in questa forma, l'elementalor è immune a tutti gli attacchi portati con armi normali e alla confusione mentale, vede attraverso qualsiasi oscurità e dimezza automaticamente i danni da effetti magici dell'Ombra, da creature fatte di ombra e da non-morti, con la possibilità di effettuare sempre un TS contro Incantesimi per ridurre i danni a 1/4. In questa forma può creare intorno a sé un'esplosione di tenebre di raggio 6 metri, che causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti sono quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS contro Soffio del Drago per dimezzare i danni; se il TS fallisce, la vittima inoltre è accecata per 1d6 round. L'esplosione occupa l'intero round di attacco e può essere usato solo 1 volta durante l'incantesimo.

Terra: il corpo dell'elementalor diventa interamente di pietra, e se rimane immobile può anche passare per una statua. Mentre è in questa forma, la CA naturale dell'elementalor diventa 0 (ad essa si sommano i bonus magici e dovuti alla Destrezza e ad altre abilità), ed egli acquista un Valore d'Armatura di 2 punti (non può essere migliorato in alcun modo). L'elementalor risulta immune a tutti gli attacchi portati con armi normali, incluse armi d'assedio, dimezza automaticamente i danni da effetti magici basati sull'elemento Terra, con la possibilità di effettuare sempre un TS contro Incantesimi per ridurre i danni a 1/4, e beneficia di un bonus di +4 ai TS contro Paralisi, Pietrificazione e Disintegrazione. In questa forma può sferrare pugni che causano +2d6 danni rispetto a eventuali colpi di arti marziali, e può soffiare dalla bocca una tempesta di pietre acuminate lunga 1 metro per livello e larga 1/3. Il soffio causa alle creature che si trovano nella sua area d'effetto tanti PF quanti quelli attuali dell'elementalor, ma è possibile effettuare un TS contro Soffio del Drago per dimezzare i danni. Il soffio occupa l'intero round di attacco dell'elementalor e può essere usato solo 1 volta durante l'incantesimo.