

# IL PERFETTO LADRO v 2.8

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè

Requisito Primario: Destrezza.

Allineamento Morale: Neutrale o Caotico.

Dadi Vita: per determinare i Punti Ferita del Ladro si tira 1d4 per livello d'esperienza contando eventuali bonus/malus per la Costituzione sino al 9° livello (compreso); dal 10° in poi si aggiungono 2 PF per ogni livello successivo.

Armature consentite: Armature leggere, scudi di una taglia inferiore.

Armi consentite: Qualsiasi arma da mischia di dimensioni uguali o inferiori, qualsiasi arma da tiro.

Abilità speciali: Abilità Ladresche, Abilità di Combattimento, Abilità Segrete

Abilità generali obbligatorie: Schivare (bonus), Fingere.



## Descrizione Generale

Il ladro è un personaggio versatile e dotato di capacità furtive, che basa la sua sopravvivenza sull'astuzia e sul sotterfugio. Un ladro infatti non è in grado di lanciare potenti magie e non ha la resistenza necessaria per fronteggiare in campo aperto combattenti agguerriti e ben addestrati. La sua vera specialità è quindi usare la scaltrezza associata alle sue abilità e alla sua innata agilità per cavarsela anche nelle situazioni più disperate e per vivere sul filo del rasoio alle spalle della legge e dei più ingenui.

La sua presenza in un gruppo di avventurieri è spesso vitale: le sue capacità di trovare e rimuovere trappole, scalare pareti e scassinare serrature possono infatti rivelarsi indispensabili alla buona riuscita di un'impresa, specie quando si tratta di un'azione che deve essere portata a termine in segreto e senza attirare troppo l'attenzione.

Il ladro cerca di evitare lo scontro frontale quando gli è possibile, utilizzando sotterfugi e strategie per sorprendere l'avversario con la guardia abbassata e colpire con maggiore efficacia i suoi punti vitali. Per questo il ladro è caratterizzato da un particolare stile di combattimento basato su agili manovre di disorientamento e su colpi vibrati con particolare efficacia quando l'avversario è distratto o inconsapevole.

Il mestiere del ladro naturalmente porta con sé anche un certo modo di agire e di pensare, vivendo costantemente ai margini della legge costituita e cercando sempre di manipolare le persone per proprio tornaconto. Alcuni ladri amano il rischio più d'ogni altra cosa: la loro vita è un gioco d'azzardo in cui puntano molto per ottenere molto di più, mettendosi costantemente in gioco, per dimostrare agli altri e a se stessi di poter affrontare le sfide a testa alta. Altri ladri sono invece più cauti, preferiscono agire nell'ombra e non farsi notare, rimanendo nascosti agli occhi dei potenti e preferendo una vita di espedienti senza troppe ambizioni. Altri infine provano un malsano gusto nell'idea di poter spiare le persone senza essere notati, penetrare in posti inaccessibili senza essere catturati e poter decidere della vita e della morte senza alcuna remora morale a fermare le loro azioni.

La complessità della mente e del comportamento di un ladro è spesso dettata dalla cultura e dalla razza a cui appartiene. Infatti, i ladri non esistono solo all'interno delle comunità umane, ma anche fra semi-umani e altre razze umanoidi o mostruose, a dimostrare come questo sia più uno stile di vita naturale (come l'amore per la battaglia che accomuna i guerrieri) che una professione imposta (come quella del mago). E così spesso i ladri elfi sono quelli più edonisti e riflessivi tra tutti, amanti dei sottili giochi d'astuzia e delle trame intricate che riescono a tessere ai danni dei loro avversari grazie alla loro conoscenza e longevità. I ladri gnomi e nani invece, sono abili e rinomati per l'abilità nell'individuare e costruire trappole di ogni genere, preferendo preparare piani d'azione ben congegnati per intrufolarsi in luoghi pericolosi piuttosto che giocare a borseggiare la gente al mercato. I ladri halfling invece sono tra semi-umani quelli con lo spirito più libero e

scanzonato, amanti del divertimento ed esibizionisti, capaci di sfidare anche il più potente tra i maghi solo per dimostrare a tutti quanto sono abili, pur rimanendo consci delle proprie capacità. Tra le altre razze non umane, i ladri coboldi e quelli rakasta sono i più famosi e temuti, i primi per la scaltrezza e l'abilità con cui riescono a infiltrarsi ovunque di nascosto, e i secondi per le incredibili doti acrobatiche che permettono loro di compiere imprese mirabolanti e rischiose, uscendone indenni pur senza utilizzare la magia.

## Armi e Armature

Il ladro rifiuta di indossare armature troppo pesanti e ingombranti, poiché ha imparato quanto sia importante sapersi muovere agilmente e velocemente in qualsiasi situazione, e privilegia così la velocità alla copertura offerta dalle armature più ingombranti. In pratica, il ladro cerca sempre di evitare di indossare armature che pregiudicano le sue abilità o limitano la sua Destrezza, e per questo opta per quelle più leggere. Per quanto riguarda le abilità ladresche *Muoversi in Silenzio* e *Scalare Pareti*, le penalità ricevute variano in base all'ingombro trasportato. Se l'ingombro del ladro rientra nel 10% del suo Ingombro Massimo Trasportabile, non vi sono penalità alla prova. Se invece è superiore al 10%, la penalità varia in base alla categoria di ingombro in cui rientra: *Leggero* -10%, *Medio* -30%, *Pesante* -50%. Le penalità alle abilità *Nascondersi nelle Ombre*, *Sentire Rumori* e *Svuotare Tasche* dipendono dall'armatura o dall'elmo indossati (fare riferimento alle regole riportate nel Capitolo 1 del manuale *Armeria di Mystara*).

Per quanto riguarda l'uso degli scudi, il ladro sa usare correttamente un buckler (ovvero uno scudo di una taglia inferiore alla propria), ma nel caso voglia proteggersi con uno scudo di dimensioni più grandi, il ladro non è in grado di portare attacchi per quel round.

Per quanto riguarda le armi il Ladro può utilizzare qualsiasi arma da mischia di taglia uguale o inferiore (quelle più grandi sono troppo ingombranti e poco maneggevoli per le sue peculiarità) e qualsiasi arma da tiro, prediligendo le armi taglienti e appuntite (che può cospargere di veleno).

## Fondare una Gilda di Ladri

Una volta raggiunta una discreta posizione dal punto di vista della fama e dei tesori accumulati (non prima del 9° livello), ogni ladro può scegliere se continuare a vagabondare in cerca di fama e ricchezza, oppure insediarsi in una comunità e fondare una propria gilda. Lo scopo di un ladro che fonda una gilda di ladri è quello di raccogliere altri compagni e allievi, istruendoli e mettendosi così a capo di un'organizzazione capace di generare numerosi introiti e di ottenere un discreto potere politico nella sua zona d'azione. Certo, se altre gilde di ladri sono presenti nel territorio, è necessario per il ladro riuscire ad imbastire buoni rapporti con gli altri maestri, forse pagando dazio a quelle più potenti, per evitare di essere eliminato come concorrente pericoloso. Oppure, il ladro potrebbe anche decidere

di agire con una tecnica audace e distruggere in anticipo le gilde rivali attraverso un'opera di assassini premeditati, soffiare studiate alle guardie locali e altre attività che mirassero a far cadere in disgrazia i rivali, attirando presso di sé i membri delle gilde in difficoltà.

Qualsiasi ladro che riesce a fondare una propria gilda (allestendo un ritrovo segreto, magari dietro la facciata di un normale esercizio commerciale, col benessere delle altre gilde) prende il titolo di Boss (secondo il gergo ladresco), ed è in grado di attirare presso di sé 1d6 aspiranti ladri di livello 1°-2° nel primo mese di attività, e successivamente attira altri ladri con lo stesso ritmo solo se è in grado di mettere a segno almeno un colpo di buon rilievo (intorno ai 1.000 m.o.) ogni mese. Il numero e il livello dei ladri disponibili viene calcolato in base al metodo seguente.

Ogni insediamento naturalmente non può fornire alla gilda più di un certo numero di associati, in base alla grandezza dell'insediamento, al territorio su cui sorge e al suo livello culturale, nonché alla presenza di altre gilde furfantescche, come mostra la tabella seguente (tutti i termini si rifanno alle definizioni prese dalla *Rules Cyclopedia* e dal *Poor Wizards Almanac*):

<i>Insedimento (Pop.)</i>	<i>N° Ladri</i>
Borgo (10 – 50)	1d8
Villaggio (51 – 500)	2d8
Paesino (501 – 1.000)	2d20 +10
Paese (1.001 – 5.000)	3d20 +70
Città (5.001 – 15.000)	2d100 +100
Metropoli (15.001+)	4d100 +100

<i>Territorio</i>	<i>% Aggiuntiva</i>
Terre Selvagge	-10%
Terre di confine	+20%
Rurale	+10%
Urbano	+30%

<i>Livello Culturale</i>	<i>Moltiplic.</i>
Età della Pietra	x 1/5
Età del Bronzo	x 1/2
Età del Ferro	x 1
Medio Evo	x 1,5
Rinascimento	x 1

**Esempio:** Robin (ladro di 14° livello) decide di fondare una gilda nella città di Specularum (50.000 persone, considerato territorio urbano in epoca medievale). Per questo motivo, il numero di ladri esistenti in città è:  $[(4d100 +100) + 30\%] * 1,5 = (250 +30\%) * 1,5 = 325 * 1,5 = 487$  ladri (di livello variabile).

Per conoscere il livello di tutti i ladri esistenti, semplicemente si suppone che il 50% sia di 1° livello, il 30% di 2° livello, e il 15% di 3° livello. Il restante 5% si fraziona in 1 livello superiore per ogni punto percentuale. Non si calcola in questa percentuale eventuali ladri di livello del titolo o superiore, la cui presenza viene decisa dal DM (comunque almeno uno per ogni gilda a fungere da capo, anche se a volte i capi potrebbero appartenere ad altre classi).

**Esempio:** A Specularum esisteranno dunque 487 ladri. Di questi, 243 sono di 1° livello, 146 di 2° livello, 73 di 3° livello, per un totale di 462 ladri. I restanti 25 ladri vanno dal 4° all'8° livello in parti eguali, ovvero 5 di 4°, 5 di 5°, 5 di 6°, 5 di 7° e 5 di 8°.

Il numero di ladri disponibili (non affiliati) si calcola assegnando ad ogni gilda un grado d'importanza da 1 a 5, sulla base delle seguenti definizioni di grado di potere della gilda:

1. La gilda annovera meno di 15 affiliati e non opera al di fuori di una specifica parte della città;
2. La gilda annovera da 15 a 30 affiliati e opera in tutta la città;
3. La gilda annovera oltre 30 affiliati presenti in vari insediamenti all'interno della regione, domina su almeno una gilda di ladri inferiore e ha contatti con almeno un organo politico o commerciale;
4. La gilda annovera oltre 50 affiliati presenti in vari insediamenti in almeno due nazioni, domina su almeno una gilda inferiore e influenza le decisioni di importanti figure politiche o commerciali;
5. La gilda annovera oltre 100 affiliati e ha basi operative in altri insediamenti di diverse nazioni. Essa domina su almeno una città e su varie gilde inferiori e può influenzare le decisioni di importanti figure politiche o commerciali di uno o più paesi.

Assegnato il grado di potere, si sommano i gradi delle gilde presenti in un insediamento (che in pratica indicano le quote di ladri affiliati ad ognuna), si aggiunge 1, e si divide il numero totale di ladri per il valore ottenuto: il risultato della divisione indica il numero di ladri disponibili al momento e non affiliati.

**Esempio:** A Specularum agiscono già almeno 5 gilde di ladri: l'Anello d'Acciaio (4), la Mano dell'Ombra (5), la Gilda dei Ladri di Fiammone (2), la Gilda dei Tagliaborse (1) e la Lingua di Asterius (3). In tal modo, il numero di ladri non affiliati risulta essere:

$$487 \div [(4+5+2+1+3)+1] = 487 \div 15 = 32 \text{ individui.}$$

Chiaramente ci saranno 16 ladri di 1° livello, 10 di 2° e 6 di 3°, dato che quelli più esperti saranno già affiliati alle gilde più importanti, e se Robin vuole fare strada dovrà raccogliere intorno a sé questi individui e cominciare ad erodere la base di affiliazione di qualche altra gilda (magari iniziando da quella dei Tagliaborse).

I proventi della gilda possono poi essere calcolati in base al numero e al livello degli associati:

<i>Liv. associato</i>	<i>Rendita mensile</i>	<i>N° ladri</i>	<i>Moltipl.</i>
1-3	50 m.o.	1-3	x 0,5
4-6	100 m.o.	4-9	x 1
7-9	200 m.o.	10-20	x 1,5
10+	400 m.o.	21+	x 2

Questi numeri indicano solo la parte del bottino che normalmente spetta al capo della gilda (e non includono eventuali colpi messi a segno o studiati personalmente da lui), ipotizzando che i suoi associati gli versino una quota variabile dal 10% al 30% dei loro introiti mensili (chiaramente, essendo ladri questo valore è aleatorio, visto che tutti cercano di trattenere qualcosa in più del dovuto). Non sono inclusi in questa tabella eventuali dazi o bustarelle che il capo della gilda

da debba versare a organizzazioni rivali, capi di altre gilde o guardie per riuscire a svolgere il proprio lavoro con una certa percentuale di sicurezza.

Occorre verificare che ogni ladro sia effettivamente al lavoro ogni mese, affinché gli introiti siano garantiti. Se invece qualcuno sceglie di non lavorare (perché ferito e in convalescenza, fuori città o incarcerato), chiaramente i proventi della gilda diminuiranno. Indicativamente, esiste ogni mese una probabilità pari a 50 – livello del ladro che egli abbia problemi di qualsiasi tipo che lo costringeranno a non poter lavorare.

### Ladri vagabondi: Solitari

Se un ladro ormai affermato (9° livello) non è interessato a fondare una propria gilda, di solito cerca di rimanere indipendente e diventa così un Solitario, un ladro giramondo che agisce solo per se stesso (anche quando fa parte di un gruppo), per sfidare i propri limiti e compiere imprese mirabolanti che verranno ricordate negli anni avvenire. Un solitario è un ladro dallo spirito libero, insofferente alle regole e alla gerarchia, che rifiuta qualsiasi autorità costituita e per questo è improbabile (ma non impossibile) che diventi egli stesso il maestro di una gilda. Nel suo vagabondare, ogni settimana (o ogni volta che si sposta in un insediamento o una zona diversa) un solitario ha sempre il 20% + 1% per livello di probabilità di **raccogliere notizie e leggende**, venendo a conoscenza di storie riguardanti tesori perduti o mai recuperati, così come grosse somme di danaro o materie preziose che sono custodite in certi luoghi o verranno trasportate da qualche mercante entro breve tempo. Questo è il risultato del suo costante interessarsi degli eventi, che lo porta a parlare con diverse persone (ladri, tavernieri, mercanti e gente comune), riuscendo così a ottenere informazioni che possono rivelarsi interessanti senza destare sospetti.

### Ladri non umani

Non solo gli umani, ma anche i semi-umani (elfi, nani, halfling e gnomi) e varie razze umanoidi annoverano tra le loro fila gruppi di ladri. Qualsiasi ladro semi-umano tira gli stessi Dadi Vita (d4) per determinare i Punti Ferita, ma ha i Tiri Salvezza caratteristici della sua razza di appartenenza e possiede una tabella di progressione differenziata per quanto riguarda i PE sotto riportata (limite massimo raggiungibile: 20° livello, il che limita anche i PF massimi nonché il numero di abilità speciali e i valori delle abilità ladresche). Il THAC0 del ladro semi-umano è uguale a quello del ladro umano fino al 9° livello, poi diventa quello del guerriero dal 10° al 20° (equilibrando così il THAC0 in rapporto ai PE rispetto ai ladri umani). I semi-umani guadagnano le proprie resistenze di razza al livello appropriato (quando acquisiscono gli stessi PE previsti dalle classi standard



per ottenere quelle resistenze), mentre gli gnomi acquisiscono i poteri tipici della loro razza quando raggiungono i PE specifici (v. PC2, *Top Ballista*).

Liv.	Punti Esperienza Ladri semi-umani	
1	0	
2	2.000	
3	4.000	
4	8.000	
5	16.000	
6	32.000	
7	64.000	
8	130.000	
9	260.000	
10	400.000	H1
11	580.000	
12	760.000	
13	940.000	
14	1.120.000	
15	1.300.000	
16	1.480.000	N
17	1.660.000	E
18	1.840.000	
19	2.020.000	
20	2.200.000	H2

**E:** il ladro elfo subisce automaticamente metà danni da qualsiasi attacco schivabile e di tipo soffio.

**H1:** il ladro halfling subisce metà danni da qualsiasi effetto magico.

**H2:** il ladro halfling subisce automaticamente metà danni da qualsiasi attacco schivabile e di tipo soffio.

**N:** il ladro nano subisce automaticamente metà danni da qualsiasi effetto magico

Inoltre, i semi-umani beneficiano di bonus e penalità alle abilità ladresche in base alle caratteristiche fisiche della razza di appartenenza, come segue:

	Elfo	Halfling	Gnomo	Nano
<b>MS</b>	+10%	+10%	-10%	-10%
<b>NO</b>	+10%	+10%	+0%	-10%
<b>SP</b>	+0%	-10%	+0%	+10%
<b>SS</b>	-10%	+10%	+10%	+10%
<b>SR</b>	+10%	+0%	+0%	+0%
<b>ST</b>	-10%	+10%	-10%	-10%
<b>TT</b>	+10%	+0%	+10%	+10%
<b>RT</b>	+0%	+0%	+10%	+10%

Per quanto riguarda le altre razze (goblinoidi, giganti, lucertoloidi, ecc.), è possibile intraprendere la strada del ladro facendo esattamente gli stessi PE previsti per la razza in questione e usando i DV della razza fino al livello di Normal Monster, poi d4 per ogni livello successivo da ladro, usando il THAC0 e i Tiri Salvezza migliori tra quelli dato dal livello del ladro e i DV dell'essere, e acquistando le abilità del ladro. Per altri dettagli, fare riferimento al manuale online *Razze di Mystara*, alla serie *Creature Crucibles* (PC 1-4), al GAZ10 e ai manuali della *Savage Coast*.

## Abilità Speciali

### Abilità Ladresche

Le abilità ladresche sono espresse in punti percentuali e aumentano la loro percentuale di riuscita ad ogni livello di esperienza. Il valore di ogni abilità è determinato dal valore raddoppiato della caratteristica associata, a cui si aggiunge la percentuale indicata ad ogni livello del ladro (v. tabella riassuntiva). Ad esempio, un ladro di 1° livello con Destrezza 15 ha una percentuale di Muoversi in Silenzio pari a:  $(15 \times 2) + 20 = 50\%$

Per effettuare una prova su ciascuna di esse occorre tirare 1d100 (d%) al di sotto del valore corrispondente, dopo le opportune modifiche decise dal DM in base alla situazione.

**Muoversi in Silenzio (Des):** l'abilità di spostarsi senza far rumore, pur avanzando alla propria normale velocità di movimento. Al ladro sembrerà sempre di riuscire qualsiasi sia il tiro di dado, ma se la prova fallisce, eventuali creature presenti nella zona attraversata possono udire il ladro con una prova di *Ascoltare*, *Senso del pericolo* o *Sentire rumori* (v. *Manuale delle Abilità Generali* per i dettagli sulle prove contrapposte). Nel caso il tiro sia 100, il ladro ha inavvertitamente fatto tanto rumore da essere scoperto immediatamente.

**Nascondersi nelle Ombre (Des):** il ladro riesce a muoversi nell'ombra, rimanendo nascosto agli occhi dei presenti (sempre che non abbiano infravisione o mezzi magici per scoprirlo). Mentre resta nascosto può muoversi a metà della sua velocità, ma non attaccare. Al ladro sembrerà sempre di riuscire, qualsiasi sia il tiro di dado, solo il DM saprà se è stato visto o meno (dipende se esistono individui nella zona che guardino proprio nella direzione del ladro).

Se il ladro cerca di nascondersi alla vista di qualcuno dotato dell'abilità *Osservare*, si effettua una prova contrapposta: ogni 5 punti percentuali si considerano come 1 punto su d20 (si faccia riferimento al *Manuale delle Abilità Generali* per maggiori dettagli sulla prova contrapposta tra *Osservare* e *Nascondersi*).

**Scalare Pareti (For):** il ladro è in grado di usare la propria agilità per arrampicarsi su qualsiasi superficie (muri, rupi, corde o altro) a 1/3 della sua normale velocità di cammino. Il tiro va ripetuto ogni 6 metri di scalata (o a discrezione del DM), e subisce penalità cumulative in base alle seguenti condizioni:

- -5% ogni grado di pendenza oltre 80°;
- -10% ogni 20km/h di forza del vento;
- -10% se la parete scalata fa parte di una struttura in movimento (una nave o simile);
- -20% se la parete è senza appigli (un muro liscio) o scivolosa (bagnata o simile);

Se il tiro fallisce, il ladro precipita rovinosamente a terra, ma può effettuare un tiro *scalare pareti* con valore dimezzato per aggrapparsi a qualcosa fortunosamente. Se anche il secondo tiro fallisce, il ladro cade a terra subendo 1d6 punti di danno ogni 3 metri di caduta, viceversa si ferma dopo essere precipitato per

1d6 x 10% della distanza totale scalata, ma subisce comunque 1d6 Pf per escoriazioni e strappi muscolari.

**Scassinare Serrature (Des):** la capacità più famosa di un ladro è quella di aprire qualunque porta e scassinare qualsiasi lucchetto, grazie ad un senso innato e a una lunga esperienza. È possibile scassinare solo serrature non magiche e solo se il ladro dispone degli appositi arnesi da scasso. Normalmente si impiega un certo tempo in base alla classe di difficoltà della serratura: infatti, ogni lucchetto o serratura può essere più o meno facile da aprire, e in base al grado di difficoltà deciso dal DM il tiro subisce differenti penalità, come segue:

**Comune (-10%, 1d4 round):** una serratura che può essere costruita da qualsiasi fabbro, comune in locande e nelle case degli artigiani o piccoli mercanti, nonché negli scrigni di bassa fattura.

**Buona (-20%, 2d4 round):** una serratura opera di un esperto, comune nelle case dei benestanti e nelle locande prestigiose, nonché negli scrigni comuni.

**Eccellente (-40%, 3d6 round):** una serratura opera di un maestro, comune nelle case dei ricchi e nei luoghi che racchiudono importanti tesori.

**Anti-scasso (-80%, 5d6 round):** una serratura estremamente complicata, opera di un genio e costruita con materiali destinati a durare a lungo, spesso accompagnata da trappole per proteggere un prezioso tesoro.

Se il primo tentativo di scasso fallisce, è possibile riprovare, ma solo nel caso si ottenga un margine di fallimento inferiore a 20 punti. Infatti, se il tiro fallisce di oltre 20 punti significa che il ladro non è riuscito a comprendere la struttura della chiusura e non ha alcuna idea di come procedere: pertanto non potrà più tentare di aprire quella determinata serratura prima di passare al nuovo livello.

**Sentire Rumori (Sag):** l'abilità permette al personaggio di udire anche il più lieve rumore finché rimane allerta. Si faccia riferimento alle regole relative all'abilità *Ascoltare* nel *Manuale delle Abilità Generali* per comprendere il funzionamento di questa abilità, tenendo presente che ogni 5 punti percentuali equivalgono ad 1 punto per quanto riguarda bonus o penalità elencate per le abilità generali.

**Svuotare Tasche (Des):** questa capacità rappresenta l'incredibile manualità di cui ogni ladro è dotato, che gli permette di compiere esercizi di prestidigitazione e sfilare oggetti dai loro alloggiamenti con la massima facilità senza essere notati (il che naturalmente include il borseggio). Questa percentuale va modificata con un + o - 5% per livello di differenza tra il ladro e la vittima (max +/-50%). Se ha successo la vittima non si accorge di nulla, viceversa il tentativo non va a buon fine; se poi il tiro fallisce con una percentuale superiore a 20 punti, il ladro è stato colto sul fatto. Un buon borseggio di solito non richiede più di un round.

Nel caso si tenti di borseggiare un essere di due o più taglie più grande o piccolo, o di scassinare una serratura di due taglie più grandi o piccola di una comune, considerare i modificatori seguenti:

Bersaglio	Borseggiare/Scassinare
3+ taglie inferiori	Azione impossibile
2 taglie inferiori	-50%
1 taglia inferiore	-20%
Stessa taglia	+0
1 taglia superiore	+10%
2 taglie superiori	+20%
3+ taglie superiori	Azione impossibile

È impossibile quindi sfruttare certe abilità sia contro esseri troppo piccoli (si pensi a voler borseggiare un leprecauno per un umano con mani grandi quanto la sua vittima!) sia contro quelle troppo grandi (improbabile raggiungere la borsa di un gigante alto 6 metri, e altrettanto improbabile estrarne il contenuto non visti, se le monete sono grandi quanto uno scudo).

**Trovare Trappole (Sag):** il ladro dichiara quando ha intenzione di scoprire se esistono trappole (magiche o normali) in un volume massimo di 3x3x3 metri, e il DM effettua il tiro col d% in segreto. Se il tiro ha successo, allora il ladro trova tutte le trappole nell'area esaminata (e potrà poi tentare di rimuoverle), mentre se non ve ne sono, la dichiara sicura. Nel caso il tiro percentuale fallisca, il ladro dichiara l'area sicura; se però ottiene un fallimento critico (il risultato del tiro è 100) allora il ladro ha attivato la trappola inavvertitamente (se applicabile, in base alla trappola). Il DM dovrebbe applicare la metà del malus riportato per il grado di difficoltà della trappola (vedi *rimuovere trappole*) anche al tiro per *trovare trappole*, visto che questo indica quanto oculatamente è stata nascosta.

Non c'è limite al numero di tentativi di esplorare una zona in cerca di trabocchetti, e il tempo impiegato ogni volta è pari a 1 round ogni 3 punti percentuali realizzati col d100 (es. tirando 40 col d% impiega  $40 : 3 = 13$  round) o se si usano le regole basate sui gradi di abilità è pari al punteggio realizzato con la prova (es. 13 round se il risultato è 13), indipendentemente dal fatto che riesca o meno.

**Rimuovere Trappole (Int):** Il ladro può disinnescare trabocchetti grazie al proprio senso pratico. Si può tentare solo quando la trappola è stata scoperta e per ogni trappola il DM applica una penalità alla prova del ladro in base alla difficoltà della trappola.

**Semplici (-10%, 1d4 round):** trappole estremamente semplici e veloci da costruire, come un calappio, una fossa coperta da foglie o una gabbia che cala dall'alto, che non utilizzano congegni meccanici e non causano gravi danni (max 1d6 Pf).

**Comuni (-20%, 1d6+2 round):** comuni trappole nascoste, come una botola a gancio, una porta che si chiude automaticamente o una tagliola, che causano seri danni (max 2d6 Pf) o usano congegni semplici.

**Ingegnose (-40%, 1d4+1 minuti):** trappole ben congegnate, spesso nascoste all'interno di strutture e difficili da scoprire, altrettanto difficili da disinnescare. Occorre solitamente un esperto per fabbricarle, e possono causare parecchi danni (fino a 6d6 Pf), spesso usando congegni a molla o a pressione (come botole, aghi, soffi di fiamma, ecc.).

**Complesse (-80%, 1d6+4 minuti):** trappole estremamente difficili da fabbricare, costruite all'interno di una struttura o un oggetto fin dalla sua fabbricazione, che consistono di complicati marchingegni costantemente in funzione, spesso aiutati da accorgimenti magici. Queste trappole possono provocare la morte istantanea o intrappolare per sempre la vittima, uccidendo qualsiasi persona inesperta (danni da 7d6 Pf e oltre).

Trappole magiche possono essere rimosse con estrema difficoltà (penalità al tiro pari al 20% × livello dell'incantesimo usato nella trappola) solo a partire dal 5° livello impiegando 1d6+6 round, e in caso di riuscita l'effetto della trappola magica è solo annullato temporaneamente per 1 round per livello del ladro.

Nel caso il tiro per rimuovere la trappola fallisca, il ladro è conscio di non essere riuscito nell'intento e deve ritentare; se però fallisce di oltre 20 punti percentuali rispetto al suo valore di *rimuovere trappole*, allora il ladro ha attivato la trappola inavvertitamente.

### Abilità di combattimento

**Schivare:** La tecnica principale in cui il Ladro si allena e che utilizza maggiormente è la schivata, ovvero rinunciare ad attaccare per schivare un attacco più la metà del suo bonus Destrezza. Se durante tutto il round egli non necessita di schivare poiché non viene colpito, allora il Ladro a sua volta può attaccare a fine round. La schivata si effettua con una prova sull'abilità generale *Schivare*, con penalità pari allo scarto tra la CA del Ladro e quella effettivamente colpita dall'avversario. Il risultato di 20 con il tiro di dado indica sempre un fallimento, anche se il punteggio di schivare è superiore!

**Esempio:** Lupin, ladro con un punteggio di Schivare di 22 e CA 5 si scontra contro un gigante delle colline in campo aperto. Non potendo nascondersi né fuggire sceglie di schivare l'attacco avversario. Il gigante sferra una clavata al ladro mancandolo perché colpisce CA 6; Lupin non avendo dovuto schivare l'attacco sferra una stoccata al piede del gigante ferendolo.

Il round successivo il ladro sceglie di continuare questa strategia ma il gigante colpisce CA 3. Per schivare il colpo sarebbe sufficiente un  $22-2 = 20$  su d20 (basta 19 o meno), ma il risultato del dado è un 20 puro. Il ladro gentiluomo fallisce così clamorosamente la schivata e la clavata sulla sua testa lo pianta nel terreno.

**Colpire alle Spalle:** Ogni ladro fin dal primo livello ha la capacità di infliggere il doppio dei danni ad un avversario umanoide colto alle spalle (beneficiando anche di un bonus di +4 al suo Tiro per Colpire), poiché è in grado di focalizzare il colpo sui punti più critici per il fisico dell'avversario (se il ladro possiede conoscenze specifiche riguardanti certe categorie di mostri, il DM può estendere la possibilità di raddoppiare i danni anche contro questi ultimi). Il danno viene raddoppiato dopo aver aggiunto il bonus Forza ed eventuali bonus magici dell'arma, ma i danni aggiuntivi provocati da magie non si raddoppiano poiché agiscono separatamente (es. *colpire* o *benedizione*). Si raddoppiano solo i colpi portati in mischia o quelli di dardi scagliati contro una vittima entro 6 metri.

**Combattimento Scaltro:** Raggiunto il 9° livello il ladro raggiunge la capacità di combattere sfruttando la sua rapidità e scaltrezza in modo da poter fronteggiare due o più avversari contemporaneamente ponendosi in modo che l'uno ostacoli l'altro e quindi nessuno benefici delle condizioni di "attacco alle spalle" (ovvero +4 al TxC, danni doppi nel caso di attacco da parte di un altro ladro, impossibilità di usare i bonus alla CA data da eventuali maestrie e scudi). Le condizioni perché vi riesca sono che l'ingombro trasportato non sia superiore a Medio, e che nessuno degli attaccanti sia un ladro di 9° livello o superiore. Il numero di creature che il ladro può gestire è di due al 9°, tre al 18°, quattro al 27° e cinque al 36°. Se viene circondato da più creature di quelle gestibili, o se anche solo uno dei nemici è di dimensioni superiori al ladro di due o più taglie (es. un ladro halfling contro un gigante delle nuvole e un goblin), il combattimento si svolgerà normalmente.

**Schivata Attiva:** Raggiunto il 12° livello il ladro acquisisce la capacità di schivare un attacco portato contro di lui (cioè che lo avrebbe colpito) e attaccare a sua volta. La schivata attiva si effettua con un TS Soffio del Drago (Schivabili) con penalità pari alla differenza tra la CA colpita dal nemico e la CA del ladro. Il numero di schivate attive viene incrementato di una al 24° e al 36° livello (per un totale di 3 schivate attive al 36°). Per effettuare la schivata attiva si può anche attaccare per primi e poi schivare l'attacco nemico, ma in questo caso gli attacchi eccedenti la Schivata Attiva non potranno essere evitati in alcun modo.

N.B. Il numero di queste schivate non dipende dal punteggio di Destrezza del Ladro ma solo dal livello e si sostituiscono all'azione di *Schivare* finché possibile.

Se si vogliono schivare più attacchi è necessario perdere un'intera azione per effettuare la normale procedura di *Schivare*, oltre che la schivata attiva.

**Esempio:** un ladro di 12° con DES 16 (+2) può fare un massimo di 2 schivate, una attiva senza perdere l'attacco, e una con *Schivare* sacrificando l'attacco.

**Tabella Riassuntiva del Ladro**

Livello	PE	MS	NO	SP	SS	SR	ST	TT	RT
1	0	20	10	25	15	20	25	10	10
2	1.200	25	15	30	20	25	30	15	15
3	2.400	30	20	35	25	30	35	20	20
4	4.800	35	24	40	30	35	40	25	25
5	9.600	40	28	45	35	40	45	30	30
6	20.000	44	32	50	40	45	50	35	34
7	40.000	48	35	55	45	50	55	40	38
8	80.000	52	38	60	50	54	60	45	42
9	160.000	55	41	65	54	58	65	50	46
10	280.000	58	44	70	58	62	70	54	50
11	400.000	61	47	75	62	66	75	58	54
12	520.000	64	50	80	66	70	80	62	58
13	640.000	66	53	85	69	74	85	66	61
14	760.000	67	56	90	72	78	90	70	64
15	880.000	70	58	95	75	81	95	73	67
16	1.000.000	72	60	100	78	84	100	76	70
17	1.120.000	74	62	103	81	87	105	80	73
18	1.240.000	76	64	104	84	90	110	83	76
19	1.360.000	78	66	105	86	92	115	86	79
20	1.480.000	80	68	106	88	94	120	89	82
21	1.600.000	82	70	107	90	96	125	92	85
22	1.720.000	84	72	108	92	98	130	94	88
23	1.840.000	86	74	109	94	100	135	96	91
24	1.960.000	88	76	110	96	102	140	98	94
25	2.080.000	89	78	111	98	104	145	99	97
26	2.200.000	90	80	112	100	106	150	100	100
27	2.320.000	91	82	113	102	108	155	101	103
28	2.440.000	92	84	114	104	110	160	102	106
29	2.560.000	93	86	115	106	112	165	103	109
30	2.680.000	94	88	116	108	114	170	104	112
31	2.800.000	95	90	117	110	116	175	105	115
32	2.920.000	96	92	118	112	118	180	106	118
33	3.040.000	97	94	118	114	120	185	107	121
34	3.160.000	98	96	119	116	122	190	108	124
35	3.280.000	99	98	119	118	124	195	109	127
36	3.400.000	100	100	120	120	126	200	110	130

# Abilità Segrete dei Ladri

## PERCHÉ INTRODURRE LE ABILITÀ SEGRETE DEI LADRI?

È ben noto che la classe del ladro, pur essendo inizialmente piuttosto equilibrata (rispetto alle altre tre classi permesse agli umani in Dungeons & Dragons), diventa decisamente inferiore ai livelli medio alti, indicativamente a partire dal 9° livello.

Infatti il ladro ha pochi Punti Ferita (tira i d4 proprio come i maghi, anche se a partire dal 10° livello ottiene 2 punti ferita per livello), tiri per colpire mediocri (analoghi a quelli dei chierici), ed un accesso limitato alle armature (se indossano quelle più pesanti hanno forti limitazioni alle proprie capacità ladresche). Questi svantaggi dovrebbero in teoria essere compensati dalle numerose “abilità ladresche” del personaggio; tuttavia, anche se ciò può essere vero per i primi livelli, lo diventa sempre meno in seguito: da un lato guerrieri, maghi e chierici hanno accesso a formidabili capacità (le opzioni di combattimento e gli attacchi multipli per i primi, incantesimi sempre più numerosi e sempre più potenti per i secondi), dall’altro il ladro resta limitato ad abilità che diventano man mano meno peculiari ed imprescindibili. Per fare solo qualche esempio, le abilità scassinare, trovare trappole e muoversi silenziosamente possono essere emulate efficacemente da comuni incantesimi di basso livello (rispettivamente *scassinare*, *scopri trappole e silenzio*), l’effetto di nascondersi nelle ombre può essere realizzato con una semplice *invisibilità*, e anche scalare pareti ed ascoltare rumori possono essere sottratti al monopolio del ladro grazie ad incantesimi o abilità generali apposite.

Persino le abilità di lettura delle pergamene arcaiche (che presenta una percentuale di fallimento, presuppone il possesso di una pergamena magica e l’addestramento relativo nelle arti magiche) e colpire alle spalle (il cui uso resta perlopiù occasionale) non sono sufficienti a ristabilire l’equilibrio di gioco, né a giustificare il fatto che siano necessari al ladro di livello superiore al 9° ben 120.000 PE per passare di livello, ossia esattamente quanto un guerriero.

Le abilità che vengono descritte in questa sezione sono pertanto state introdotte con lo scopo ben preciso di incrementare i poteri del ladro, rendendo questa classe più allettante e restituendole il posto di rilievo che merita. Il fatto poi che tali abilità possano essere apprese dal personaggio solo all’interno di una gilda non è una limitazione casuale, ma una scelta deliberata: è necessario sottolineare l’importanza che queste corporazioni rivestono all’interno delle società fantasy nonché quanto esse siano imprescindibili per il personaggio ladro (applicando le sole regole base, sembrerebbe che una volta apprese, al primo livello, le “arti”, ossia le abilità speciali, il ladro possa impunemente e senza svantaggi tagliare i ponti con la sua gilda, non avendo più nulla di rilevante da imparare).

Inoltre, le modalità di apprendimento di queste abilità segrete (tramite la gilda) ne consentono

un’introduzione “indolore” all’interno di una campagna già in corso: il ladro di livello medio-basso potrebbe venire a conoscenza del fatto che i maestri della sua gilda conoscono (e custodiscono gelosamente) alcune abilità segrete, e per metterlo a parte di questi poteri potrebbero richiedere una prova di fedeltà, una grande impresa od un colpo leggendario.

## APPRENDIMENTO DELLE ABILITÀ SEGRETE

Il ladro può apprendere la prima abilità segreta al 3° livello, e quindi un’altra per ogni tre livelli successivi (al 6°, 9°, 12°, al 15°, al 18°, ecc.), fino ad un massimo di 12 abilità conosciute al 36° livello. Opzionalmente, il DM può concedere ad un ladro di 36° livello di aumentare ulteriormente il proprio potere, ottenendo un’ulteriore abilità per ogni 600.000 PE oltre il massimo (3.400.000 PE).

È importante sottolineare che, quando raggiunge uno dei livelli indicati, il ladro non ottiene automaticamente l’abilità desiderata, ma ottiene uno *slot* che può “riempire” apprendendo (spesso faticosamente) un’abilità. Alcune abilità, oltre naturalmente ad uno *slot* disponibile, richiedono per essere apprese anche altri requisiti indicati esplicitamente nel testo.

Le abilità segrete possono essere apprese solamente all’interno di una gilda di ladri che annoveri tra i suoi membri un maestro che conosca l’abilità in questione (e sia disposto ad insegnarla). Le modalità con cui il personaggio può riuscire a convincere il maestro a condividere il suo sapere dipendono dalle situazioni di gioco: un requisito quasi sempre imprescindibile è che entrambi (maestro ed aspirante allievo) appartengano alla stessa gilda. Il maestro, inoltre, potrebbe richiedere qualche forma di pagamento (un oggetto magico, un’opera d’arte, una gemma o una grossa somma di denaro da 500 a 10.000 m.o.), oppure una prova di fedeltà o un favore di qualche genere (eliminazione di un rivale, supporto politico all’interno della gilda, e così via). L’apprendimento dell’abilità richiede un tempo piuttosto lungo (indicativamente 2d4 settimane), ma non c’è possibilità di fallimento: una volta trascorso il tempo necessario, il ladro ottiene l’abilità segreta, e può utilizzarla come indicato di seguito, nonché insegnarla ad altri colleghi, essendo ora divenuto egli stesso un maestro.

Nota 1: Si tenga ben presente che *nessuna* gilda, per quanto estesa e potente, ha accesso a *tutte* le abilità elencate di seguito. Come regola, in base ai gradi di importanza delle gilde (da 1 a 5) presentati nella sezione precedente, si può dire che la gilda conosca 4 abilità segrete per ogni suo grado (min. 4, max. 20). In teoria, il ladro potrebbe cercare di contattare maestri appartenenti a gilde diverse per ottenere le abilità cui è interessato. In pratica, un comportamento di questo genere è estremamente rischioso, in quanto le abilità segrete sono conservate gelosamente dalle gilde come un tesoro



(ed in effetti lo sono), e chiunque provi a trasmettere questa conoscenza a gilde rivali o concorrenti viene considerato alla stregua di una spia e punito spietatamente come tale. Ciò che invece potrebbe fare (e in effetti accade spesso) è che una volta raggiunta una certa fama il ladro scelga di affiliarsi ad una gilda più estesa o potente abbandonando la precedente, e abbia quindi la possibilità di accedere a nuove abilità segrete.

Nota 2: Si ricordi che l'appartenenza ad una gilda non è, per un ladro, solo una banale etichetta, bensì una posizione che condiziona fortemente la sua "vita professionale". Da un lato il ladro ha accesso alle conoscenze ed alla collaborazione dei colleghi, nonché alla protezione garantitagli dalla sua corporazione. D'altra parte però egli deve rispettare le regole (spesso ferree) che gli sono imposte, regole che prevedono in ogni caso che ogni affiliato versi alla corporazione una percentuale sensibile (tipicamente dal 10% al 25%) dei suoi introiti, sia quelli ottenuti grazie a "colpi" andati a segno, sia quelli guadagnati in avventura.

Nota 3: In linea teorica, è chiaro che ciascuna abilità segreta è stata sviluppata originariamente da un maestro particolarmente capace e creativo, spesso una figura leggendaria quale il fondatore di una grande gilda od un eroe di cui ancora si narrano le gesta. Per questa ragione, si potrebbe ragionevolmente pensare che anche un ladro non affiliato ad una gilda possa apprendere "indipendentemente" (cioè senza l'ausilio di un tutore) le abilità descritte, o possa svilupparne di nuove.

Il DM, se intende permettere ad un personaggio di imbarcarsi in questa impresa, deve però tenere presente che si tratta di un progetto lungo e difficile, che richiede mesi e forse anni di addestramento e documentazione. Il ladro, inoltre, deve essere molto esperto (almeno di 30° livello) e probabilmente deve essere anche dotato di qualità eccezionali (per esempio Destrezza 18, oppure Intelligenza, Saggezza o Carisma superiori a 16, a seconda dell'abilità desiderata). Lo sviluppo di un'abilità completamente nuova poi, è impresa degna del sentiero dell'Eroe Epico e dovrebbe pertanto essere riservata solo ai ladri giunti all'apice della carriera che stiano tentando di raggiungere l'immortalità.

Un personaggio che sia così intraprendente da tentare di ottenere un'abilità in modo autonomo e così caparbio da continuare nel suo intento nonostante le difficoltà (senza dubbio verrebbe osteggiato dalle gilde in possesso di quell'abilità, se venisse reso noto il suo obiettivo) ed infine raggiungerlo merita di essere premiato con l'attribuzione di punti esperienza.

Nota 4: Nel caso in cui si verificano circostanze in cui si possono applicare due moltiplicatori di danni dovuti ad un'abilità (es. colpo alle spalle entro 9 metri di un ladro con l'abilità *Tiratore scelto*), occorre aumentare di 1 il moltiplicatore più alto (nell'esempio precedente, i danni sono "solo" triplicati e non quadruplicati).

## USO DELLE ABILITÀ SEGRETE

Ogni abilità ha le proprie modalità di utilizzo, descritte ampiamente all'interno della sezione corrispondente. In generale, a meno che non sia esplicitamente indicato il contrario, l'abilità non è limitata ad un certo numero di usi al giorno ed il ladro può avvalersene ogni volta che se ne presenti l'occasione.

Le abilità, sempre a meno di precisazioni specifiche, non sono considerate effetti magici e non possono pertanto essere dissolte da *dissolvi magie* (e poteri analoghi) od ostacolate dall'anti-magia.

Fanno eccezione naturalmente gli *incantesimi dell'ombra* che sono a tutti gli effetti degli incantesimi (soggetti pertanto a tutte le regole standard in materia) ed ai quali è riservata una sezione specifica.

## ELENCO DELLE ABILITÀ SEGRETE

Si fa presente che in tutte le sezioni successive il termine *maestro* identifica il ladro che ha acquisito l'abilità segreta di cui si sta parlando nel contesto. Al termine della descrizione delle abilità segrete viene riportata una tabella riassuntiva delle abilità, coi requisiti e le descrizioni degli effetti associati a ciascuna di esse.

### Colpire alle Spalle Migliorato

Requisiti: 9° livello.

Descrizione: il ladro ha affinato l'arte del colpire un nemico in un punto vitale quando le sue difese sono scoperte. Ogni volta che riesce a colpire alle spalle un nemico, il ladro infligge triplo danno (anziché doppio danno, come previsto dal regolamento base).

Esempio: un ladro (Forza 14) con questa abilità segreta ed armato di una spada corta +3 (maestria Base) riesce a portarsi furtivamente alle spalle di una guardia. Il suo attacco viene condotto con il solito bonus di +4 al TxC, e se ha successo infligge 3d6+12 danni (il triplo di 1d6+4, che è il danno inferto in condizioni standard).

### Colpo d'occhio

Requisiti: abilità generale *Valutare*.

Descrizione: il ladro è estremamente allenato nel valutare con precisione la natura reale e il valore di cose o persone dopo un'occhiata attenta.

In pratica, il maestro può riuscire a determinare le informazioni seguenti dopo un'osservazione attenta di almeno un minuto relativa ad un bersaglio:

- Possibilità che il bersaglio (oggetto, creatura o luogo) possieda abilità magiche o soprannaturali.
- Classe, rango e livello (approssimando di 1-2 livelli) di un personaggio (se è magicamente camuffato, penalità di -5 alla prova).
- Valore complessivo della merce all'interno di un contenitore (una volta aperto) o esposta alla vista.
- Numero di oggetti dello stesso tipo (es. monete, gemme, utensili, casse, armi, ecc.) in uno spazio delimitato (come un magazzino, una cassa, un carro) o in un contenitore, ammesso che il maestro sappia di che oggetto deve determinare la quantità (max. 2000 pezzi per livello).

Ogni tipo di informazione può essere ottenuta solo se si effettua con successo una prova di *Valutare*. Se fallisce, il ladro non riesce a valutare bene il bersaglio e non può ritentare se non trascorse 24 ore, anche se è possibile ottenere altre informazioni riferite a un nuovo bersaglio.

### **Colpo Micidiale**

**Requisiti:** 6° livello.

**Descrizione:** il ladro, durante un combattimento in mischia, è in grado di colpire con particolare efficacia un avversario distratto o anche semplicemente impegnato in un'attività che gli impedisca di tenere sotto stretta sorveglianza le mosse del maestro. Il ladro infatti, approfittando della temporanea disattenzione del bersaglio, può cercare eluderne le difese ed affondare il colpo in un punto particolarmente vulnerabile.

Ai fini di questa abilità segreta, sono considerate "distratte" tutte le creature già impegnate in combattimento in corpo a corpo con un avversario diverso dal ladro, quelle sorprese, stordite o accecate, nonché chiunque stia mantenendo la concentrazione. Un personaggio che lancia un incantesimo o che utilizza un oggetto magico attivo è considerato "concentrato": il ladro può utilizzare su di esso questa abilità solo se agisce prima della vittima ( tiro Iniziativa migliore).

Se il ladro riesce a colpire con un'arma da mischia la creatura distratta le infligge doppio danno, proprio come nel caso di un attacco alle spalle (anche se il ladro conosce le abilità *Tecniche di assassinio* e/o *Colpire alle spalle migliorato*, il danno inferto alle creature distratte non può mai essere superiore al doppio dello standard). Si noti però che, a differenza del caso di un attacco alle spalle vero e proprio, qui il ladro anziché ottenere un bonus al tiro per colpire *subisce una penalità di 4 punti* dovuta al fatto che egli deve mirare ad un punto ben preciso e poco esposto della vittima.

Il DM può decidere che creature estremamente astute e allerte (Saggezza di 16+, come le ombre notturne) o provviste di più teste o di strane fisionomie (come un'idra, una chimera o un beholder) non possano essere considerate distratte nella maggior parte delle situazioni sopra descritte. Inoltre, un personaggio che sta usando l'opzione di *parata* non è considerato distratto anche se impegnato in combattimento con più avversari contemporaneamente.

**Esempio:** il gruppo cui appartiene il ladro viene coinvolto in un combattimento con una banda di umanoidi di alto livello. Il ladro, notando che il guerriero del suo gruppo sta lottando furiosamente in mischia con un orco, si precipita addosso a quest'ultimo e gli affonda la spada nel fianco (nonostante il -4 al TxC), infliggendogli doppio danno in quanto l'umanoide era già impegnato in mischia con un avversario diverso dal maestro.

Più tardi, il ladro viene a trovarsi a poca distanza (1,5 metri) da uno sciamano nemico che gli lancia un incantesimo di *maledizione* e da un altro orco che sta bevendo una pozione. In questo caso il ladro non può infliggere doppio danno agli avversari a meno che egli non agisca prima di loro: se questo è vero (cioè l'iniziativa del ladro è risultata superiore), il ladro può balzare su uno dei due umanoidi colpendolo con la sua spada ed infliggendo doppio danno (se colpisce lo sciamano, inoltre, ne

interromperà la concentrazione facendogli perdere la magia che stava lanciando).

### **Combattere con Due Armi**

**Requisiti:** abilità generale *Ambidestria*.

**Descrizione:** il ladro è addestrato a combattere sfruttando due armi da mischia di cui abbia una minima padronanza (almeno grado Base in entrambe) per portare due attacchi nello stesso round, purchè non stia usando uno scudo, ma ogni attacco ha una penalità di -2 al TxC. Il ladro che attacca con due armi *diverse* può sfruttare gli Effetti Speciali di entrambe, ma deve scegliere quale bonus difensivo adottare in ogni round, non può usare né sommare entrambi, e lo stesso vale per le opzioni di Parata.

### **Combattimento Agile**

**Requisiti:** Destrezza almeno 14, Ingombro leggero.

**Descrizione:** il ladro è stato addestrato a combattere con mosse veloci e precise, sfruttando la sua agilità anziché la sua forza. Finchè il suo ingombro resta leggero ad ogni Tiro per Colpire con armi da mischia a una mano somma il modificatore di Destrezza anziché quello di Forza, che però non può considerare neanche per calcolare i danni inferti.

### **Combattimento Sleale**

**Requisiti:** Forza e Destrezza almeno 12 punti e allineamento Caotico.

**Descrizione:** il ladro è stato addestrato a sfruttare trucchi sleali (sgambetto, sabbia negli occhi, spinte) per guadagnare un vantaggio nell'attacco in mischia contro esseri viventi di al massimo una taglia superiore alla propria. Ad ogni round questa abilità (se decide di sfruttarla) gli concede un bonus di +1 al Tiro per Colpire e ai danni, anche se è chiaro a tutti i presenti che sta giocando sporco. Una prova di *Allerta* ad ogni round consente alla vittima di contrastare gli effetti del combattimento sleale e nega il bonus concesso dall'abilità.

### **Conoscenza Arcana**

**Requisiti:** 9° livello, almeno 13 punti in Intelligenza e abilità generale *Magia Arcana*.

**Descrizione:** quando un ladro riceve da un maestro di magia o da un altro ladro esperto in materia (ovvero dotato dell'abilità generale *Magia Arcana*, che quindi anche il ladro deve acquisire) un indottrinamento sufficiente a poter lanciare una *lettura del magico* e a riconoscere gli incantesimi più semplici, egli diventa in grado di lanciare incantesimi arcani pur non avendo il potere dei maghi. Naturalmente, questi ladri possono evocare solo magie che trovano scritte su pergamene magiche (non possono quindi memorizzare incantesimi né creare oggetti magici), e solo dopo avere identificato i simboli magici tramite una prova di *Magia arcana* oppure (se fallisce) usando una pergamena di *lettura del magico*, anche se non è detto che il potere evocato sia totalmente sotto il controllo del profano.

Il maestro di magia arcana può inoltre cercare di usare gli oggetti magici caratteristici dei maghi con una prova di *Magia arcana* che abbia successo: se fallisce, significa semplicemente che il ladro non è in grado di

riconoscere l'oggetto e non può usarlo, fino a che qualcuno più esperto non gli spiega esattamente che tipo di oggetto è e come attivarlo.

Gli incantesimi che un ladro legge da una pergamena si considerano sempre evocati da un incantatore del minimo livello appropriato per farlo, al fine di determinare durata, raggio d'azione ed effetti (ad esempio una *palla di fuoco* o un *fulmine magico* causeranno solo 5d6 punti ferita, poiché i maghi acquisiscono al 5° livello d'esperienza gli incantesimi di 3° livello di potere), mentre gli effetti magici di oggetti riservati agli incantatori arcani hanno la potenza standard decisa dal mago che ha creato l'oggetto (ad esempio, una *bacchetta dei fulmini magici* da 8d6 Pf causerà quella quantità di danni anche se la usa un ladro).

Generalmente, più potente (in termini di livello di potere) sarà l'incantesimo invocato, minori saranno le probabilità che il ladro controlli correttamente le sue energie, con conseguenze spiacevoli per l'interessato. La formula sotto riportata determina le probabilità di fallimento di un ladro che cerca di evocare un incantesimo da pergamena (la probabilità dipende anche dal livello e dall'Intelligenza del ladro):

#### **% fallimento:**

(livello incantesimo × 10) – (livello + INT del ladro)

Quando un incantesimo fallisce, esso si rivolta contro l'evocatore (viene centrato su di esso) se produce effetti deleteri, mentre se produce effetti positivi semplicemente non accade nulla.

#### **Critico Migliorato (scegliere tipo di arma)**

**Requisiti:** associare l'abilità ad una categoria di armi tra penetranti, taglienti, contundenti o armi da tiro.

Questa abilità segreta può essere appresa più volte associandola ogni volta ad una categoria diversa.

**Descrizione:** il ladro è talmente abile nell'uso delle armi associate a questa abilità da essere in grado di individuare e colpire le parti vitali (o particolarmente vulnerabili) del bersaglio con una probabilità superiore rispetto al normale: aumentare di 1 punto la normale probabilità di realizzare un critico (es: se il critico normalmente si realizza solo con 18-20, grazie a questa abilità il range diventa 17-20) e l'entità del critico. Si faccia riferimento alla tabella dei colpi critici in *Armeria di Mystara* per determinare gli effetti addizionali.

**Esempio:** un ladro con l'abilità *critico migliorato (armi da tiro)* scaglia una freccia ad un chierico nemico, ed ottiene un 17 naturale con il tiro per colpire. Normalmente si tratterebbe di una ferita comune, ma in virtù dell'abilità segreta, diventa è in realtà un temibile colpo critico, e si tira sulla *tabella dei colpi critici: armi penetranti* aumentando di 1 punto il risultato per determinare gli effetti addizionali subiti dalla vittima.

#### **Decifrare Codici**

**Requisiti:** abilità generale *Linguistica* e Intelligenza di almeno 12 punti.

**Descrizione:** il ladro si è addestrato a tal punto nella conoscenza delle lingue e dei codici da essere diventato un esperto nel decifrare il significato di qualsiasi tipo di

scritto esamini (ad esclusione delle lingue della magia). Quest'addestramento gli consente di aggiungere gratuitamente l'abilità generale *Crittografia* alle propria lista, *Linguistica* riceve un bonus permanente di +2 e il tempo da lui impiegato per tentare di decifrare uno scritto o un codice viene dimezzato.

#### **Disarmare (scegliere tipologia di arma da mischia)**

**Requisiti:** il ladro può associare questa abilità solamente ad una tipologia di armi da mischia (da taglio, da botta o da punta) e può sfruttarla con qualsiasi arma di questo tipo che sappia usare con maestria Base o superiore. L'abilità segreta disarmare può tuttavia essere appresa più volte associandola a tutte e tre le tipologie.

**Descrizione:** questa abilità è esattamente analoga all'omonima opzione di combattimento dei guerrieri. Utilizzando un'arma appropriata, al posto di un attacco mortale il ladro può tentare di disarmare un qualunque avversario munito di armi non naturali. Egli effettua un Tiro per Colpire con malus di -2: se ha successo, non infligge danni ma la vittima deve effettuare una prova di Destrezza con una penalità pari al modificatore di Destrezza e di Forza del ladro: se la prova fallisce l'arma della vittima cade a terra a 1d4 metri di distanza e questa deve sprecare un attacco o il movimento per recuperarla; se invece riesce non ci sono altri effetti.

**Esempio:** un ladro con Destrezza 18 (+3) e Forza 13 (+1) e l'abilità *Disarmare* associata alla spada bastarda cerca di disarmare un guerriero (Destrezza 14). Il TxC ha successo e si deve pertanto procedere alla prova di Destrezza del guerriero, con una penalità complessiva di 4 punti. Se il guerriero vuole evitare di essere disarmato dovrà pertanto riuscire a tirare un punteggio inferiore a 10 su d20.

#### **Eludere**

**Requisiti:** abilità segreta *Prontezza di riflessi* e Destrezza di almeno 14 punti.

**Descrizione:** il ladro ha sviluppato un'agilità superiore e affinato i propri riflessi per minimizzare i danni derivanti da effetti dannosi che sia possibile schivare. Ogni volta che è soggetto ad un effetto potenzialmente dannoso e che ammette un Tiro Salvezza per schivarlo (per esempio una *palla di fuoco*, o l'effetto di una *bacchetta del freddo*, o il soffio di un drago, o una trappola ad ago, ma non un incantesimo di *dardo incantato* o *dito della morte*, né una freccia o un'arma scagliatagli contro), il ladro effettua normalmente il Tiro Salvezza opportuno. Se il TS fallisce, subisce i danni completi come al solito; se invece il TS riesce le ferite vengono ridotte ad un quarto (approssimando per eccesso), anziché semplicemente dimezzate, poiché i suoi riflessi lo hanno protetto maggiormente. Se il ladro non è in grado di schivare fisicamente l'attacco (è immobilizzato o non ha spazio per muoversi) o il suo ingombro è Pesante quest'abilità non può essere sfruttata.

**Esempio:** un ladro con questa abilità viene coinvolto nell'area di effetto di un *fulmine magico* che infligge 45 danni; se il TS contro incantesimi ha successo, egli subisce solo  $45 \div 4 = 12$  Punti Ferita, invece dei 23 che avrebbe subito se non avesse appreso questa abilità.

Se invece il ladro fosse stato attaccato con un incante-

simo di *nube esplosiva* questa abilità non gli sarebbe stata di nessun giovamento, in quanto non è ammesso alcun TS per ridurre i danni.

### **Eludere Migliorato**

**Requisiti:** abilità segreta *Eludere* e Destrezza di almeno 16 punti.

**Descrizione:** quest'abilità è esattamente analoga ad *eludere*, con l'importante differenza che se il TS riesce il ladro evita completamente il danno causato dall'effetto dannoso, mentre se il TS fallisce subisce comunque solo metà dei danni. L'abilità resta inefficace nei confronti degli effetti che non possono essere schivati o che non ammettono TS (come *dardo incantato*) e contro gli attacchi normali. Da notare che se il ladro non è in grado di schivare fisicamente l'attacco (è immobilizzato o non ha spazio per muoversi), quest'abilità non può essere sfruttata.

**Esempio:** un ladro con questa abilità viene coinvolto nell'area di effetto di una *palla di fuoco* che infligge 72 PF. Il personaggio subisce automaticamente 36 PF, e può effettuare un normale TS per evitare totalmente l'esplosione e i danni.

### **Eludere Colpi Critici**

**Descrizione:** il ladro si comporta in modo particolarmente accorto in ogni situazione di combattimento, evitando di esporre ai colpi nemici le parti vitali o più vulnerabili del suo corpo.

Ogni volta che il ladro subisce un colpo critico, c'è una probabilità del 50% che non vi sia nessun effetto ulteriore (oltre naturalmente ai danni standard inferti dal colpo andato a segno, che si applicano regolarmente).

Il ladro non può beneficiare degli effetti dell'abilità qualora sia paralizzato, stordito o addormentato.

**Esempio:** un ladro con l'abilità segreta *eludere i colpi critici* viene colpito con una poderosa clavata da un gigante delle nuvole. Il tiro per colpire è un 20 naturale e pertanto, oltre al danno standard (in questo caso 6d6 punti di danno) si dovrebbe tirare sulla *Tabella dei colpi critici* (armi da botta) per determinare gli effetti addizionali subiti dalla vittima. Il ladro tuttavia ha una probabilità del 50% di eludere il critico e non subire alcun effetto ulteriore.

### **Fisico Temprato**

**Requisiti:** Costituzione di almeno 14 punti.

**Descrizione:** il ladro possiede una resistenza eccezionale che gli concede un bonus di +1 a tutti i TS che influenzano il suo fisico (veleni, pietrificazioni, ecc.) e che fa la differenza nelle situazioni critiche. Inoltre, quando subisce un danno fisico inferto da un'arma (incluse armi naturali, ma esclusi danni da incantesimi, effetti magici o attacchi speciali come il soffio del drago, il veleno, lo sguardo del nekrozon, ecc.) che lo porterebbe a zero o meno Punti Ferita, può effettuare un TS naturale contro Raggio della morte per dimezzare i danni subiti. Questo potere può essere utilizzato solo se il ladro è consapevole dell'attacco ed è in grado di reagire (quindi è inefficace se egli è paralizzato, stordito, addormentato, ecc.).

### **Fortuna Sfacciata**

**Requisiti:** questa abilità non viene insegnata da alcun maestro né gilda. Può essere scelta solamente in un caso: quando il ladro scampa alla morte per puro miracolo e dispone ancora di uno slot libero per la scelta delle sue abilità segrete.

**Descrizione:** il ladro è dotato di un'incredibile fortuna che lo accompagna nelle sue imprese. Ma si sa, la fortuna aiuta solo gli audaci, e dunque il ladro è anche famoso per essere un tipo piuttosto spericolato.

In termini di gioco, il personaggio ottiene automaticamente 1 Grado di Fortuna (GF) per ogni 3 livelli, e può spendere questi gradi per modificare un qualsiasi suo tiro di dado, utilizzando ogni volta un massimo di 1 GF ogni 3 livelli (1 GF aumenta di 1 punto il tiro del dado o di 3 punti percentuali quello del d100). I GF persi si possono recuperare in un unico modo: effettuando azioni spericolate con successo, senza utilizzare altri GF! È il DM che stabilisce se un'azione è particolarmente audace e spettacolare da meritare GF (minimo 1 e massimo 3 GF in ogni caso), e ogni ladro non può mai in ogni caso possedere più di 10 GF.

**Esempio:** Lupin, il ladro gentiluomo di 15°, possiede 5 GF, e si appresta a fuggire da un castello in cui è stato sorpreso a rubare. Si trova così faccia a faccia con una porta chiusa e l'unica via per sfuggire ai golem che stanno arrivando è una finestra blindata al 2° piano della torre. Cerca quindi di sfondarla e il DM giudica che debba effettuare una prova di Forza con 10 punti di scarto: un tiro di 6 sui suoi 13 punti di Forza non è sufficiente, e così Lupin decide di usare ben 3 GF per abbassare a 3 la prova di Forza, riuscendo a piombare fuori ed evitare una morte certa.

### **Grazia felina**

**Requisiti:** abilità generale *Equilibrio* e Destrezza di almeno 15 punti.

**Descrizione:** il ladro ha appreso tecniche segrete che gli permettono di minimizzare i danni subiti da una caduta. Mentre precipita è in grado di compiere spettacolari acrobazie che gli consentono di giungere a terra quasi incolume, mentre altri si sfraccellerebbero.

In termini di gioco, si sottraggono 6 metri all'altezza effettiva della caduta. Se nonostante questo la caduta infligge ancora danni, il ladro effettua una prova di *Equilibrio*: se riesce, i danni sono dimezzati, purchè la distanza di caduta sia inferiore a 3 metri per livello.

Quanto descritto sopra non si applica se il ladro è bloccato, stordito, o comunque non in grado di avvalersi pienamente delle sue facoltà fisiche.

**Esempio:** un ladro con questa abilità segreta può saltare senza alcun rischio da altezze inferiori ai 6 metri, per esempio dal dorso di un cavallo (o persino di un elefante), dal tetto di una tipica abitazione, dal terrazzo al secondo piano di una villa nobiliare e così via.

Se il ladro (12° livello) cade da un'altezza di 30 metri, perde 8d6 PF invece dei 10d6 normalmente previsti e può inoltre effettuare una prova di *Equilibrio* per dimezzare i danni (visto che la distanza di caduta rientra nei 36 metri in cui riesce a ridurre i danni).

### **Incantesimi dell'Ombra: primo livello**

Requisiti: Carisma di almeno 13 punti e allineamento Caotico.

Descrizione: vedi la sezione *Incantesimi dell'Ombra*.

### **Incantesimi dell'Ombra: secondo livello**

Requisiti: il ladro deve conoscere già l'abilità segreta *Incantesimi dell'ombra: primo livello* e possedere un punteggio di Carisma pari almeno a 14.

Descrizione: vedi la sezione *Incantesimi dell'Ombra*.

### **Incantesimi dell'Ombra: terzo livello**

Requisiti: il ladro deve conoscere già l'abilità segreta *incantesimi dell'ombra: primo e secondo livello* e possedere un punteggio di Carisma pari almeno a 15.

Descrizione: vedi la sezione *Incantesimi dell'Ombra*.

### **Incantesimi dell'Ombra: quarto livello**

Requisiti: il ladro deve conoscere già l'abilità segreta *incantesimi dell'ombra: primo, secondo e terzo livello* e possedere un punteggio di Carisma pari almeno a 16.

Descrizione: vedi la specifica *Incantesimi dell'Ombra*.

### **Istinto di Sopravvivenza**

Requisiti: questa abilità segreta non viene insegnata da alcun maestro né gilda. Il ladro può svilupparla autonomamente se possiede punteggi di Costituzione e Saggezza pari almeno a 13 e l'abilità generale *Robustezza*.

Descrizione: il ladro ha sviluppato un forte istinto di conservazione che gli dona la capacità soprannaturale di resistere anche in punto di morte. Ogniqualvolta egli venga ridotto in punto di morte (zero PF o meno), riesce ad aggrapparsi disperatamente alla vita e a riemergere dal coma se riesce in una prova di *Robustezza* modificata in base al numero di PF negativi a cui è stato ridotto (chiaramente, se il numero di PF negativi eccede la Costituzione, il ladro è morto del tutto). Questo tentativo di tornare in vita può essere usato solo una volta al giorno, e se la prova riesce il ladro si risveglia con 1 solo PF dopo un coma durato 1d4 ore, e rimarrà stordito per le successive 24 ore a meno che non venga curato prima magicamente (è sufficiente un *cura ferite leggere* o *cura stordimento*). Se mentre è in coma il suo corpo subisce altre ferite, la sua resistenza viene fiaccata e il suo spirito abbandona definitivamente il corpo.

### **Maestria in combattimento (ravvicinato o a distanza)**

Descrizione: il ladro è stato addestrato per migliorare la sua abilità nell'uso delle armi da mischia o a distanza.

Il maestro beneficia di un bonus costante di +1 a qualsiasi Tiro per Colpire in mischia (sia con armi che attaccando a mani nude) se sceglie la maestria in combattimento ravvicinato, altrimenti ha +1 al TxC con qualsiasi arma da tiro o scagliata se sceglie la maestria in combattimento a distanza. Il talento può essere scelto due volte per comprendere entrambe le categorie.

### **Maestro dei Nascondigli**

Descrizione: il ladro è esperto nell'individuare porte segrete, passaggi e botole nascoste, corridoi inclinati e qualsiasi costruzione nascosta, ma anche comparti o cassetti segreti in oggetti di qualsiasi tipo e persino og-

getti nascosti addosso a qualcuno. Ogni volta che cerca una struttura o un oggetto nascosto, il ladro ha una percentuale di successo pari a quella nell'abilità *Trovare trappole*. Inoltre, egli impiega metà tempo rispetto agli altri personaggi quando cerca questi elementi: una zona di 3×3 metri viene esaminata in 1d4 minuti anziché in 2d4 (come accade tipicamente). Il maestro, se necessario, può velocizzare ancor di più l'esame dell'area, raddoppiando la velocità di ricerca a scapito di una penalità del 30% sulla probabilità di successo.

Esempio: un ladro di 13° livello con questa abilità segreta sta esaminando una superficie di 3×3 metri alla ricerca di porte segrete. Egli impiega solo 1d4 minuti ed ha una probabilità del 66% di trovare qualcosa (sempre che in effetti ci sia davvero un elemento nascosto). Se fosse incalzato dai nemici, potrebbe velocizzare la ricerca, impiegando solo 1d2 minuti, ma la probabilità di successo scenderebbe al 33%, che è comunque superiore al valore standard: 1 su 1d6.

Il maestro inoltre è in grado di nascondere qualsiasi oggetto, abilità utile specialmente per contrabbandare oggetti rubati o impedire che vengano ritrovati. Questa capacità è sfruttabile una sola volta al giorno e al massimo per un oggetto di dimensioni medie, e gli consente di rendere praticamente introvabile un oggetto con mezzi normali per un periodo massimo di un'ora ogni 2 livelli. La capacità tuttavia non può impedire che l'oggetto nascosto venga scoperto con mezzi divinatori.

Esempio: un ladro di 13° livello decide di nascondere uno scrigno pieno di gioielli nella stanza della locanda in cui soggiorna, e per le successive 6 ore è sicuro che nessuno potrà scoprirlo. Le guardie fanno irruzione un'ora più tardi e cominciano a frugare dappertutto, ma anche se rivoltano da cima a fondo la baracca non riescono a trovare nulla. Se tuttavia le guardie tornassero dopo sei ore, o se venissero con un mago capace di localizzare gli oggetti rubati, potrebbero trovare facilmente il cofanetto nascosto.

### **Maestro del Furto**

Descrizione: il ladro è un borseggiatore incredibilmente abile, in grado di alleggerire dei loro averi anche gli eroi più esperti e paranoici.

Il maestro ottiene un bonus di +20% al suo punteggio di *Svuotare tasche*, e inoltre quando borseggia subisce una penalità del 4% per livello (o Dado Vita) della vittima, anziché del 5% per livello come previsto.

Ogni altra eventuale penalità al tiro di *svuotare tasche* (applicabili in situazioni in cui è più difficile del normale passare inosservati) viene ridotta di un quinto.

Esempio: un maestro di 16° livello tenta di borseggiare un guerriero di 9° che sta scorrendo al tavolo di un'osteria affollata (una tipica situazione in cui è ragionevole tentare di derubare vittime inconsapevoli). Il punteggio di base del ladro nell'abilità *svuotare tasche* è  $95 + 20 = 115\%$ , a cui va sottratto un  $9 \times 4 = 36\%$  dovuto al livello della vittima: in questo modo, la probabilità di successo finale è del  $115 - 36 = 79\%$ . Come sempre, se il ladro tira 00 con il d% non solo ha fallito, ma è stato anche colto sul fatto. Se il ladro non avesse posseduto questa abilità segreta, la probabilità di successo sarebbe stata inferiore:  $95 - 45 = 50\%$ .

Il medesimo maestro tenta ora di borseggiare in un cavanserraglio poco affollato un ricco mercante (mago di 3° livello) scortato da 4 guardie; in una situazione come questa riuscire a portare a termine l'impresa inosservati è pressoché impossibile: il ladro attende che il mercante (con i suoi tirapiedi) passi attraverso un piccolo capannello di gente, e qui entra in azione. Il DM decide di applicare una penalità del 60% al tiro percentuale: questa penalità viene però ridotta di un quinto ( $60 - 12 = 48\%$ ) grazie all'abilità *Maestro del furto*, per cui la probabilità di successo finale è del  $(95 + 20) - (3 \times 4) - 48 = 55\%$ . Il maestro ha una discreta probabilità di riuscire in questa impresa, soprattutto se confrontata con quella di un ladro di pari livello senza questa abilità segreta:  $95 - (3 \times 5) - 60 = 20\%$ .

### Maestro del Travestimento

**Requisiti:** abilità generali *Fingere* e *Camuffare* e punteggio di Carisma e Saggiezza pari almeno a 13.

**Descrizione:** il ladro è grande esperto nelle tecniche di travestimento e riesce così a immedesimarsi in qualsiasi ruolo ingannando i presenti. Grazie a questa abilità, la prova di *Osservare* o *Percepire Inganni* di chi cerca di smascherarlo subisce una penalità base di -2.

All'inizio questa sua capacità deriva puramente dall'uso di trucchi e travestimenti di cui si serve, ma più diventa esperto e più sviluppa un'abilità soprannaturale che gli consente infine di cambiare aspetto semplicemente concentrandosi. Ciò è possibile dopo aver assunto una posizione segreta (la cui composizione viene rivelata solo da un maestro del travestimento al suo allievo) ricavata dal sangue di vari mutaforma, che consente infine al maestro di mutare magicamente il proprio aspetto una volta al giorno per un periodo massimo di 1 turno per livello (l'illusione può essere annullata con *dissolvi magie* e penetrata con appositi incantesimi divinatori). La capacità di trasformazione che imita un determinato incantesimo arcano si sviluppa a partire dal 6° livello e migliora con l'esperienza:

6° livello: *camuffamento* (inc. 1°)

12° livello: *autometamorfofi* (inc. 4°)

18° livello: *travestimento* (inc. 5°)

24° livello: *impersonare* (inc. 8°)

### Maestro della Truffa

**Requisiti:** abilità generali *Fingere* e *Contraffazione*, punteggio di Carisma pari almeno a 13.

**Descrizione:** il ladro è un incredibile oratore e un abile falsario, e riesce sempre a convincere le sue vittime delle proprie ragioni grazie alla sua faccia tosta.

Grazie a questa capacità il ladro ottiene gratuitamente l'abilità *Persuasione* ed è in grado di plagiare le persone con cui si sofferma a parlare per almeno un minuto effettuando una prova di *Persuasione*. Se la prova ha successo, la vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali (modificato in base alla differenza tra il Carisma del maestro e della vittima) o subire un effetto identico allo *charme* (che comunque non è dissolvibile magicamente). L'unica differenza è che l'individuo si limiterà a credere in buona fede alle parole del ladro e ad aiutarlo per quanto possibile, senza tuttavia arrivare a combattere per lui, ma cercando di difendere la sua re-

putazione. Il ladro può chiedere favori, informazioni o credito alla vittima e non gli verranno negati a meno che non siano spropositati (se chiede cifre superiori a 100 mo la vittima può tentare un altro TS Incantesimi per non abboccare, a meno che non ci sia una spiegazione plausibile). Spetta al DM gestire le reazioni dei truffati, e la fascinazione sparisce dopo 24 ore.

Inoltre, a partire dal 6° livello una prova riuscita dell'abilità *Fingere* rende le bugie del maestro molto credibili, come se usasse l'incantesimo di 1° livello *mentire*, tanto che è necessario un incantesimo divinatorio per contrastarlo, oppure una prova contrapposta di *Percepire Inganni* effettuata da un soggetto di livello uguale o superiore al maestro.

Infine, ogni suo documento od oggetto alterato con l'abilità *Contraffazione* viene considerato più difficile da individuare (prove contrapposte con penalità di -4) e può persino rendere all'apparenza magico un oggetto comune o alterare l'aura di un oggetto magico come se usasse l'incantesimo di 1° *aura magica* fino a tre volte al giorno, ma solo con una favorevole prova di *Contraffazione* con penalità pari al livello di incantamento dell'oggetto.

### Maestro delle Trappole

**Requisiti:** 6° livello, Saggiezza e Intelligenza di almeno 12 punti.

**Descrizione:** il ladro è estremamente esperto nell'individuare e rimuovere trappole e insidie di ogni sorta, persino quando sono di origine magica.

Il maestro ottiene un bonus di +10% ai punteggi delle abilità ladresche *trovare* e *rimuovere trappole* e un bonus di +2 all'abilità generale *Costruire trappole*. Inoltre, egli è in grado di perquisire una zona di  $3 \times 3 \times 3$  metri e di disinnescare le trappole in metà del tempo normalmente richiesto.

Il maestro è in grado di neutralizzare persino molte trappole di origine magica, compresi glifi e rune di guardia fino al 7° livello compreso: in questo caso si applica una penalità del  $10\% \times$  livello dell'incantesimo utilizzato per incantare la trappola (invece di  $20\% \times$  livello come per i ladri comuni). A discrezione del DM le trappole magiche possono essere disinnescate in modo efficace e definitivo, oppure solo temporaneamente (per esempio il ladro potrebbe essere in grado di "ingannare" l'incantesimo di guardia per 1 round ogni 3 livelli), o non possono essere affatto neutralizzate, a seconda della situazione specifica.

Infine, il maestro è anche in grado di evitare gli effetti deleteri delle trappole non magiche in cui si imbatte con un favorevole TS Soffio del Drago (Schivabili).

**Esempio:** un ladro di 16° livello con questa abilità segreta esamina una porta metallica alla ricerca di insidie (probabilità di successo del  $76 + 10 = 86\%$ ) e trova subito che essa è difesa da un congegno meccanico e da un *glifo di interdizione* (un incantesimo clericale di 3° livello). Egli ha un'ottima probabilità ( $70 + 10 = 80\%$ ) di disinnescare il trabocchetto meccanico, mentre riuscire a disattivare la protezione magica è più difficile  $80 - (10 \times 3) = 50\%$ . Se a protezione della porta ci fosse stato un congegno magico che paralizzava gli intrusi (un effetto analogo a *blocca mostri* di 5° livello)

l'impresa sarebbe stata davvero ardua per il maestro:  $80 - (10 \times 5) = 30\%$ , e anche in caso di successo sarebbe riuscito a renderlo inoffensivo solo per 5 round.

### Maestro Scalatore

**Requisiti:** abilità generale *Equilibrio*, Forza e Destrezza di almeno 12 punti.

**Descrizione:** il ladro è un maestro nelle tecniche di scalata e può arrampicarsi per qualsiasi superficie, anche le più impervie, in condizioni impossibili.

Il maestro ottiene un bonus di +20% al suo valore di *Scalare Pareti*, e la prova di abilità è necessaria una volta ogni 12 metri di scalata (anziché ogni 6 metri). La sua abilità è tale che gli consente anche di approfittare delle intersezioni tra muri o di passaggi con muri molto ravvicinati (entro 2 metri) per scalare la parete saltando e appoggiandosi da una parte e dall'altra senza arrampicarsi e salendo a metà della sua normale velocità di cammino (usare il valore percentuale dimezzato).

A partire dal 9° livello la capacità di arrampicata del maestro diventa talmente estrema che con una favorevole prova di *Scalare Pareti* è in grado di arrampicarsi in qualsiasi direzione (anche a testa in giù) a metà della velocità di cammino, di correre lungo una parete rimanendo alla stessa altezza e di rimanere appeso al soffitto e combattere a testa in giù senza penalità.

### Maestro Scassinatore

**Requisiti:** 6° livello.

**Descrizione:** il ladro è estremamente esperto nell'arte dello scassinare serrature, al punto che può tentare di violare persino le porte ed i lucchetti chiusi magicamente; per utilizzare efficacemente questa abilità, tuttavia, egli deve procurarsi degli arnesi da scasso di qualità eccezionale, fatti costruire su misura, che costano 5 volte di più rispetto a quelli standard.

Il maestro ottiene un bonus di +10% al suo punteggio nell'abilità *ladresca Scassinare serrature*, e qualunque penalità al tiro derivante da lucchetti particolarmente complicati viene dimezzata, così come il tempo richiesto per scassinare.

Il ladro può tentare persino di scassinare una serratura chiusa magicamente, con un penalità al tiro pari a  $15\% \times$  livello dell'incantesimo (questa penalità non viene dimezzata, non essendo dovuta alle ragioni elencate sopra), ed impiegando circa 1 turno. Quando una porta chiusa magicamente viene scassinata, l'incantesimo che la tiene serrata viene sospeso temporaneamente ma non dissolto: non appena la si richiude, l'incantesimo riprende a funzionare normalmente.

**Esempio:** un ladro di 18° livello con questa abilità segreta tenta di scassinare un pesante lucchetto che tiene chiuso uno scrigno metallico. Il lucchetto è di acciaio e di ottima qualità (penalità del 30% al tiro di *Scassinare serrature*), tuttavia ciò non è sufficiente a dissuadere il maestro: egli ha una percentuale di successo del 94% nell'abilità *Scassinare serrature*, (84% di base, 10% derivante dall'abilità segreta) e la penalità viene dimezzata, per cui in definitiva egli ha il  $94 - 15 = 79\%$  di probabilità di riuscire nell'impresa.

Il medesimo ladro tenta di scassinare una porta chiusa da un mago di 20° con *chiavistello magico*: poiché que-

sto incantesimo è di 2° livello, la penalità al tiro di scassinare è del  $15 \times 2 = 30\%$ , per un totale di  $94 - 30 = 64\%$ . Se la porta fosse stata invece protetta dall'incantesimo *lucchetto magico* di 7° livello la penalità di  $15 \times 7 = 105\%$  avrebbe negato al maestro ogni speranza di successo.

### Parare (*scegliere arma da mischia*)

**Requisiti:** il ladro deve essere almeno di 6° livello e può associare questa abilità solamente ad un'arma da mischia che sappia usare con maestria Abile o superiore. L'arma deve essere scelta quando si apprende l'abilità e non può essere cambiata in seguito; l'abilità segreta parare può tuttavia essere appresa più volte associandola ad armi diverse.

**Descrizione:** questa abilità è piuttosto simile all'omonima opzione di combattimento dei guerrieri. Il ladro (utilizzando esclusivamente l'arma scelta) può spendere un'azione standard per tentare di bloccare tutti gli attacchi portati con armi da mischia o naturali (ma non con armi da tiro o scagliate), anziché attaccare lui stesso. In termini di gioco, questo gli concede un bonus alla Classe Armatura di 1 punto ogni 4 livelli (quindi un bonus di 1 punto al 4°, 2 punti al 8°, 3 punti al 12°, 4 al 16°, e 5 al 20°, il massimo bonus ottenibile) contro le tipologie di attacco indicate.

Gli effetti della parata si estendono dal momento in cui il ladro dichiara di compiere questa manovra, sino alla sua azione successiva, e rinuncia a tutti i suoi attacchi per quel round.

**Esempio:** un ladro di 20° livello con l'abilità *parare* associata alla spada cerca di proteggersi dagli attacchi in mischia di un nemico, migliorando di 3 punti la propria CA. Gli effetti si estendono sino alla successiva azione del ladro nel round seguente.

### Passare Inosservato

**Requisiti:** Sagezza e Destrezza di almeno 12 punti.

**Descrizione:** il maestro è allenato nel passare inosservato e nello sparire alla vista dei suoi nemici. Sfruttando la sua capacità di *Nascondersi nelle Ombre* egli è in grado di occultarsi alla vista anche in pieno giorno, mimetizzandosi tra i passanti, dietro a qualsiasi angolo, sgusciando in pertugi o sparendo sotto qualche copertura, e la sua abilità riceve un bonus di +10%.

Con l'aumentare dell'esperienza e grazie ad uno speciale allenamento inoltre, il maestro sviluppa una capacità soprannaturale che gli permette di mimetizzarsi con l'ambiente, sfruttare la luce e le ombre per confondere l'avversario, fino a svanire letteralmente davanti agli occhi dei presenti e diventare introvabile, proprio come i mistici più allenati. Raggiunto un determinato livello di esperienza, il maestro sviluppa un potere speciale che richiama un determinato incantesimo arcano, e può sfruttare ciascun potere una volta al giorno per un periodo massimo di 1 turno per livello; le sue capacità possono essere contrastate con appositi incantesimi divinatori, ad eccezione dell'ultimo potere.

6° livello: *silenzio individuale* (inc. 2°)

12° livello: *mimetismo* (inc. 2°)

18° livello: *invisibilità migliorata* (inc. 4°)

24° livello: *sparizione* (v. potere dei mistici)

### **Passo Leggero**

**Requisiti:** Destrezza di almeno 13 punti e l'ingombro deve rimanere Leggero (altrimenti perde qualsiasi beneficio sotto riportato).

**Descrizione:** il maestro è addestrato a sfruttare la sua velocità e agilità per eludere gli inseguitori e non lasciare tracce del suo passaggio.

La velocità di movimento incrementata del maestro è pari a quella di un mistico con metà dei suoi livelli. Inoltre, con l'aumentare dell'esperienza e grazie al suo allenamento, il ladro sviluppa una capacità soprannaturale che gli permette di non lasciare tracce del suo passaggio e addirittura di percorrere grandi distanze in un battito di ciglia. Raggiunto un determinato livello di esperienza, il maestro sviluppa un potere speciale che richiama un determinato incantesimo, e può sfruttare ciascun potere una volta al giorno (la durata di ciascun potere è la medesima dell'incantesimo).

6° livello: *nascondere tracce* (inc. arcano 1°)

12° livello: *saltare* (inc. arcano 1°)

18° livello: *passo sicuro* (inc. divino 2°)

24° livello: *porta dimensionale* (inc. arcano 4°)

### **Prontezza di Riflessi**

**Requisiti:** Destrezza pari ad almeno 14 punti.

**Descrizione:** la prontezza di riflessi del ladro è così sorprendente che egli ottiene tutti i round un bonus di +1 all'iniziativa individuale e a tutti i TS contro effetti schivabili. L'effetto non si applica qualora il ladro sia paralizzato, stordito o abbia ingombro Pesante.

### **Sensi Acuti**

**Requisiti:** abilità generali *Osservare* e *Ascoltare*.

**Descrizione:** il ladro ha affinato le sue capacità percettive a tal punto da essere in grado di udire e vedere con una precisione impressionante. Entrambe le abilità ottengono un bonus pari a un terzo del livello del ladro.

**Esempio:** Ruffy (ladro 12° con *Osservare* e *Ascoltare* a 14) possiede i *Sensi acuti* e pertanto il suo valore di *Osservare* e *Ascoltare* passa a 18. Inoltre, poiché può aggiungere il valore di *Ascoltare* a *Sentire rumori*, la sua percentuale di SR sarà:  $78 + 18 = 96\%$ .

### **Sensi Allertati**

**Requisiti:** abilità generali *Allerta* e *Senso del pericolo*.

**Descrizione:** il ladro ha sviluppato una capacità di osservazione e un senso che gli permette di evitare di essere sorpreso in molte occasioni che coglierebbero alla sprovvista chiunque altro. In termini di gioco, tutte le probabilità di sorpresa sono dimezzate per quel che riguarda il ladro, che con una prova di *Senso del pericolo* è anche in grado di prevedere eventuali imboscate. Inoltre, egli non è mai considerato distratto e non può essere colto alla sprovvista con un attacco in mischia.

**Esempio:** in condizioni normali, il ladro risulta sorpreso solo se tira 1 su 1d6 (anziché 1 o 2); qualora un'ombra dovesse tendergli un agguato, la probabilità di essere sorpreso non sarebbe 1-5 su 1d6, bensì 1-5 su 1d12. Se, nonostante le probabilità ridotte, egli risulta comunque sorpreso, può ancora effettuare la sua prova di *Allerta* per evitarne gli effetti.

Nel secondo caso, se il ladro stesse dormendo e un as-

sassino si avvicinasse per tagliargli la gola, grazie alla propria prontezza il ladro si accorgerebbe automaticamente del pericolo e potrebbe immediatamente reagire (negando il classico taglio della gola automatico).

### **Spirito Vigile**

**Requisiti:** abilità generali *Senso del pericolo* e *Percepire inganni*.

**Descrizione:** il ladro ha sviluppato una sorta di sesto senso che gli permette di percepire automaticamente quando qualcuno tenta di intervenire con mezzi magici sulla sua mente (per esempio, tenta di leggergli nel pensiero con *ESP*, oppure cerca di charmarlo) o di usare su di lui incantesimi divinatori (*conoscenza*, *individuare l'allineamento*, ecc.) o lo stia semplicemente spiando a distanza. Inoltre, quando il ladro è nascosto o camuffato con mezzi magici o normali, l'abilità lo avverte del fatto che qualcuno sia riuscito a penetrare la sua dissimulazione con mezzi magici (come *vista rivelante*) o normali.

Il maestro avverte una sensazione di disagio quando si verifica una delle situazioni descritte sopra (qualcuno tenta di individuarlo, o di leggergli nella mente, o di manipolare la sua psiche), ma non è in grado di capire esattamente quale incantesimo od oggetto magico venga utilizzato contro di lui. Nel caso qualcuno cerchi di leggere la sua mente, questa abilità gli permette di proiettare falsi pensieri con una prova riuscita di *Saggezza*, viceversa non offre altre protezioni.

L'abilità, infine, permette al ladro di subodorare quando altre persone sono sotto l'effetto di un dominio mentale (come quello derivante da *charme*, *giara magica*, *dominazione* e così via) o sotto mentite spoglie (inclusi gli incantesimi *camuffamento*, *autometamorfosi*, *travestimento*, *impersonare* e simili, nonché qualsiasi tentativo di camuffarsi o fingersi qualcun altro). Il ladro deve interagire per un minuto con la persona interessata, e poi effettuare una prova di *Percepire inganni* (è bene che sia il DM ad effettuare segretamente questo tiro): se ha successo, il ladro capisce se c'è qualcosa di anormale o falso nella persona esaminata; se invece il tiro fallisce, il ladro non sospetta nulla.

**Esempi:** un ladro entra in un'area alterata da *confusione* ed effettua con successo il TS (per cui non ci sono al momento effetti negativi sul personaggio). Tuttavia, grazie a *sensi allertati*, capisce che qualcosa non va: c'è una forza magica che tenta di alterare la sua mente.

In un'altra occasione, mentre è nascosto il ladro d'un tratto avverte forte disagio e capisce di essere stato scoperto (potrebbe trattarsi di un chierico con *vista rivelante* che lo ha scorto, o di un mago lontano diverse leghe che lo ha localizzato con una sfera di cristallo).

Il maestro sta conversando amabilmente con un oste che conosce solo superficialmente, quando (prova di *Percepire inganni* fatta dal DM in segreto e riuscita) nota qualcosa di anormale: l'oste sembra insolitamente goffo nello spillare la birra e il ladro sa che non deve fidarsi (questo perché ha di fronte un replicante che ne ha preso il posto). Chiaramente la prova non può dare un esito anormale quando il sospetto è infondato (ad esempio se l'oste avesse commesso quell'errore solo per una banale distrazione).



### **Tecniche di Assassinio** (*scegliere arma da mischia*)

Requisiti: abilità generale *Sorpresa*.

Descrizione: il ladro è un vero maestro nella sinistra arte dell'assassinio ed è in grado di eliminare con letale efficacia pressoché qualunque nemico di forma umanoide che riesca a cogliere di sorpresa alle spalle.

Quando il ladro, utilizzando l'arma da mischia associata, colpisce alle spalle una vittima inconsapevole (ovverosia colta di sorpresa), qualora riesca ad affondare il colpo e la vittima non muoia per i danni subiti, ha una probabilità pari al quintuplo della differenza tra il suo livello e quello della vittima di ucciderla sul colpo. Qualora i due fossero di pari livello o la vittima fosse più potente, c'è sempre una probabilità del 5% che il colpo sia letale, anche se in questo caso la vittima può evitare l'effetto con un favorevole TS contro Raggio della Morte. Se poi il tiro è un 20 naturale, la vittima è stata uccisa sul colpo (indipendentemente dai suoi PF).

Esempio: un ladro di 15° con l'abilità *Tecniche di assassinio* (*spada*), riesce a portarsi furtivamente alle spalle di un vendicatore (G10°) che presidia un corridoio e lo colpisce da tergo con una spada, con una probabilità del 25% di ucciderlo sul colpo.

### **Tiratore Scelto**

Requisiti: il ladro deve possedere l'abilità generale *Mirare* e può associare questa abilità a qualsiasi arma da tiro (es.: arco, balestra, cerbottana) o da fuoco che sappia usare con maestria Base o superiore.

Descrizione: questa abilità rende il ladro un eccellente cecchino con armi da tiro che sappia usare bene.

Il ladro deve dapprima impiegare un round preparando accuratamente il colpo (la freccia viene meticolosamente incoccata nella posizione migliore, le corde vengono tese a dovere e il tiratore prende la mira), per poter poi scagliare il proiettile con una precisione fuori dal comune. Il bonus derivante dall'abilità *Mirare* è infatti raddoppiato, e se il bersaglio si trova entro il corto raggio, infligge doppio danno. Inoltre, non ha penalità al TxC per bersagli entro il lungo raggio.

Questa abilità è particolarmente utile quando si tende un'imboscata, dal momento che è necessario un intero round di preliminari (questo lasso di tempo non può essere ridotto neppure se il ladro è sotto l'effetto di una *velocità*) e non si può preparare più di un proiettile per volta (cioè il ladro non può, per esempio, impiegare tre round preparando altrettante frecce e poi scagliarle in successione con i bonus descritti sopra).

Esempio: un ladro di 19° livello con questa abilità usa una balestra leggera (grado Maestro), si acquatta dietro un angolo ed impiega un round intero per preparare il colpo, rimanendo poi in attesa della sua vittima. Un minuto più tardi, da dietro l'angolo sbuca un athach, ed il maestro, che si trova a circa 6 metri di distanza, lascia partire il colpo: il bonus al suo TxC è di +4 (il doppio di +2, perché il cecchino ha mirato per un round solo), e il dardo infligge doppio danno (2d10+16) dal momento che l'athach si trova ben entro il corto raggio. Se fosse

velocizzato, nel medesimo round egli potrebbe incoccare e scagliare un altro dardo, senza però ottenere in questo caso il bonus al tiro per colpire e ai danni.

### **Tramortire**

Requisiti: Forza di almeno 12 punti.

Descrizione: Questa abilità segreta è utile per mettere fuori combattimento una vittima senza ucciderla e si può sfruttare maneggiando una qualsiasi arma contundente in cui il ladro abbia grado di maestria almeno Base. Quando il ladro colpisce alla testa (tiro mirato) una creatura vivente di al massimo una taglia superiore rispetto all'arma usata, può tentare di tramortirla. Il colpo infligge danni debilitanti, ma c'è una probabilità che il bersaglio perda i sensi pari a: Forza del ladro + danni inferti. La vittima resta svenuta per 3d6 minuti meno il proprio punteggio di Costituzione (minimo 1 round).

Nel caso in cui si usi un'arma che preveda l'effetto speciale di Knockout (es. manganello o jitte), si sfrutta solo la percentuale di svenimento migliore e il tiro per il KO va fatto una volta sola.

Esempio: un ladro (Forza 12) si porta alle spalle di una guardia hobgoblin (Costituzione 14, 20 PF) e cerca di tramortirla con una manganellata (maestria Abile, KO +10%). Il suo TxC non ha bonus (dal momento che ha +4 per il colpo alle spalle ma -4 per il mirato alla testa) ed infligge 5 danni debilitanti. La probabilità di far svenire l'hobgoblin grazie al KO del manganello è la migliore: 10 (maestria) + 25 (% dei PF persi sul totale) = 35%, visto che l'hobgoblin è di taglia troppo grande per sfruttare tramortire contro di lui con un manganello. Se il tiro su d100 è 35 o meno, la guardia crolla a terra svenuta per 3d6 - 14 round. Se avesse tentato di usare un bastone, la sua probabilità di tramortire l'hobgoblin sarebbe stata: 12 (Forza) +5 Pf (d6) = 17%.

### **Volontà Indomita**

Requisiti: 9° livello e Saggezza di almeno 14 punti.

Descrizione: il ladro ha affinato ulteriormente il suo istinto e la sua volontà in modo da riuscire ad erigere delle efficaci barriere mentali. Quando il maestro cade sotto l'effetto di incantesimi o effetti magici mentali che ammettono Tiro Salvezza (come *charme*, *confusione*, *paura* e simili), può effettuare, dopo un round, un secondo TS *naturale* (cioè non modificato né dalla magia, né da alti punteggi di Saggezza) e se questo ha successo, il ladro si libera da quell'effetto.

Se il ladro è soggetto ad un attacco mentale che non ammette Tiro Salvezza, questa abilità segreta gli permette di effettuare uno ed un solo Tiro Salvezza naturale vs Incantesimi peggiorato di 2 punti per evitarne gli effetti (se il TS fallisce, l'effetto agisce normalmente).

Esempio: un ladro con Saggezza 15 e un anello di protezione +3 subisce un incantesimo di *terrore*. Nonostante il bonus di +4, egli fallisce il TS e fugge in preda al panico. Un round più tardi può effettuare un altro TS contro Incantesimi per riprendersi dal *terrore*, questa volta però *naturale* (ossia senza il bonus di +4).

**TABELLA RIASSUNTIVA DELLE ABILITÀ SEGRETE DEI LADRI**

<b>Abilità</b>	<b>Requisiti</b>	<b>Effetti</b>
Colpire alle spalle migliorato	9° livello	Danno triplo
Colpo d'occhio	<i>Valutare</i>	Capisce natura, quantità e valore di ciò che osserva
Colpo micidiale	6° livello	Danni doppi su avversari in mischia impegnati contro altri
Combattere con due armi	<i>Ambidestria</i>	2 attacchi al round ciascuno con -2 a TxC
Combattimento agile	Des 14	Usa sempre Destrezza col TxC, non conta Forza ai danni
Combattimento sleale	For e Des 12, Caotico	+1 al Tiro per Colpire e ai danni
Conoscenza arcana	9° liv., Int 13, <i>Magia arcana</i>	Evoca incantesimi da pergamene e usa oggetti magici arcani
Critico migliorato	Abile in 1 arma	Aumenta di 1 punto probabilità di colpo critico
Decifrare codici	Int 12, <i>Linguistica</i>	<i>Crittografia</i> bonus, decifra scritti con più rapidità e successo
Disarmare	Una tipologia di armi (B/P/T)	Disarma con armi dello stesso tipo in cui è almeno Base
Eludere	Des 14, Protezione di riflessi	Danni da effetti schivabili ridotti a ¼ con TS
Eludere migliorato	Des 16, Eludere	Danni effetti schivabili evitati con TS, se fallisce dimezza
Eludere colpi critici	–	50% di evitare ogni colpo critico
Fisico temprato	Cos 14	+1 TS vs effetti sul corpo, TS per dimezzare danni da armi che lo ucciderebbero
Fortuna sfacciata	Scampare alla morte	Accumula Gradi Fortuna che modificano tiri di dado
Grazia felina	Des 15, <i>Equilibrio</i>	Caduta diminuita di 6 mt e danni dimezzati con <i>Equilibrio</i>
Incantesimi d'ombra 1° liv	Car 13, Caotico	Lancia incantesimi d'ombra di 1° livello
Incantesimi d'ombra 2° liv	Car 14, Caotico, Inc. 1°	Lancia incantesimi d'ombra di 1° e 2° livello
Incantesimi d'ombra 3° liv	Car 15, Caotico, Inc. 1°-2°	Lancia incantesimi d'ombra di 1°, 2° e 3° livello
Incantesimi d'ombra 4° liv	Car 16, Caotico, Inc. 1°-3°	Lancia incantesimi d'ombra di 1°-4° livello
Istinto di sopravvivenza	Cos e Sag 13, <i>Robustezza</i>	Ritorna dalla morte con prova di Costituzione
Maestria in combattimento	–	+1 al Tiro per Colpire in mischia o con armi a distanza
Maestro dei nascondigli	–	Trova cose nascoste ( <i>Trovare Trappole</i> ) o nasconde oggetti
Maestro del furto	–	+20% <i>Svuotare Tasche</i> e malus borseggio a 4% x diff. liv.
Maestro del travestimento	Car 13, <i>Fingere e Camuffare</i>	-2 a prove per smascherarlo e può cambiare forma dal 6°
Maestro della truffa	Car 13, <i>Fingere e Contraffazione</i>	Affascina chi viene persuaso come <i>charme</i> e rende più difficile riconoscere un documento alterato
Maestro delle trappole	6° livello, Int e Sag 12	+10% <i>Trovare e Rimuovere Trappole</i> in metà tempo, +2 <i>Costruire trappole</i> , disinnesca più facilmente trappole magiche
Maestro scalatore	For e Des 12, <i>Acrobazia</i>	+20% <i>Scalare</i> e può compiere acrobazie scalando
Maestro scassinatore	6° livello	+10% <i>Scassinare</i> , % difficoltà serrature e tempo dimezzati
Parare	Abile in arma da mischia, 6° liv	Para con un'arma e riduce CA di 1 pt/4 liv (max -5)
Passare inosservato	Des e Sag 12	+10% <i>Nascondersi</i> e può scomparire magicamente
Passo leggero	Des 13 e ingombro leggero	Velocità di movimento e capacità motorie potenziate
Prontezza di riflessi	Des 14	+1 costante a Iniziativa e ai TS contro effetti schivabili
Sensi acuti	<i>Osservare e Ascoltare</i>	Bonus pari a 1/3 del livello alle abilità <i>Osservare</i> e <i>Ascoltare</i>
Sensi allertati	<i>Allerta e Senso del pericolo</i>	Sorpresa dimezzata, mai colto alla sprovvista
Spirito vigile	<i>Senso del pericolo e Percepire inganni</i>	Capisce quando lo spiano magicamente o normalmente o se qualcuno è dominato magicamente o sotto mentite spoglie
Tecniche di assassinio	<i>Sorpresa</i>	Uccide sul colpo con 20 puro o % pari a differenza liv. x 5
Tiratore scelto	<i>Mirare</i> , Base con arma da tiro	Bonus <i>Mirare</i> a TxC raddoppia, entro corto raggio danni x2
Tramortire	Base in arma da botta, For 12	Danni debilitanti e % KO pari a Forza del ladro + danni
Volontà indomita	9° livello, Sag 14	Può fare un secondo TS puro per sfuggire a effetti mentali o un TS puro per effetti senza TS

# INCANTESIMI DELL'OMBRA

All'interno delle gilde più potenti esiste una ristretta cerchia di ladri, i *maestri dell'ombra*, in grado di manipolare le oscure forze magiche note come *incantesimi dell'ombra*. Solo i ladri dotati di grande forza di spirito possono ambire ad apprendere le abilità segrete che permettono di utilizzare questi incantesimi, poichè il requisito fondamentale per controllare le energie magiche è una forza interiore ed innata che non può essere acquisita da chi ne è privo, ma solo portata alla luce da chi già la nasconde dentro di sé in forma embrionale; in termini di gioco, questa predisposizione alla magia insita nella personalità del personaggio è rappresentata dal suo punteggio di Carisma.

Il maestro dell'ombra impara ad attingere alla magia caotica e selvaggia dell'ombra, originaria del piano delle ombre o della Dimensione dell'Incubo. Tale forma di magia non può essere facilmente imbrigliata né racchiusa entro schemi prestabiliti come accade con la magia arcana normalmente studiata, e solo individui dotati di una forza di spirito eccezionale (Carisma 13 e superiore) e della forma mentis giusta (Allineamento Caotico o Neutrale) sono in grado di stabilire un legame con quest'energia imprevedibile e sfruttarla per evocare alcuni poteri magici senza venirne completamente sconvolti e trasformati.

Il candidato viene introdotto da un maestro già esperto (almeno di 3° livello) ai segreti dell'Ombra solo dopo averne testato la forza e l'inclinazione di spirito (Carisma e Allineamento), poiché è proibito rivelare conoscenze tanto misteriose e potenti a chi non è in grado di comprenderle, da un lato per mantenere queste conoscenze appannaggio di una ristretta cerchia di predestinati, e dall'altro per evitare che gli spiriti troppo deboli vengano sconvolti dal contatto con l'ombra. Infatti, chi venisse sottoposto al legame d'ombra senza avere Carisma sufficientemente alto o con allineamento Legale rischia di impazzire e deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali: in caso di fallimento, i punteggi di Intelligenza e Saggezza vengono ridotti a 2 (come per demenza precoce) finché il derelitto non riceve cure magiche adeguate. Se il TS riesce invece, il personaggio sviene per un'ora e al suo risveglio, dopo aver vissuto un incubo tremendo, riceve il legame ma perde permanentemente un punto di Saggezza.

Al termine della cerimonia segreta, il maestro apre uno squarcio nella realtà per far fluire le energie dell'ombra sull'adepto considerato idoneo, che riceve così il cosiddetto legame d'ombra che gli consentirà in futuro di poter evocare quelle stesse energie che ora hanno invaso il suo spirito e il corpo. Tuttavia, il legame d'ombra consuma parte dell'energia del personaggio, che è costretto a rinforzare maggiormente il suo spirito rispetto ai comuni ladri: questo svantaggio si esplicita in una penalità del 5% sui PE che guadagna. In pratica, dal momento in cui il personaggio diventa un maestro dell'ombra, la quantità di PE che deve guadagnare per aumentare di livello come ladro aumenta permanentemente del 5%.

## Evocare gli incantesimi

Per evocare un incantesimo il maestro deve esplicitare chiaramente il tipo di potere che intende evocare accompagnandosi con alcuni gesti rituali delle mani, in modo simile a quanto fanno i maghi. Come sempre, il lancio di un incantesimo richiede concentrazione da parte del maestro, che non può effettuare alcun'altra azione nel medesimo round (tranne muoversi a velocità di cammino). A differenza di quanto accade per i maghi, i maestri dell'ombra non sono legati a formule codificate e sempre uguali, ma si concentrano sull'effetto desiderato tra quelli conosciuti e lasciano che sia la propria forza interiore a plasmare le energie magiche per manifestare il potere. Per questa ragione è estremamente difficile capire quale incantesimo un maestro dell'ombra stia lanciando semplicemente osservandolo: il "canovaccio" di fondo della formula magica è arricchito in modo imprevedibile dal suo modo personalissimo di padroneggiare le forze magiche.

I maestri dell'ombra tendono ad essere molto discreti e furtivi anche nel lanciare gli incantesimi: le parole di comando vengono sussurrate a bassa voce ed i gesti sono silenziosi e misurati; alcuni incantesimi possono persino essere lanciati senza far uso di componenti vocali oppure somatiche (quando ciò accade, è indicato esplicitamente nella descrizione della magia).

Il personaggio è considerato un incantatore arcano di livello pari al suo livello come maestro



dell'ombra, la cui progressione inizia al 1° nel momento in cui apprende l'abilità segreta, e continua autonomamente legata alla progressione dei livelli come ladro (ad esempio un ladro di 3° che diventa maestro dell'ombra sarà un incantatore di 1°, e raggiunto il 6° livello da ladro sarà diventato anche maestro dell'ombra di 4°). Il livello massimo raggiungibile come maestro dell'ombra è il 20°, e se il ladro non possiede i requisiti (Carisma sufficientemente alto e scelta dell'abilità segreta riguardante gli incantesimi dell'ombra di livello superiore) per apprendere e padroneggiare gli incantesimi di grado superiore, non potrà mai conoscerli né evocarli, limitandosi solo a progredire nei livelli di potere che riesce a sfruttare. Le descrizioni degli incantesimi dell'ombra fanno solitamente riferimento al livello del maestro come incantatore e non come ladro.

### Memorizzare gli incantesimi

Per essere in grado di lanciare incantesimi durante una giornata, il maestro deve aver riposato almeno per otto ore nel corso della notte precedente in un luogo buio, momento durante il quale il suo spirito entra in contatto con l'energia dell'ombra e se ne imbeve.

Il maestro non deve memorizzare gli incantesimi alla maniera dei maghi e dei chierici, cioè scegliendoli in anticipo uno ad uno. Invece, in qualsiasi momento ed in base alle necessità contingenti, egli può evocare un qualunque incantesimo tra quelli conosciuti, entro i limiti consentiti dal suo livello di esperienza e dai livelli di potere cui ha accesso.

*Esempio:* un maestro dell'ombra di 3° livello (che può lanciare tre incantesimi di primo livello al giorno) entra in una stanza del tesoro piena di armi, opere d'arte e gioielli e decide di usare la *percezione del magico* per scoprire se alcuni di essi sono incantati (e se ci sono creature magiche a guardia dell'area). Poco più tardi, mentre se ne sta andando con il bottino, si imbatte in una pattuglia di guardie e, per evitare di essere catturato, evoca l'*invisibilità* dandosi alla fuga; tuttavia alle sue spalle sono stati sguinzagliati dei mastini infernali, in grado di vedere l'invisibile e dunque di stanarlo. Il maestro si trova con le spalle al muro e non ha altra scelta se non combattere i mostri, pertanto si protegge con una *resistenza agli elementi* per resistere al fuoco ed aspetta i mastini con l'arma in pugno: a questo punto ha esaurito i propri incantesimi giornalieri.

Si noti che nessuno di tali incantesimi era stato memorizzato al mattino, ma il ladro semplicemente li ha lanciati come e quando l'ha ritenuto opportuno, scegliendoli liberamente dalla lista di primo livello riportata più sotto.

### Oggetti magici

Il maestro non è in grado di utilizzare gli oggetti magici riservati a maghi e chierici (come per esempio una bacchetta dei fulmini magici o un anello sacro), a meno che non possieda anche l'abilità segreta *Conoscenza arcana*.

***Gli incantesimi dell'ombra non possono essere scritti su pergamene né apposti su alcun tipo di oggetto***, in quanto si tratta di una forma di magia spon-

tanea non codificata e derivata dal vincolo tra lo spirito del ladro e l'energia del piano delle ombre o della Dimensione dell'Incubo (asseconda delle conoscenze della gilda che sfrutta questa magia) e non può essere imbrigliata su alcun tipo di materiale.

### Ricerca di incantesimi

I maestri dell'ombra conoscono solo gli incantesimi elencati nella lista presentata di seguito. Tuttavia, essi possono tentare di ampliarla tentando di ottenere nuovi effetti dall'uso dell'energia dell'ombra in modo simile alla ricerca magica di maghi e chierici, ma devono affrontare difficoltà di gran lunga superiori.

Innanzitutto, essi utilizzano il proprio livello di incantatore (anziché quello di ladro) quando sono impegnati in attività di ricerca, e nelle formule utilizzano il Carisma come caratteristica di base.

Inoltre i costi sono raddoppiati rispetto a quelli riportati nel *Tomo della Magia di Mystara* ed i tempi crescono di conseguenza, applicando la formula standard: 7 giorni + 1 giorno ogni 1000 m.o. Se il maestro riesce a portare a termine la sua impresa, guadagna 1000 PE per livello dell'incantesimo se la ricerca ha avuto successo, e nulla se fallisce.

Le modalità della ricerca saranno molto peculiari e andranno definite dal DM. Senza dubbio il ladro farà uso dei mezzi più disparati, dagli esperimenti alchemici allo studio delle creature dell'ombra, si consulterà con sapienti ed eruditi o altri maestri dell'ombra, leggerà antichi tomi, interrogherà creature dell'ombra e si eserciterà tentando di plasmare l'energia magica degli incantesimi che già conosce in qualcosa di nuovo, fin quando giungerà l'intuizione che lo porterà ad interiorizzare la formula che produce l'effetto desiderato. A questo punto, il ladro può trasmettere direttamente la propria conoscenza ad altri maestri, facendo diventare comune nella sua cerchia l'incantesimo da lui creato.

La tipologia di incantesimi che un maestro può ricercare è abbastanza limitata, come emerge dall'esame della lista di riferimento riportata di seguito: buona parte degli incantesimi sono legati alle tenebre, all'illusione e al sotterfugio. Non sono permessi gli incantesimi direttamente offensivi (come *palla di fuoco* o *dardo incantato*), né effetti curativi istantanei (come *guarigione*, *cura malattie* o *cura ferite*), mentre sono ammessi incantesimi personali che riguardano difesa, movimento e potenziamento di sensi o abilità. Con molte riserve sono consentiti anche alcuni incantesimi mentali e di manipolazione limitata dell'ambiente (illusioni). Sono permessi e incoraggiati incantesimi che esaltino o incrementino le abilità ladresche e le attività furtive, o che permettano al ladro di rifuggire il pericolo o di limitare i rischi. Come riferimento, si tengano sempre ben presenti gli incantesimi presentati di seguito: se vi sembra che un incantesimo nuovo possa diventare il favorito del maestro, probabilmente significa che è troppo potente e deve essere revisionato o considerato di livello superiore (sempre che non sia già di 4° livello, nel qual caso dovrà essere rifiutato o depotenziato quanto basta da rientrare nel 4° livello).

*Esempio:* un maestro di 13° livello con Carisma 17 sta ricercando un incantesimo nuovo di 3° livello. Il costo

della ricerca è di  $3 \times 1000 \times 2 = 6.000$  mo ed il tempo richiesto pari a  $7 + 6 = 13$  giorni. La probabilità di successo è pari a  $([17 + 13] \times 2) - (5 \times 3) = 45 \%$ , e se la ricerca va a buon fine il ladro ottiene 3.000 PE.

### Tabella degli incantesimi

Di seguito è riportata la tabella degli incantesimi dell'ombra, che indica quanti incantesimi di ogni livello un maestro può lanciare in una giornata, sempre che abbia acquisito l'abilità segreta necessaria.

*Esempio 1:* un ladro di 28° livello con Carisma 14 ha acquisito al 21° livello l'abilità *incantesimi dell'ombra: primo livello*. Egli è quindi un maestro di 8° livello ma può lanciare solo 3 incantesimi di 1° livello, perché non ha le conoscenze necessarie per svelare i misteri dei livelli superiori di incantesimi (non possiede l'abilità segreta legata al 2° livello degli incantesimi dell'ombra). Se egli apprende l'abilità relativa agli incantesimi di 2° livello, potrà lanciare anche questi ultimi (nei limiti indicati dalla tabella, ossia 3), ma poiché il suo punteggio di Carisma non gli permette di andare oltre, per tutto il resto della carriera farà riferimento solo agli incantesimi dell'ombra di 1° e 2° livello, ignorando gli incantesimi di 3° e 4° livello (sempre che non trovi, eccezionalmente, il modo di incrementare permanentemente il proprio punteggio di Carisma).

*Esempio 2:* un maestro dell'ombra di 20° livello con Carisma 18 che ha acquisito le abilità segrete *incantesimi dell'ombra: primo, secondo e terzo livello* non ha accesso agli incantesimi di 4° livello finché non apprende l'abilità segreta ad essi relativa; fino ad allora, i suoi incantesimi giornalieri saranno solamente 5/5/5.

Livello da Incantatore	Incantesimi dell'Ombra per Livello			
	1° liv.	2° liv.	3° liv.	4° liv.
1	1	–	–	–
2	2	–	–	–
3	3	–	–	–
4	3	1	–	–
5	3	2	–	–
6	3	3	–	–
7	3	3	1	–
8	3	3	2	–
9	3	3	3	–
10	3	3	3	1
11	3	3	3	2
12	3	3	3	3
13	4	3	3	3
14	4	4	3	3
15	4	4	4	3
16	4	4	4	4
17	5	4	4	4
18	5	5	4	4
19	5	5	5	4
20	5	5	5	5

**Elenco degli incantesimi:** Qui di seguito è riportata la rosa degli incantesimi dell'ombra, e di seguito le descrizioni dettagliate di ciascuno di essi.

Nota. Nelle descrizioni di alcuni incantesimi si dice che essi vengono dissolti o non funzionano efficace-

mente se il ladro si espone alla luce solare, pertanto qui si vuole precisare che cosa ciò significhi. Una creatura che si trovi all'aperto durante il giorno risulta inevitabilmente esposta alla luce solare, anche qualora tenti di ripararsi all'ombra di un albero o di un edificio (a meno che la giornata non sia eccezionalmente cupa e nuvolosa, per esempio durante un violento temporale o una tempesta di neve). Analogamente, è esposto alla luce solare anche chi si trova all'interno di una stanza provvista di finestre che riceve luce dall'esterno.

### Primo Livello

1. invisibilità limitata
2. nuvola di oscurità
3. occhio esperto
4. passo felpato
5. percezione del magico
6. psicocinesi
7. resistenza agli elementi
8. scudo d'ombra
9. talento
10. trappola d'ombra

### Secondo Livello

1. abbraccio dell'ombra
2. arma d'ombra
3. lettura del pensiero
4. porta d'ombra
5. scassinare
6. sfocatura
7. sigillo oscuro
8. sussurro soporifero
9. tenebre mentali
10. volontà di ferro

### Terzo Livello

1. controllo dell'ombra
2. corazza oscura
3. dissolvi magie
4. doppio illusorio
5. evocare le ombre
6. forma gassosa
7. libertà di movimento
8. metamorfosi furtiva
9. occhio tenebroso
10. oblio della memoria

### Quarto Livello

1. ali di tenebra
2. bacio della notte
3. cancello nero
4. cintura dell'ombra
5. invisibilità potenziata
6. mille maschere
7. offuscamento
8. ombra solida
9. resistenza alla magia
10. salto dimensionale

## INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 1° LIVELLO

### INVISIBILITÀ LIMITATA

Raggio: 0

Durata: 2 turni per livello del ladro o finché interrotta

Area d'Effetto: solo il ladro

*Invisibilità* è esattamente analogo all'omonimo incantesimo arcano di 2° livello, con l'unica differenza che ha effetto solo sul maestro e la durata è molto ridotta (2 turni per livello). Come sempre, se il maestro attacca, lancia incantesimi o attiva oggetti magici l'invisibilità viene spezzata ed ha subito termine.

L'uso delle abilità ladresche in generale non pone termine all'invisibilità, tranne negli ovvi casi in cui il ladro attacchi o utilizzi oggetti magici. Talora anche lo scassinare una serratura può comportare la fine dell'incantesimo, qualora il ladro ricorra alla forza bruta (per esempio scassina una porta con un piede di porco): sarà il DM a valutare caso per caso quando il ladro riesce a fare un lavoro "pulito" (che potrebbe comportare penalità al tiro percentuale) e quando invece no.

Questo incantesimo può essere lanciato dal maestro semplicemente concentrandosi e soffiando sulla propria mano, senza pronunciare alcuna formula magica. In questo modo, egli può riuscire a rendersi invisibile anche qualora si trovi entro l'area d'effetto di un *silenzio* oppure abbia almeno un braccio libero.

### NUVOLA DI OSCURITÀ

Raggio: 36 metri

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: un volume massimo di 216 m<sup>3</sup>

Questo incantesimo crea una zona di profonda oscurità con un volume massimo di 216 m<sup>3</sup>. Il ladro può dare alla nuvola di oscurità la forma desiderata (es. cubo di 6×6×6 mt o parallelepipedo 12×6×3 mt), anche suddividendola in più nubi di dimensioni minori, finché il volume occupato non supera il valore massimo.

L'oscurità blocca sia la visione normale che l'infravisione delle creature entro la zona di buio ma è inefficace contro chi possiede scurovisione; il maestro al contrario è in grado di vedere normalmente all'interno dell'oscurità da lui stesso creata.

Questo incantesimo non può essere lanciato direttamente contro gli occhi di una creatura, ma solamente all'interno di un'area.

### OCCHIO ESPERTO

Raggio: 0

Durata: 1 turno

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo permette al ladro di comprendere qualunque linguaggio scritto come se fosse sotto l'effetto di *lettura dei linguaggi*; egli inoltre è in grado di comprendere anche rune e linguaggi magici e pertanto può capire quale incantesimo è riportato su una pergamena arcaica o divina (tale informazione non lo pone affatto in grado di lanciare questi incantesimi),

nonché di leggere il contenuto di un libro degli incantesimi, come se usasse una *lettura del magico*.

Se il ladro lancia un incantesimo da una pergamena arcaica mentre è sotto l'effetto di *occhio esperto*, la probabilità di fallimento si riduce del 10%.

### PASSO FELPATO

Raggio: 0

Durata: 1 minuto (6 round) per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Quando lancia questo incantesimo il maestro viene circondato da un'aura di silenzio che lo avvolge totalmente: egli può pertanto muoversi su un terreno cosparso di foglie secche o affilare una lama senza emettere alcun suono. Generalmente, questo comporta la certezza assoluta del successo quando il maestro utilizza l'abilità *muoversi in silenzio* (tranne i casi in cui egli attivi allarmi o faccia cadere un oggetto).

Il maestro non produce suoni ma può sentire distintamente cosa accade intorno a lui e può persino utilizzare l'abilità *Sentire rumori*.

Quando è sotto l'effetto di *silenzio* il maestro non può comunicare verbalmente né lanciare incantesimi con componente verbale, tuttavia, se lo desidera, egli è libero in ogni momento di porre fine all'incantesimo anticipatamente (gli basta concentrarsi per una frazione di secondo).

### PERCEZIONE DEL MAGICO

Raggio: 0 (solo il ladro)

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: ogni cosa o creatura entro 9 metri

Quando questo incantesimo è stato lanciato, il maestro diventa in grado di individuare le aure magiche presenti entro un raggio di 9 metri, semplicemente concentrandosi per un round. Egli vede circondati da un'aura bluastra le zone o gli oggetti sulle quali è attivo un qualche tipo di incantamento, mentre tutte le creature che possiedono poteri soprannaturali o magici o difese speciali (come armi a soffio, immunità a incantesimi, sguardo pietrificante, resistenza alla magia o alle armi normali, ecc.) appaiono emanare un'aura rossastra; l'aura sarà più o meno luminosa in base al livello di potere della magia individuata (o alla somma dei livelli, se più effetti sono presenti su un singolo bersaglio). L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o in generale invisibili all'occhio dell'incantatore.

### PSICOCINESI

Raggio: 6 metri + 1 metro per livello

Durata: 6 turni

Area d'effetto: oggetti incustoditi peso max 3 kg

Puntando il dito verso un oggetto incustodito, il maestro può sollevarlo e muoverlo a suo piacimento a una velocità di 6 metri al round, fino a che resta concentrato e l'oggetto rimane entro il raggio d'azione. L'oggetto non può pesare più di 3 kg (ingombro 60

monete) e deve essere libero di potersi muovere. Qualsiasi bersaglio legato, impugnato o fissato non potrà muoversi, e l'incantatore non può esercitare un controllo su oggetti che non è in grado di vedere. Per usare la *psicocinesi* su più bersagli contemporaneamente, è necessario che al momento del lancio essi si trovino tutti nello spazio di un metro quadro e che la somma dei loro pesi non superi 3 kg. Se viene usata per muovere un'arma, il maestro può attaccare con essa a distanza con penalità di -2 al TxC senza fare altro (non può sfruttare la maestria). La *psicocinesi* rimane attiva per 6 turni e si può sfruttare concentrandosi volta per volta. Il maestro può tentare di borseggiare una vittima a distanza sfruttando la *psicocinesi*; poiché però egli deve basarsi solo su ciò che vede (e non sulla percezione tattile) subisce una penalità del 50% al tiro di svuotare tasche. Se la vittima si accorge che sta avendo luogo il furto, oppure riesce a scorgere l'oggetto rubato mentre sfreccia via nell'aria, quest'ultima può effettuare una prova di Destrezza per riprenderlo al volo.

### RESISTENZA AGLI ELEMENTI

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo garantisce al ladro una parziale protezione dagli attacchi basati su fuoco, freddo, acido ed elettricità. Quando lancia l'incantesimo, il maestro sceglie uno degli elementi elencati precedentemente: egli ottiene un bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro tutti gli attacchi di quel tipo, ed una riduzione del danno di 1 punto per ogni dado di danno (nel caso del soffio del drago ed attacchi analoghi si sottrae un punto per ogni DV del mostro), ricordando che ogni dado di danno infligge sempre almeno 1 punto ferita.

Una volta scelto l'elemento da cui proteggersi, il ladro non può modificarlo, ma può lanciare nuovamente l'incantesimo per ottenere una nuova protezione.

### SCUDO D'OMBRA

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo catalizza le energie magiche dell'ombra che proteggono il maestro da un singolo avversario da lui scelto (detto nemico privilegiato).

Nel momento in cui lancia *scudo d'ombra*, il ladro deve selezionare un nemico privilegiato a lui visibile: egli otterrà un bonus di 3 punti alla CA contro tutti gli attacchi fisici (portati sia con armi da mischia che da distanza) provenienti da quella creatura, grazie ad una sorta di manto d'ombra che lo avvolge parzialmente.

Questo incantesimo è meno efficace quando il ladro si trova esposto alla luce del sole oppure entro l'area di effetto di una *luce magica* o di un'altra fonte luminosa intensa (per esempio il cono di luce proiettato da un faro, ma non certo la luce lunare o quella di una torcia): in tale situazione, il bonus alla CA è solo di 1 punto.

Il ladro può modificare gratuitamente ed in ogni mo-

mento il nemico privilegiato, con la limitazione che questa azione può essere intrapresa al massimo una volta per round e prima che qualcuno lo attacchi.

Esempio: il maestro sta combattendo contro un gruppo di giganti guidati dal loro sciamano e decide di lanciare *scudo d'ombra* scegliendo come nemico privilegiato proprio lo sciamano. Nel round successivo, il maestro si vede attaccato in mischia da un nerboruto gigante e decide di selezionare quest'ultimo come nemico privilegiato (si noti che il ladro ha modificato questo parametro all'interno dell'azione di combattimento dei nemici): egli ottiene un bonus di 3 punti alla CA che lo salva da una poderosa clavata; nel medesimo round, però, anche lo sciamano scaglia un masso contro il maestro che ora non è più protetto nei suoi confronti (e non può risceglierlo come nemico privilegiato in quanto in questo round ha già effettuato una modifica).

### TALENTO

Raggio: 0

Durata: 6 turni

Area d'Effetto: solo il ladro

Quando lancia questo incantesimo il maestro seleziona una qualsiasi abilità ladresca (scelta tra *sentire rumori*, *muoversi silenziosamente*, *scassinare serrature*, *trovare trappole*, *rimuovere trappole*, *scalare pareti*, *svuotare tasche* e *nascondersi nelle ombre*) che otterrà un bonus di +20% alla percentuale di successo. L'effetto dura per un'ora oppure fin quando non viene dissolto.

### TRAPPOLA D'OMBRA

Raggio: 27 metri

Durata: 1 turno

Area d'effetto: una creatura

Questo incantesimo impedisce alla vittima designata che fallisce il suo Tiro Salvezza contro Incantesimi di muoversi al di fuori del raggio della sua stessa ombra. La vittima è in grado di parlare e muovere gli arti, ma deve sempre rimanere in contatto con l'ombra ai suoi piedi che invece rimane fissa, e per questo subisce un malus di -2 a tutti i Tiri per Colpire in mischia, alla Classe d'Armatura e ai Tiri Salvezza per effetti schivabili. Se tenta di uscire dalla superficie dell'ombra si blocca come se fosse trattenuto da corde invisibili. È tuttavia possibile muoversi magicamente con incantesimi di trasporto istantaneo (es. *teletrasporto*) ma non volando. L'effetto svanisce solo al termine della sua durata o se viene dissolto magicamente, ed è efficace contro qualsiasi creatura sia dotata di un'ombra.

## INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 2° LIVELLO

### ABBRACCIO DELL'OMBRA

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Quando lancia questo incantesimo, il ladro recupera 1 Punto Ferita per round, fino ad un massimo numero di punti ferita pari al suo livello; *abbraccio dell'ombra* non permette al ladro di ottenere un numero di punti ferita superiore al valore a piena salute.

Questo incantesimo non è efficace quando il maestro si trova esposto alla luce del sole oppure entro l'area di effetto di una *luce magica* o di un'altra fonte luminosa molto intensa (per esempio il cono di luce proiettato da un faro, ma non certo la luce lunare o quella di una torcia); se si verifica una delle situazioni descritte, l'incantesimo si considera annullato anzitempo.

Esempio: un ladro di 25° livello ferito durante un combattimento lancia *abbraccio dell'ombra* mentre si trova in un sotterraneo illuminato solo dalla luce di alcune torce, ed inizia pertanto a curarsi di 1 punto ferita per round. Dopo appena 1 minuto, un chierico nemico lancia *luce persistente* nell'area, dissolvendo l'*abbraccio dell'ombra* ed interrompendo il processo di cura (i 6 punti ferita già curati non vengono però dissolti).

### ARMA D'OMBRA

Raggio: tocco

Durata: 6 turni

Area d'Effetto: un'arma

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).

### LETTURA DEL PENSIERO

Raggio: 18 metri

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: una creatura vivente

Questo incantesimo permette al maestro di leggere nel pensiero di una qualsiasi creatura vivente entro 18 metri, in modo molto simile all'incantesimo *ESP* dei maghi. Egli deve concentrarsi per un minuto (6 round) sulla vittima prima di iniziare a percepirla i pensieri, dopodiché gli basta restare concentrato per continuare ad "ascoltare"; se vuole cambiare bersaglio, il maestro deve di nuovo impiegare un minuto a questo scopo.

Le vittime di *lettura del pensiero* possono effettuare un

Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per evitare di essere sondate, ma subiscono una penalità di 4 punti se sono di livello inferiore a quello del maestro.

Questo incantesimo può essere lanciato senza far uso di componenti verbali (il ladro deve solo concentrarsi e toccarsi la fronte con due dita), ed è bloccato da 60 cm di roccia o da uno strato anche sottile di piombo.

### PORTA D'OMBRA

Raggio: 0

Durata: istantanea

Area d'Effetto: teletrasporto fino a 30 mt nelle ombre

Una volta evocato l'incantesimo, il maestro può entrare in una zona d'ombra e uscire da un'altra zona d'ombra presente in un raggio di 30 metri di distanza (anche verso l'alto o il basso) in modo analogo a quanto fatto da *porta dimensionale* (4° livello arcano). Qualora non esista nell'area una zona d'ombra sufficientemente larga a far uscire il maestro (la circonferenza deve essere almeno pari al suo busto), il passaggio non si attiva.

La *porta d'ombra* può essere aperta dal maestro facendo ricorso a componenti somatiche o verbali.

### SCASSINARE

Raggio: 6 metri

Durata: speciale

Area d'Effetto: una serratura o un catenaccio

*Scassinare* apre immediatamente qualsiasi serratura e qualunque porta chiusa normalmente o magicamente, incluse le porte segrete (che devono tuttavia essere individuate prima). La magia che causa la chiusura della porta, tuttavia, non viene dissolta e l'effetto si riattiverà non appena la porta viene richiusa, mentre il meccanismo rimarrà forzato finché non verrà rimesso a posto. L'incantesimo è in grado di *scassinare* anche un cancello, oppure di sbloccarlo se è bloccato, e permette di aprire anche una porta chiusa con un catenaccio o un paletto, facendo scivolare via magicamente il blocco; se però una porta è chiusa sia a chiave che con un catenaccio, l'incantesimo rimuoverà solo uno dei due effetti. Anche se per un ladro è considerato piuttosto disonorevole fare uso di questo incantesimo, talvolta se ne presenta la necessità, in quanto si tratta di un metodo veloce ed efficace e soprattutto può essere utilizzato a distanza di sicurezza dalla serratura da aprire.

### SFOCATURA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo distorce lievemente i raggi luminosi intorno al maestro, rendendo la sua immagine sfocata e sfuggente: tutti gli attacchi fisici portati contro il maestro con armi da mischia, da tiro o da lancio hanno una percentuale di fallimento del 20%, inclusi *dardi incantati* e simili effetti magici "a colpo sicuro".

Inoltre, il ladro riceve un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro attacchi schivabili magici o speciali diretti



specificamente contro di lui (per esempio il soffio di un mastino infernale o lo spruzzo acido di una trappola; non ottiene alcun bonus contro attacchi ad area quali soffio del drago o *palla di fuoco*).

Solo un incantesimo di *vista rivelante* permette di individuare l'esatta posizione del maestro.

## SIGILLO OSCURO

Raggio: tocco

Durata: 1 ora per livello del ladro o speciale

Area d'Effetto: un oggetto che può essere chiuso (porta, serratura etc.) di superficie non superiore a 6 m<sup>2</sup>

Il maestro può lanciare *sigillo oscuro* su qualunque oggetto che si possa chiudere (es. una porta, una serratura, un portagioie, un libro e così via), purché non occupi una superficie superiore a 6 m<sup>2</sup>, e deve indicare una parola segreta che permetta a chi la pronuncia di aprire l'oggetto senza rischi.

L'oggetto su cui è stato apposto il *sigillo oscuro* tende a confondersi con l'ambiente circostante, in modo da renderne difficile l'individuazione (una porta diviene segreta, un cassetto nascosto, la serratura di uno scrigno sembra svanire, e così via), tanto che per vederlo è necessaria una prova di Osservare a -5. Il sigillo stesso è una runa invisibile a occhio nudo, ed è difficile da individuare anche con l'abilità ladresca *trovare trappole* (solo maestri di 9° livello o superiore possono scoprirlo con penalità di -30% al tiro), mentre *scopri trappole* e magie analoghe funzionano normalmente.

Se si tenta di aprire l'oggetto senza pronunciare il comando segreto, il sigillo esplose come una sfera di energia negativa di 4,5 metri di raggio, che infligge 1d6+1 punti di danno per livello del maestro (max 10d6+10 al 10°) a tutte le creature viventi nell'area (è permesso un TS contro Incantesimi per dimezzare le ferite); a quel punto il sigillo svanisce e l'incantesimo ha termine.

Il sigillo svanisce quando viene attivato, dissolto oppure quando trascorre la durata indicata. Il maestro tuttavia può rendere la durata indefinita tracciando il sigillo con un composto di polvere di perla nera e carboncino (del costo di circa 500 mo).

Esempio: un gruppo di avventurieri individua una porta protetta dal *sigillo oscuro* di un maestro dell'ombra di 10° livello ed incautamente cerca di aprirla: gli sventurati vengono investiti da un'esplosione che infligge 10d6+10 danni, senza scalfire minimamente la porta.

## SUSSURRO SOPORIFERO

Raggio: 36 metri

Durata: 6 turni

Area d'Effetto: una creatura vivente

Quando il maestro lancia questo incantesimo su di una qualsiasi creatura vivente entro 36 metri, quest'ultima viene colta da un'improvvisa sonnolenza e si addormenta immediatamente, accasciandosi al suolo (in condizioni normali non subisce danni per la caduta). In base ai Dadi Vita o Livelli posseduti, la vittima può tentare di opporsi all'effetto come segue:

- 4 DV/livelli o meno: nessun Tiro Salvezza.
- 5-12 DV/livelli: TS Incantesimi mentali con una penalità pari al modificatore di Carisma del ladro.
- 13+ DV/livelli: immuni all'effetto.

Come nel caso dell'incantesimo *sonno* dei maghi, la vittima può essere risvegliata a viva forza, ma questa azione richiede un intero round.

Una creatura antropomorfa addormentata può essere uccisa con un singolo colpo di arma da taglio (tale azione richiede un round completo in quanto bisogna prendere bene la mira prima di dare il colpo di grazia); nel caso di creature dalla fisionomia più insolita sarà il DM a decidere caso per caso se è possibile sopprimere il mostro con un singolo colpo.

*Sussurro soporifero* prende il suo nome dal fatto che può venire lanciata sussurrando una semplice nenia (senza far uso di componenti somatiche).

## TENEBRE MENTALI

Raggio: 36 metri o tocco

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: una creatura vivente

Questo incantesimo agisce sulla vittima causando disordine mentale, momenti di amnesia ed altre disfunzioni psichiche temporanee che hanno l'effetto di impedire a quest'ultima ogni forma di concentrazione. Una creatura soggetta a *tenebre mentali* non è in grado di lanciare incantesimi, né attivare oggetti magici che richiedono concentrazione (gli oggetti magici passivi o permanenti continuano a funzionare) e subisce una penalità di -4 alle prove d'Intelligenza e Saggezza e di -2 a tutti i Tiri per Colpire finché dura l'incantesimo.

La vittima di *tenebre mentali* può effettuare un TS con penalità di -2 per resistere all'effetto, e il malus sale a -4 se il maestro la tocca mentre evoca l'effetto.

## VOLONTÀ DI FERRO

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo rende il ladro totalmente immune ad ogni forma di *charme* e di paura (compresi gli effetti generati dai mostri, come lo *charme* del vampiro o la paura della mezzombra). Il maestro, inoltre, ottiene un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro qualsiasi tipo di incantesimo mentale.

## INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 3° LIVELLO

### CONTROLLO DELL'OMBRA

Raggio: 10 metri × livello del ladro

Durata: 1 turno

Area d'Effetto: un individuo dotato di ombra

Quest'incantesimo funziona solo contro un nemico dotato di un'ombra proiettata su una superficie solida (solitamente il suolo o una parete). Finchè il maestro 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 il maestro riesce a toccare il bersaglio (e ciò accade anche qualora il bersaglio lo colpisce 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.

Dal momento in cui è sotto il controllo del maestro, la vittima farà sempre tutto ciò che fa l'altro, 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 il maestro combatte, anche la vittima farà altrettanto, sfruttando esattamente lo stesso TxC del maestro 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 il maestro 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 maestro 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 del maestro e alle situazioni.

### CORAZZA OSCURA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo crea una corazza di oscurità che avvolge come una tenue nube il corpo del maestro, proteggendolo dagli attacchi fisici di tipo tagliente, perforante o contundente (il ladro deve scegliere una delle tre opzioni al momento del lancio).

Le armi del tipo selezionato infliggono al maestro 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 maestro protetto dalla *corazza oscura* (armi da taglio) viene colpito da un guerriero armato di spada +3, con Forza 17 (+2) e potenziato dagli incantesimi clericali *benedizione* (+1) e *incantesimo del colpi-*

*re*. Il danno standard ammonta a 1d8+6 (+1d6 del *colpire*) Pf, ma il maestro subisce solo 8 punti di danno.

### DISSOLVI MAGIE

Raggio: 36 metri

Durata: permanente

Area d'Effetto: cubo di 6 metri di lato

Questo incantesimo è in grado di cancellare istantaneamente qualsiasi effetto magico temporaneo presente in un volume cubico di 6 metri di lato entro 36 metri dal maestro. Esso può annullare gli effetti di incantesimi o oggetti magici che non abbiano durata istantanea, anche se non ha alcuna efficacia sull'incantamento permanente degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa), né può dissolvere alcuni effetti magici specifici (questo viene esplicitamente indicato nella descrizione di determinati incantesimi, come *campo di forza*, *creare acqua o cibo*, *muro di pietra*, ecc.).

Tutti gli effetti magici presenti nell'area d'effetto creati da incantatori di livello uguale o inferiore a quello del maestro che lancia *dissolvi magie* vengono distrutti automaticamente; gli effetti magici creati da incantatori di livello maggiore potrebbero invece non essere dissolti. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza tra il livello dell'altro incantatore e quello del personaggio che cerca di dissolvere l'incantamento; il tiro col d% deve essere ripetuto per ogni effetto magico o incantesimo presente nella zona d'effetto. Quando il maestro lancia *dissolvi magie*, il suo livello effettivo (ai fini della probabilità di fallimento) corrisponde al suo livello come incantatore, più il doppio dei modificatori di Saggiezza e Carisma.

Esempio: un maestro dell'ombra di 29° livello con Saggiezza 14 (+1) e Carisma 17 (+2) cerca di dissolvere un incantesimo di *statua* lanciato da un mago di 31°; il livello efficace del maestro corrisponde a 13 (il suo livello da incantatore) + 2 + 4 = 19, per cui le probabilità di fallimento sono pari a:  $5 \times (31-19) = 5 \times 12 = 60\%$ .

È anche possibile impiegare il *dissolvi magie* a contatto, anziché lanciarlo su un'area estesa. In questo caso, il maestro trattiene il potere dell'incantesimo sul palmo delle dita e deve toccare (normale TxC) un soggetto o un oggetto magico di cui vuole annullare gli effetti magici nel round in cui pronuncia l'incantesimo. Il *dissolvi magie* agisce normalmente come sopra descritto, ma in questo caso solo la persona o l'oggetto toccato subiscono gli effetti della dissoluzione magica.

### DOPPIO ILLUSORIO

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo può essere sfruttato per produrre fino a 1d4 copie illusorie del maestro che appaiono di fianco a lui e possono agire in due modi (asseconda di cosa desideri il ladro): imitano le sue stesse mosse, oppure agiscono secondo uno specifico ordine impartito. Nel primo caso le copie appaiono vicino al maestro ed agiscono esattamente come lui, tanto che non si può

distinguere il maestro dai suoi doppi: essi svaniscono quando vengono danneggiati (basta 1 PF) o se sono dissolti magicamente. Dal momento che le immagini sono una riproduzione fedele del maestro, ogni attacco diretto contro di esso ha solo una possibilità sul numero di doppi presenti di colpirlo realmente.

**Esempio:** il maestro evoca 3 doppi illusori e viene attaccato da un gruppo di nemici. La probabilità di essere realmente colpito da un attacco andato a segno è pari ad 1 su 4. Se viene colpita un'immagine, questa sparisce, per cui ora la probabilità di essere colpito sale a 1 su 3. Se invece viene colpito il ladro, il colpo successivo non lo ferisce automaticamente, poiché egli si confonde magicamente tra le immagini, e quindi occorre tirare a caso nuovamente.

Nel secondo caso invece i doppi creati agiscono tutti seguendo un ordine prestabilito dal maestro, e se usate per attaccare hanno tutte 1 PF e lo stesso THAC0 del maestro, 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 sul maestro né possono evocare incantesimi. Questa tattica viene di solito sfruttata dal ladro per distrarre l'avversario mentre si 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*.

## EVOCARE OMBRE

Raggio: 72 metri

Durata: 1 turno per livello del ladro (oppure fin quando le creature evocate non vengono uccise)

Area d'Effetto: un'ombra spettrale ogni 2 livelli

Questo incantesimo permette al ladro di evocare un'ombra spettrale ogni due livelli di esperienza (questo mostro è descritto a pag. 203 della *Rules Cyclopedica*, ma per praticità vengono riportate più sotto le sue statistiche di combattimento). Le creature evocate obbediscono fedelmente ai comandi telepatici del maestro, nei limiti delle loro capacità: le ombre spettrali, essendo incorporee, non sono in grado di interagire con il mondo fisico, spostando oggetti o aprendo porte, ma possono attraversare le pareti ed esplorare vaste aree, comunicando telepaticamente ciò che scoprono con pensieri semplici. Le ombre non possono allontanarsi oltre 72 metri dall'evocatore, altrimenti svaniscono e l'incantesimo ha termine.

**Ombra Spettrale:** CA 7; DV 2+2\*; MV 27(9) volando; Att.1 tocco; Danni: 1d4 + speciale; TS G2; AM N; In 4; THAC0 17; *Abilità speciali:* incorporeo; sorprende con 1-5 su 1d6; ogni colpo andato a segno risucchia alla vittima 1 punto di Forza (recuperato dopo 8 ore); danneggiato solo dalle armi magiche; immune agli incantesimi mentali; creatura extraplanare vulnerabile

alla luce (esposta alla luce solare perde 1 PF/round, se bersaglio di una *luce magica* TS per non dissolversi).

Il maestro, quando lancia questo incantesimo, può decidere di evocare solo la metà delle ombre spettrali normalmente consentite (si arrotonda per difetto), potenziando però quelle evocate in uno dei modi seguenti (a sua scelta, ma il potenziamento è il medesimo per tutte): CA 4 invece di 7; Danni: 2d4 + speciale; THAC0 15; TS G4.

*Evocare ombre* non funziona se viene lanciato in un'area illuminata dalla luce solare (altre fonti di luce molto intense, per esempio *luce magica*, non ostacolano invece l'incantesimo).

## FORMA GASSOSA

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro + speciale

Area d'Effetto: solo il ladro

Grazie a questo incantesimo, il maestro si tramuta in una tenue nube di gas insieme a tutto il suo equipaggiamento, mantenendo le proprie capacità visive e uditive (influenzate dalle condizioni ambientali circostanti, ovviamente). In questa forma, il maestro è immune a tutte le armi normali e d'argento (può essere colpito solo da armi +1 e superiori), ai colpi critici, al veleno, ai gas, alla paralisi e alla metamorfosi, e ottiene inoltre un bonus di 4 punti alla CA. Egli non è in grado di lanciare incantesimi, né di attaccare o attivare oggetti magici, ma può spostarsi volando ad una velocità di 18 metri al round. Può insinuarsi attraverso qualunque fessura ampia almeno 1 cm, è immune agli effetti del vento, ma non può entrare in acqua o attraversare barriere d'acqua o di ghiaccio (o di altra sostanza compatta).

Poiché una nube di gas tende facilmente a passare inosservata, il maestro ottiene un bonus di +100% quando tenta di *muoversi silenziosamente* o *nascondersi nelle ombre* mentre è in forma gassosa.

Il ladro può rimanere in forma gassosa per un tempo pari ad un round per livello, dopodiché inizia a subire 1 Pf per round fino a quando non riassume la sua forma normale (azione che richiede un round intero). Se i Punti Ferita del ladro scendono a zero (o meno) mentre è in forma gassosa, egli riassume il suo stato normale e crolla a terra in coma; la morte seguirà inevitabile entro 1 round per punto di Costituzione se nessuno gli presta cure magiche (è sufficiente *cura ferite leggere* per stabilizzarlo e riportarlo a 1 PF).

## LIBERTÀ DI MOVIMENTO

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Grazie a questo incantesimo il maestro ignora qualsiasi tipo di magia o di effetto che normalmente gli renderebbe il movimento difficoltoso o impossibile (come gli incantesimi *blocca persone*, *lentezza*, *ragnatelela*, oppure veleni paralizzanti). Libertà di movimento non consente tuttavia al maestro di muoversi ignorando ostacoli fisici comuni come muri, porte e funi.

L'incantesimo permette inoltre al soggetto di muoversi e attaccare normalmente sott'acqua o in qualsiasi altro ambiente più denso dell'aria (ma non di respirare l'elemento di quell'ambiente) con qualsiasi arma, purché essa venga impugnata e non lanciata.

### **METAMORFOSI FURTIVA**

Raggio: 0

Durata: 12 turni

Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo permette al maestro di trasformarsi in un qualunque animale normale di taglia compresa tra piccola e minuta, ed i cui DV, in ogni caso, non superino il livello del ladro. Il ladro diventa in tutto e per tutto l'animale scelto, mentre il suo equipaggiamento si fonde nella nuova forma e diventa pertanto inutilizzabile (tranne gli oggetti magici passivi, come gli anelli di protezione, che continuano a funzionare): egli mantiene i suoi Punti Ferita, i Tiri Salvezza, la THAC0, la CA e le proprie qualità fisiche e mentali, ma acquisisce il tipo di movimento, il numero e il tipo di attacchi dell'animale in questione, oltre che i suoi sensi e il suo linguaggio (può quindi comunicare con animali dello stesso tipo), e non può attivare oggetti magici o lanciare incantesimi. Mentre è in forma animale, il maestro può utilizzare le abilità ladresche *sentire rumori*, *nascondersi nelle ombre* e *muoversi in silenzio* (le probabilità di successo possono essere modificate asseconda della forma scelta, a discrezione del DM). Fin quando *metamorfosi furtiva* è attiva, il maestro può mutare forma quante volte vuole, tenendo presente che ogni trasformazione richiede sempre un round completo. Egli può per esempio tramutarsi in un pipistrello per raggiungere una piattaforma inaccessibile, quindi riassumere forma umana per scassinare una porta e poi diventare un furetto per introdursi in uno stretto cunicolo. Tutte le forme animali assunte dal maestro sono caratterizzate dalla presenza del colore nero o comunque da una forte predominanza delle tinte scure (per esempio, se il ladro si trasforma in una donnola avrà il manto corvino, se diventa un martin pescatore avrà un piumaggio parzialmente nero anche se questo non è usuale per quell'animale, e così via); questo può rivelarsi uno svantaggio in presenza di luce, ma ottiene un bonus di +30% ai tentativi di *nascondersi nelle ombre*.

### **OCCHIO TENEBROSO**

Raggio: 0 (solo il ladro)

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: raggio di 36 metri

Grazie all'*occhio tenebroso* il maestro ottiene l'infravisione entro 18 metri, ed inoltre è in grado di individuare l'invisibile (come l'incantesimo omonimo) entro la medesima distanza.

Inoltre, il maestro è immune a tutti gli incantesimi di livello terzo ed inferiore che causano cecità o ostacolano la visione, come *luce magica* (quando viene lanciata sugli occhi della vittima) e il suo inverso; il ladro è pertanto in grado di vedere distintamente (usando

l'infravisione) anche all'interno di un'area oscurata con *tenebre persistenti*.

### **OBLIO DELLA MEMORIA**

Raggio: 36 metri

Durata: permanente

Area d'Effetto: una creatura vivente

Questo incantesimo può essere lanciato su qualunque creatura vivente dotata di almeno 3 punti di Intelligenza. Se la vittima fallisce il Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali dimentica immediatamente (e in modo permanente) tutto ciò che è accaduto nelle ultime 8 ore; se la vittima è un incantatore però, non dimentica gli incantesimi memorizzati.

Una creatura privata così brutalmente della memoria si sentirà confusa, disorientata e perplessa per qualche round, non riuscendo a capire dove si trova né a ricordare cosa stava facendo un attimo prima: ciò le impedisce di agire per un round, come se fosse stordita, e causa una penalità di -2 alla sua Iniziativa per 1 minuto.

Se il maestro riesce a toccare la vittima mentre l'incantesimo viene lanciato (è necessario un normale tiro per colpire), quest'ultima subisce una penalità di 2 punti al TS.

## INCANTESIMI DELL'OMBRA DI 4° LIVELLO

### ALI DI TENEBRA

Raggio: 0 (solo il ladro)

Durata: 1 turno per livello del ladro

Effetto: il maestro è in grado di volare

Quest'incantesimo fornisce al maestro due ali incorporate di pura tenebra (che sembra avere la consistenza del fumo) che permettono al maestro di volare libero in aria, alla velocità massima di 27 metri per round e senza necessità alcuna di concentrazione, ma in modo naturale come se stesse camminando. Se anche viene paralizzato, le ali di tenebra continueranno ad agitarsi lievemente consentendo al maestro di levitare a mezz'aria, mentre se perde i sensi precipita e se viene ucciso l'incantesimo ha subito termine. Mentre vola, il ladro può attaccare, lanciare incantesimi o attivare oggetti magici: in questi casi però può percorrere solamente un terzo del movimento (9 metri); si noti che l'incantesimo *velocità* non permette di aumentare la velocità del volo.

Questo incantesimo viene immediatamente dissolto se le ali sono esposte alla luce solare (mentre esse sono immuni a *luce perenne* ed effetti magici analoghi).

### BACIO DELLA NOTTE

Raggio: 0

Durata: una notte (al massimo 12 ore)

Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo può essere lanciato solo tra il crepuscolo e l'alba (altrimenti risulta inefficace) e dura per tutta la notte (o al massimo per 12 ore, se la notte è più lunga), dissolvendosi al sorgere del sole. Il tempo di lancio è di 6 round (1 minuto). Anche se il maestro si trova in un sotterraneo e non ha modo di conoscere se all'esterno è giorno o notte, l'incantesimo resta tuttavia legato alle fasi della giornata, e non funziona affatto durante le ore diurne.

*Bacio della notte* garantisce al maestro un gran numero di vantaggi: egli ottiene un bonus di +10% a tutte le abilità ladresche, un bonus di 2 punti ai TS e alla CA e un bonus di 2 punti ad una caratteristica a sua scelta (per esempio Forza, Destrezza, ecc.).

Questo incantesimo può essere annullato lanciando *dissolvi magie* sul maestro: indipendentemente dalla differenza di livello, però, c'è sempre una percentuale di fallimento pari almeno al 10%.

Esempio: un mago di 25° livello lancia *dissolvi magie* su un ladro di 30° affetto dal *bacio della notte*; poiché quest'ultimo è considerato un incantatore di 14°, normalmente il successo sarebbe automatico, ma a causa della peculiare natura del *bacio della notte* si applica una percentuale di fallimento del 10%.

### CANCELLO NERO

Raggio: 9 metri

Durata: 1 round per livello del ladro oppure fin quando non viene attraversato

Area d'Effetto: speciale

Prima di poter lanciare questo incantesimo il maestro deve allestire un opportuno ricettacolo, ossia un'area o una stanza di almeno 1,5 metri di lato che deve essere impenetrabile alla luce solare (quindi non può avere finestre o feritoie che danno all'esterno, anche se può essere illuminata magicamente o con delle torce) e le cui pareti interne devono essere dipinte di color nero-fumo. L'incantamento del ricettacolo è un processo molto lento e costoso, in quanto richiede un uso copioso di dispendiose componenti magiche: il maestro deve spendere 2000 mo + 200 mo per metro cubo occupato dalla stanza, ed impiega un giorno per 1000 m.o. spese. Esempio: se si sceglie come ricettacolo una stanza di  $6 \times 4,5 \times 3$  metri (volume di 81 m<sup>3</sup>) il costo è di  $2000 + (200 \times 81) = 18.200$  m.o. (tempo richiesto 19 giorni).

L'incantamento del ricettacolo non può essere dissolto con *dissolvi magie* o effetti analoghi, ma viene distrutto istantaneamente se l'area viene esposta alla luce solare. Una volta che il ricettacolo è stato allestito, il maestro, ovunque si trovi (purché nel medesimo piano di esistenza), può lanciare l'incantesimo di *cancello nero*: questo fa comparire entro 9 metri un piccolo portale dimensionale perfettamente circolare di 1,8 metri di diametro, che ha l'aspetto di una polla di liquido nero e denso appena increspato da un gran numero di onde che formano complicati intarsi. Il *cancello nero* in realtà è bidimensionale (se osservato di taglio è del tutto invisibile) ed il ladro può farlo comparire con l'inclinazione che desidera (verticale, orizzontale, a 45° etc.) purché non vada ad estendersi su un'area già occupata da altri oggetti. Un analogo portale viene aperto contemporaneamente anche all'interno del ricettacolo, creando così un tunnel dimensionale che connette le due locazioni anche attraverso i piani. Non appena un singolo oggetto (per esempio un baule pieno di tesori, una spada nel suo fodero o una moneta) oppure una creatura (per esempio il maestro con tutto il suo equipaggiamento) varca uno dei due cancelli, essa viene teletrasportata infallibilmente all'altra estremità, dopodiché i passaggi svaniscono e l'incantesimo ha termine (il cancello svanisce anche se nessuno lo attraversa entro 1 round per livello del ladro, oppure se viene lanciato su di esso *dissolvi magie* o *chiudi cancello*). Affinché il teletrasporto abbia luogo, l'oggetto o la creatura devono varcare totalmente il cancello: introdurre una mano e poi ritrarla ha il solo effetto di causare la chiusura del portale.

Se si tenta di far passare oltre il cancello un oggetto o una creatura di dimensioni troppo grandi (un umano alto 2 metri riesce ad entrare nel cancello chinandosi leggermente, mentre per un gigante è pressoché impossibile varcarlo) o di peso superiore a 15 kg (300 mon) per livello del ladro, oppure se il ricettacolo è pieno e non ha spazio a sufficienza per accogliere il nuovo arrivato, l'incantesimo fallisce ed il cancello si chiude.

Non è possibile allestire più di un ricettacolo all'interno di un singolo piano di esistenza (se il maestro tenta di farlo, l'ultimo ricettacolo creato va a sostituire il precedente).

**Esempio:** un maestro di 30° livello è riuscito a introdursi furtivamente in una sala del tesoro superprotetta e sta esaminando le ricchezze ivi contenute quando sente che si stanno avvicinando delle guardie, pertanto lancia questo incantesimo aprendo un *cancello nero* a breve distanza. A questo punto gli restano diverse possibilità: può riempirsi frettolosamente le tasche di gemme e monete e saltare oltre il cancello, portandosi così al sicuro nel suo nascondiglio segreto; oppure può spingere faticosamente oltre il cancello uno scrigno pesante e ingombrante, recapitandolo così direttamente al suo covo (il ladro a questo punto dovrà però pensare ad un altro modo per mettersi in salvo); o ancora è possibile che il maestro si sia già accordato in precedenza con un complice: quest'ultimo, un guerriero imponente e minaccioso, se ne sta nel ricettacolo ad aspettare che si apra il cancello, per poi balzarvi dentro e comparire nella sala del tesoro per dar man forte al maestro.

### CINTURA DELL'OMBRA

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro oppure finché non viene ridotta a zero Punti Ferita

Area d'Effetto: solo il ladro

Quest'incantesimo crea una diafana fascia di energia magica (composta di ombra e a malapena visibile) che cinge la vita maestro: essa non ha consistenza fisica e non può pertanto essere sfilata o rimossa o scelta come bersaglio di un attacco (può invece venire dissolta con *dissolvi magie*). La cintura ha un numero di PF pari alla metà dei PF totali del ladro, ed ogni danno (perdita di PF) subito da lui viene assorbito invece alla cintura indipendentemente dall'origine del danno, si tratti di un attacco fatto con le armi, oppure con un incantesimo (come *palla di fuoco*) o con altri effetti magici o speciali (come il soffio del drago). La *cintura dell'ombra* neutralizza inoltre tutti i colpi critici (che non infliggono pertanto danno o effetti addizionali).

La cintura assume una tinta via via più nerastra man mano che subisce dei danni, e quando raggiunge zero punti ferita si dissolve come fumo trasportato dal vento, mentre tutti i danni rimanenti vengono applicati al maestro. Eventuali incantesimi di cura lanciati sulla cintura non le permettono di recuperare punti ferita. Inoltre, il maestro non può lanciare nuovamente questo incantesimo finché la prima cintura non si dissolve.

Se esposta alla luce solare, la cintura cessa temporaneamente di funzionare (senza però venire dissolta), per poi riprendere a farlo non appena ritorna nell'oscurità.

**Esempio:** un ladro di 30° con 80 PF usa *cintura dell'ombra* durante un combattimento. Nel primo round viene colpito da tre dardi incantati e da un prodigioso fendente (colpo critico) che infliggono in totale 28 Pf: egli non subisce nulla, mentre la cintura viene ridotta a  $40 - 28 = 12$  PF (il colpo critico è neutralizza-

to e non causa altri effetti). Nel round successivo, il maestro viene coinvolto nell'area d'effetto del soffio infuocato di un drago rosso con 120 PF: il TS riesce ed egli riduce il danno a 60 Pf, 12 dei quali sono assorbiti dalla cintura, che poi si dissolve, mentre gli altri 48 li subisce davvero.

### INVISIBILITÀ POTENZIATA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo è analogo ad *invisibilità* (incantesimo dell'ombra di 1° livello), con la fondamentale differenza anche se il maestro ritorna visibile nel momento in cui attacca o lancia incantesimi, può ritornare invisibile nel round successivo fintanto che dura l'effetto dell'incantesimo. Si ricorda che, anche se è invisibile alla vista, un essere può tuttavia essere individuato tramite l'udito, l'olfatto, o l'interazione con l'ambiente circostante (per esempio può lasciare impronte o produrre uno spostamento d'area percettibile).

### MILLE MASCHERE

Raggio: 0

Durata: 2 turni per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo permette al maestro di modificare la propria altezza, il peso, l'odore, il sesso, l'aspetto e la razza, prendendo quella di qualunque specie semi-umana o umanoide (non gigante) che gli sia nota, e solo con altezza e peso conformi ai membri di quella razza. I suoi Punti Ferita e le abilità fisiche e mentali non cambiano, né vengono ottenute le abilità speciali e le immunità della nuova forma: rimane se stesso, pur assumendo una forma totalmente differente.

L'incantesimo non permette all'incantatore di assumere le esatte fattezze di un'altra persona, ma se egli immagina un volto che corrisponde a quello di qualcun altro, la magia darà un risultato approssimativamente analogo a quello voluto. L'inganno è tuttavia riconoscibile da chiunque conosca il soggetto e si soffermi a guardarlo bene con una prova di Intelligenza contrapposta ad una prova di *Camuffare* del ladro che beneficia di un bonus di +2 grazie alle *mille maschere*.

Un individuo sotto l'effetto di *mille maschere* è in grado di lanciare incantesimi. Il maestro può rimuovere il suo travestimento in qualunque momento (il che pone termine alla magia), altrimenti esso dura 2 turni per livello del ladro, e permane anche se il maestro è addormentato o incosciente; se muore o se viene dissolto magicamente, riprende al sua forma originale.

Fin quando *mille maschere* è attivo, il ladro può cambiare il proprio aspetto (ovviamente nei limiti consentiti dall'incantesimo) tutte le volte che desidera. L'unica limitazione è costituita dal fatto che assumere un nuovo aspetto richiede un intero round, e questa operazione può essere effettuata solamente al buio o al più nella penombra (un'area illuminata fievolemente dalla luce di

una torcia può andar bene, una stanza con una *luce magica* o illuminata da diverse lampade invece no).

## OFFUSCAMENTO

Raggio: 0

Durata: 1 turno per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

*Offuscamento* rende il ladro totalmente immune ad ogni tentativo di leggere nella sua mente o di divinare informazioni su di lui con mezzi magici: il maestro è pertanto immune ad incantesimi quali *ESP*, *rivela bugie*, *individuare l'allineamento*, *vista rivelante*, *individuare il male*, *telepatia* e simili.

Qualsiasi tentativo di scrutarlo a distanza ha una probabilità del 50% di fallire. Incantesimi che presuppongono un intervento divino, come *contattare piani esterni* e *comunione divina*, funzionano normalmente.

## OMBRA SOLIDA

Raggio: 36 metri

Durata: 1 turno per livello del maestro

Area d'Effetto: volume di 216 metri cubi

Quest'incantesimo (che non funziona in presenza di luce solare) fa acquisire alle tenebre nell'area designata una consistenza solida e vischiosa, imprigionando tutte le creature dotate di corpo fisico che si trovano al suo interno o che tentano di attraversare quella zona. Le vittime hanno la sensazione di muoversi in uno strato di liquido denso e oscuro, che nemmeno la luce magica riesce a penetrare, e qualsiasi azione oltre al semplice movimento (attaccare o evocare incantesimi) può essere tentata solo dopo una prova di Forza con penalità di -4. I soggetti che restano all'interno dell'area interessata si muovono al massimo di 1 metro al round e le creature viventi all'interno dell'*ombra solida* subiscono inoltre 1d4 punti di danno per round, poiché l'ombra sottrae energia vitale alle vittime.

L'ombra non è danneggiata dal fuoco né da altri attacchi basati sugli elementi, tuttavia si dissolve in 1 round se esposta alla luce solare o se viene lanciato nell'area un incantesimo di *luce perenne* (o più potente) o un effetto riuscito di *dissolvi magie*.

## RESISTENZA ALLA MAGIA

Raggio: 0

Durata: 1 minuto per livello del ladro

Effetto: solo il ladro

Questo incantesimo crea una barriera magica intorno al maestro che agisce come una difesa contro qualsiasi incantesimo che provenga dall'esterno e venga diretto contro il ladro. In pratica, egli guadagna una resistenza alla magia espressa in percentuale che è pari a 20% + 1% per ogni livello da incantatore. La barriera permane per 1 minuto per livello, ma può essere temporaneamente abbassata per ricevere incantesimi benefici dall'esterno, anche se una volta abbassata rimane inattiva per l'intero round (si abbassa sempre all'inizio del round se il maestro lo desidera). Qualsiasi incantesimo

(pronunciato o lanciato da oggetti magici o da mostri dotati di incantesimi innati) lanciato contro il ladro protetto dalla resistenza alla magia ha la probabilità espressa in percentuale di non influenzarlo minimamente (occorre tirare d% sotto al valore della barriera). La barriera magica non influisce in alcun modo sugli incantesimi lanciati dal maestro, né su effetti magici che agiscono su altre persone (ad esempio non è in grado di vedere una persona invisibile), né sui bonus di oggetti permanenti, né sui poteri speciali di vari esseri (come lo sguardo della medusa o il soffio del drago).

La *resistenza alla magia* non è cumulativa con quella offerta da altri oggetti o effetti magici, ma si applica sempre quella maggiore. Inoltre, essa può essere normalmente annullata da un *dissolvi magie* o da un campo di anti-magia, sempre che questo superi la resistenza della barriera magica e successivamente si effettui con successo la prova per dissolvere la magia (occorrono quindi due tiri con d%).

## SALTO DIMENSIONALE

Raggio: 0

Durata: 1 round per livello del ladro

Area d'Effetto: solo il ladro

Quest'incantesimo permette al maestro di compiere una serie di balzi dimensionali (sino ad uno per round) per la sua intera durata. Il maestro può teletrasportarsi fino a 36 metri di distanza nella direzione desiderata (anche verso l'alto o il basso) in modo analogo a quanto fatto da *porta dimensionale*; qualora il punto di arrivo sia occupato da un oggetto solido, il ladro finisce in una posizione occupabile posta ad una distanza inferiore lungo la medesima direzione.

Per teletrasportarsi il maestro si limita a concentrarsi brevemente (per circa 1 secondo) sulla posizione da raggiungere: in questo modo egli può compiere il balzo dimensionale ed agire normalmente nel medesimo round (attaccando, lanciando incantesimi, attivando un oggetto magico, e così via).

Il maestro può, per esempio, comparire a tergo di una creatura e portare a segno un attacco alle spalle nel medesimo round. La vittima non può evitarlo a meno che non effettui con successo un tiro *Allerta* o *Senso del pericolo* (ammesso che abbia una di queste due abilità generali), che negano il colpo alle spalle.

Un *dissolvi magie* lanciato sul maestro ha le normali probabilità di dissolvere l'effetto.

# AVVENTURIERO (RAKE)<sup>1</sup>

## Sottoclasse del Ladro

Requisito Primario: Destrezza almeno 12.

Punteggi Minimi: Carisma almeno 12.

Allineamento Morale: Neutrale o Caotico non malvagio.

Dadi Vita: per determinare i Punti Ferita dell'Avventuriero si tira 1d6 per livello d'esperienza contando eventuali bonus/malus per la Costituzione sino al 9° livello (compreso); dal 10° in poi si aggiungono 2 PF per ogni livello successivo.

PE e Livello massimo: L'Avventuriero usa la tabella di avanzamento del Ladro e raggiunge il 36° livello.

Tiri Salvezza: Ladro di pari livello.

THACO: Ladro di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, scudi di una taglia inferiore.

Armi consentite: Armi da mischia a 1 mano, qualsiasi arma da tiro.

Abilità speciali: Abilità Ladresche, Abilità di Combattimento, Abilità Segrete, carisma innato, vitalità eccezionale.

Maestria nelle Armi: Come un Ladro di pari livello.

Abilità generali obbligatorie: Schivare (bonus), Equilibrio, Faccia tosta.

## Descrizione generale

L'Avventuriero è un personaggio spavaldo che ama il rischio e l'avventura, la cui notorietà è legata alle sue imprese rocambolesche e furfantesche, pur senza passare per un vero manigoldo. L'Avventuriero è un personaggio che ama portare scompiglio usando l'astuzia o azioni eclatanti, che affronta l'avversario con l'intento non solo di batterlo ma anche di ridicolizzarlo pubblicamente, e che cerca di guadagnarsi il rispetto e l'ammirazione del popolo grazie alla sfrontatezza e all'astuzia che lo caratterizzano.

L'Avventuriero sta a metà tra il guerriero guascone e il ladro gentiluomo: ha in comune con la classe del Ladro alcune abilità ma non si specializza nel furto né nelle tecniche di assassinio (non possiede quindi le abilità *Svuotare Tasche* né *Colpire alle spalle*). Di contro, grazie alla sua sfacciata baldanza e al suo indomito coraggio, l'avventuriero è molto più resistente del ladro (usa d6 invece dei d4), anche se preferisce indossare armature leggere per sfruttare le sue capacità acrobatiche e la sua naturale destrezza. Inoltre un avventuriero è in grado di sfruttare il suo carisma e la sua faccia tosta per volgere a proprio vantaggio qualsiasi interazione (bonus di +1 a qualsiasi prova di Carisma), e ricerca spesso l'adulazione e il favore del pubblico proprio per appagare il suo ego e la sua vanità. Al contrario del ladro infatti (per il quale l'anonimato è necessariamente legato alla sopravvivenza), l'avventuriero ambisce ad ottenere una certa fama e una discreta nomea che gli permetta di essere riconosciuto e ammirato proprio in

virtù della sua astuzia, del suo coraggio e della sua faccia tosta, che lo portano a compiere azioni mirabolanti e ad irridere l'autorità per ottenere fama e ricchezze.

## Armi e Armature

L'Avventuriero ha le stesse restrizioni (o meglio preferenze) in fatto di armi e armature del Ladro.

## Abilità e Poteri

L'Avventuriero ha accesso a tutte le abilità ladresche tranne *Svuotare Tasche* e *Colpire alle spalle*, sostituite però dal **carisma innato** che gli concede un bonus di +1 a qualsiasi prova legata al Carisma, e dalla sua **vitalità eccezionale** che gli permette di usare D6 come Dadi Vita (anziché il D4 del ladro).

Raggiunto il 6° livello l'avventuriero è in grado di accedere alle abilità segrete dei ladri senza dover appartenere ad una gilda (le sviluppa autonomamente se soddisfa i prerequisiti), acquisendone una al 6° e una ogni 3 livelli successivi, con la sola eccezione degli Incantesimi dell'Ombra, che può acquisire solo se un Maestro dell'Ombra lo addestra. Le uniche abilità speciali dei ladri precluse ad un avventuriero sono:

- Colpire alle spalle migliorato
- Maestro del Furto
- Tecniche di Assassinio



<sup>1</sup> La traduzione letterale di *Rake* è Libertino, ma ho preferito usare il termine Avventuriero in quanto privo di connotazioni legate a costumi sessuali particolarmente audaci caratterizzanti il libertino (che tuttavia rientra in questa sottoclasse).



# ESPERTO

## *Sottoclasse del Ladro*

Requisito Primario: Intelligenza almeno 13.

Punteggi Minimi: Saggezza e Destrezza almeno 12.

Allineamento Morale: Qualsiasi.

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

PE e Livello massimo: L'Esperto usa la tabella di avanzamento del Ladro e raggiunge il 36° livello.

Tiri Salvezza: Ladro di pari livello.

THAC0: Ladro di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, nessuno scudo.

Armi consentite: Qualsiasi arma semplice.

Abilità speciali: Nozioni utili, Abilità Ladresche, Abilità Marziali, Abilità Psicofisiche, Conoscenze Magiche.

Maestria nelle Armi: Come un Ladro di pari livello.

Abilità generali obbligatorie: Osservare e Ascoltare (bonus), un'abilità di Conoscenza.

### **Descrizione generale**

Alcuni individui si distinguono per la loro facilità nell'apprendimento e per le loro capacità poliedriche. Questi soggetti dimostrano una buona padronanza di svariate capacità tipiche di ruoli diversi, ma non sentono la necessità di padroneggiare completamente una via rispetto a un'altra. Considerano infatti più utile allargare il proprio campo di conoscenze seppur restando a livelli basilari, anziché specializzarsi in un solo campo o in una determinata professione. Questi individui vengono definiti Esperti e sebbene non riescano mai a primeggiare in un campo definito, sono in grado di replicare le capacità di base di quasi tutte le classi, tanto che di solito riesce difficile classificarli in base all'apparenza (si portano appresso un armamentario piuttosto eterogeneo di manufatti e armi).

Un Esperto inizia la propria carriera con una professione in cui eccelle (abilità bonus), solitamente qualcosa che ha a che fare con le sue spiccate doti intellettive o percettive, ed è contraddistinto da una notevole capacità di osservazione e di ascolto (abilità *Ascoltare* e *Osservare* gratuite che crescono col tempo come le abilità ladresche *Sentire Rumori* e *Trovare Trappole*). Con l'andar del tempo, il soggetto amplia le proprie capacità facendo esperienze attraverso lo studio e la pratica comune, semplicemente imitando o imparando da individui più ferrati che ha la fortuna di frequentare. L'esperto non sarà mai abile o resistente come un guerriero nel combattimento (THAC0 e Dadi Vita del Chierico), ma sarà in grado di destreggiarsi meglio di un mago copiando trucchi e strategie da chi sa combattere meglio (Abilità Marziali). L'esperto non avrà mai l'agilità e le capacità furtive di un ladro, ma sarà in grado di passare inosservato e di agire furtivamente meglio di qualsiasi combattente o incantatore grazie alla sua naturale astuzia e perspicacia (abilità ladresche gratuite *Nascondersi* e *Muoversi in silenzio*). Infine, l'Esperto non avrà le conoscenze e le potenzialità di un incantatore, ma con lo studio e un minimo di



applicazione potrà essere in grado di padroneggiare sia la magia divina che quella arcana sfruttando gli incantesimi più semplici (v. Conoscenze Magiche).

### **Armi e Armature**

L'Esperto è in grado di maneggiare qualsiasi arma semplice anche se non riuscirà mai a progredire oltre il grado Esperto, data la sua incapacità di ottenere la piena padronanza di uno stile di combattimento.

Per quanto riguarda le armature, un Esperto non ha alcun impedimento nell'uso di corazze leggere, e con la pratica può imparare a muoversi e combattere anche in quelle medie e ad usare uno scudo (v. Abilità Marziali), anche se risentirà di probabilità al fallimento di incantesimi arcani come qualsiasi mago, in caso decida di apprendere anche le arti magiche.

### **Abilità e Poteri**

Fin dal primo livello l'Esperto ha accesso gratuitamente alle abilità ladresche *Nascondersi nelle Ombre* e *Muoversi in Silenzio* e ad una terza abilità a sua discrezione, insieme alle abilità generali *Osservare* e *Ascoltare* che progrediscono nello stesso modo di *Trovare Trappole* e *Sentire Rumori*.

Inoltre, la costante ricerca di nuove conoscenze per allargare le sue capacità consente all'esperto di possedere **nozioni utili** in molti campi. Ogniqualvolta vi sia una domanda che riguarda un argomento generico che non rientri in un'abilità di conoscenza da lui posseduta (ad esempio sapere chi governa un certo feudo o dove è avvenuta un'importante battaglia o qual è il simbolo di un determinato culto), c'è una probabilità pari alla somma del livello e del punteggio di Intelligenza del personaggio che l'esperto conosca la risposta. Se invece l'argomento è particolarmente difficile, oscuro o specialistico (come ricordare l'ubicazione della tomba di un drago defunto da secoli, o capire chi potrebbe aver creato un determinato manufatto o quali siano alcuni dei poteri di una creatura leggendaria), la probabilità sopraccitata è dimezzata. Al DM spetta sempre l'ultima parola sulla possibilità o meno di sfruttare le nozioni dell'esperto per ottenere informazioni.

Con l'aumentare dell'esperienza il personaggio può sviluppare fino a nove abilità speciali tipiche di ladri, guerrieri o incantatori, potendo scegliere una capacità nei seguenti livelli: 3°, 6°, 9°, 12°, 16°, 20°, 25°, 30° e 36°. Le capacità speciali tra cui può scegliere sono divise in tre categorie: Abilità Marziali (v. Opzioni di Combattimento dei Guerrieri omonime, descritte nel manuale *Armeria di Mystara*), Abilità Psicofisiche (v. Abilità Segrete dei Ladri omonime) e Conoscenze Magiche (descritte di seguito). Laddove siano richiesti determinati prerequisiti per acquisire una di queste capacità, anche l'Esperto deve possederli, e potrà sviluppare un'abilità solo dopo averla vista utilizzare almeno una volta da un personaggio che già la padroneggia.

Le **Abilità Marziali** che l'Esperto può sviluppare sono le seguenti:

- Colpo accurato (dal 6° livello)
- Combattere con due armi
- Combattimento agile
- Difesa attiva (dal 6° livello)
- Disarmare
- Esperto d'armi
- Maestria in combattimento
- Padronanza delle armature medie: l'esperto può indossare corazze medie senza penalità.
- Padronanza degli scudi: l'esperto è in grado di sfruttare qualsiasi scudo di dimensioni uguali o inferiori per difendersi meglio
- Tiratore scelto

Le **Abilità Psicofisiche** che l'esperto può sviluppare vengono scelte dalla lista seguente:

- Colpo d'occhio
- Decifrare codici
- Grazia felina
- Passare inosservato
- Passo leggero
- Prontezza di riflessi
- Sensi acuti
- Sensi allertati
- Spirito vigile

Le **Conoscenze Magiche** che l'esperto può sviluppare possono riguardare la magia divina o quella arcaica, e per accedere all'una o all'altra deve scegliere una delle due varianti per acquisire la capacità in uno dei livelli opportuni a partire dal 6° in avanti. Non gli è possibile acquisire conoscenze magiche divine fino a che non completa la sua istruzione in quelle arcane (raggiungendo il 6° livello da incantatore) e viceversa.

Nel caso delle Conoscenze Divine, il personaggio deve votarsi ad un culto (ad esclusione di quelli druidici) del quale abbia già appreso la dottrina negli ultimi mesi (necessario conoscere le abilità *Magia Divina* e *Religione*) frequentandone un esponente e che accetti individui con il suo Allineamento Morale. Una volta ricevuta la benedizione da un ministro della fede e avuto in dono il suo simbolo sacro, sarà in grado di evocare incantesimi divini proprio come un chierico di 1° livello dal momento dell'investitura, e avrà accesso anche alle capacità speciali derivanti dal servire l'immortale (v. *Codex Immortalis* e *Tomo della Magia di Mystara Vol. 2* per gli incantesimi dei sacerdoti specialisti), inclusa la possibilità di scacciare non-morti e maneggiare reliquie clericali. Ogni livello successivamente acquisito come Esperto verrà considerato un nuovo livello da incantatore, e una volta giunto al 6° livello da chierico avrà raggiunto la sua massima capacità come sacerdote, anche se per mantenere i suoi poteri clericali dovrà continuare a rispettare i prelati più alti del culto e il volere del suo patrono, oltre a devolvere annualmente 1/10 delle sue entrate a favore dell'ordine.

Nel caso delle Conoscenze Arcane, il personaggio deve trovare un incantatore arcano disposto ad insegnargli i rudimenti delle arti occulte affiancandolo per alcuni mesi (necessario conoscere l'abilità *Magia Arcana* e l'incantesimo *lettura del magico*). Una volta terminato l'apprendistato e venuto in possesso del suo libro degli incantesimi, l'esperto sarà in grado di evocare incantesimi arcani proprio come un mago di 1° livello oltre a poter utilizzare qualsiasi tipo di oggetto riservato agli incantatori arcani senza penalità. Ogni livello successivamente acquisito come Esperto verrà considerato un nuovo livello da incantatore, e una volta giunto al 6° livello da mago avrà raggiunto la sua massima capacità come incantatore arcano (non potendo quindi mai creare manufatti incantati).

Naturalmente, a causa della sua capacità di apprendere varie capacità pur senza eccellere in alcuna, nessun esperto può mai specializzarsi in alcuna scuola di magia, né sfruttare le opzioni di multiclasse (v. *Tomo della Magia di Mystara - Vol. 3*), visto che la natura stessa di questa classe gli consente di ottenere alcuni vantaggi delle altre classi senza sforzi particolari.

# GIUSTIZIERE ARCANO

## *Sottoclasse del Ladro*

Requisiti Primari: Carisma almeno 13.

Altri requisiti: Saggezza e Destrezza almeno 13.

Allineamento Morale: Legale

Dadi Vita: Usa gli stessi DV (9d4) del Ladro fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +2 Punti Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

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

Tiri Salvezza: Ladro di pari livello.

THACO: Ladro di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, scudi di una taglia inferiore.

Armi consentite: Armi da mischia a 1 mano, qualsiasi arma da tiro.

Abilità Speciali: Abilità ladresche, Tatuaggio scarlatto.

Maestria nelle Armi: Come un Ladro di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Schivare (bonus), Fingere.

### *Descrizione generale*

Il Giustiziere Arcano è una figura leggendaria e misteriosa, e in assoluto il nemico più temuto dagli incantatori arcani. Pur essendo egli stesso dotato di poteri magici, infatti, lo scopo principale di ogni giustiziere arcano è di annientare coloro che utilizzano incantesimi arcani, in modo da impedire loro di portare scompiglio nel mondo e di usare per fini ignominiosi le arti magiche. Ogni giustiziere ha infatti l'abilità sorprendente di privare qualsiasi incantatore arcano dei suoi poteri, recidendo il legame magico tra un individuo e la magia che permea l'universo (il modo in cui ciò può essere compiuto è un segreto custodito gelosamente dai giustizieri), e questo può chiaramente portare alla sconfitta anche del più temuto tra i maghi, se egli viene privato della sua fonte primaria di potere. Per questo i giustizieri sono odiati da qualsiasi incantatore arcano, e incredibilmente temuti allo stesso tempo, poiché incarnano l'esatto opposto delle aspirazioni comuni che guidano ogni individuo lungo la strada della magia.

Il giustiziere arcano (che può essere di qualsiasi razza, non solo umano) appartiene ad un ordine segreto e ben ramificato, composto di individui che pongono al di sopra di ogni altra cosa una cieca diffidenza verso le arti arcane. Essi credono che la magia arcana sia la forma più pericolosa e diabolica di corruzione esistente al mondo, e che la maggior parte dei maghi non sia in grado di usare i propri poteri magici per il bene della società, visto che non sono abbastanza saggi o virtuosi. Per evitare quindi che essi producano sofferenza nel mondo a causa della loro dabbenaggine o di una intenzionale e maligna volontà di potenza, i giustizieri si adoperano per eliminare radicalmente dal mondo la minaccia rappresentata

dall'arcanismo, sopprimendo la fonte del male, ovvero gli incantatori arcani. Naturalmente non tutti gli incantatori sono malvagi o meritano di morire, ma per non correre rischi al minimo segno di abuso da parte di un incantatore arcano, un giustiziere preferisce agire per eliminare la minaccia anziché sperare nella redenzione del mago. Spesso accade quindi che un giustiziere arcano si unisca sotto mentite spoglie allo stesso gruppo in cui si trova un mago o uno stregone per controllarlo da vicino, e nel caso in cui il mago commetta un'azione considerata imperdonabile verrà severamente punito dal giustiziere. Se poi l'incantatore persiste nei suoi errori, il giustiziere userà qualsiasi mezzo per fermarlo, fino alla morte di uno dei due.

### *Storia dell'Ordine Scarlatto*

I giustizieri arcani nacquero nell'ormai scomparso Impero di Nithia circa 600 anni prima della fondazione dell'Impero di Thyatis. A quel tempo, la magia arcana era divenuta uno strumento incredibilmente devastante nelle mani di stregoni senza scrupoli e nobili assetati di potere, che per assecondare i propri sogni di ricchezza avevano dato ascolto alle promesse tentatrici dei demoni dell'Entropia conducendo l'impero su un sentiero senza uscita verso la corruzione e la distruzione totale. Molti individui soffrivano a causa delle privazioni e delle ingiustizie perpetrate dai nobili corrotti e sanguinari, e nel tentativo di arginare il devastante influsso nithiano sulle popolazioni circostanti, un gruppo di immortali ispirò alcuni sacerdoti ad agire per contrastare il Male che aveva avvelenato l'impero prima che fosse irrimediabilmente perduto.

Sfortunatamente, alcuni di questi sacerdoti (probabilmente sotto l'influenza di immortali entropici sotto mentite spoglie) si persuasero che il problema derivasse dall'abuso dei poteri arcani di maghi e stregoni di corte, che avevano stregato il faraone ed i nobili nithiani contro la loro volontà e li avevano allontanati dalla saggezza degli immortali. Decisero di trovare un modo per contrastare e annullare l'influsso di questi incantatori, in modo che l'Impero di Nithia potesse tornare agli antichi splendori e che le ire degli dei venissero placate col sacrificio dei malvagi. Fu così che questi sacerdoti fondarono l'Ordine Scarlatto e reclutarono un gruppo scelto di fedeli e obbedienti seguaci per condurre ricerche proibite e pericolose, spiare e rapire maghi e creature fatate nel tentativo di comprendere i segreti della loro magia e annullarla completamente.

Fu solo grazie all'influenza di alcuni immortali (anche se non è chiaro se fossero demoni o guardiani) che

l'ordine svelò il segreto del tatuaggio scarlatto, e dopo averne valutato i rischi e gli effetti, i sacerdoti dell'ordine decisero che solo gli adepti più scaltri e leali sarebbero diventati i primi giustizieri arcani, individui lesti, astuti e micidiali, dotati di poteri finalizzati all'unico obiettivo di controllare e



all'occorrenza eliminare maghi e stregoni dissennati nel nome dei guardiani immortali.

In pochi decenni il piano venne attuato, e gli sforzi dell'Ordine Scarlatto causarono una guerra civile interna all'impero che lo frammentò ulteriormente e favorì un accentramento del potere nelle mani della casta sacerdotale, tra cui si diffuse a macchia d'olio la paranoia propagandata dall'Ordine nei confronti di maghi e stregoni. Il timore di un colpo di stato orchestrato dagli incantatori arcani (in particolare dai Seguaci del Fuoco di Magian, un tempo una setta potente che godeva del favore del Faraone) non fece che precipitare la situazione, spingendo i sacerdoti ad approvare ricerche e pratiche tanto aberranti quanto pericolose, nel tentativo di svelare misteri proibiti che avrebbero garantito la supremazia della casta sacerdotale su quella dei maghi. Fu così che l'ultimo Faraone di Nithia, nel tentativo assurdo di distruggere in un sol colpo tutti i suoi nemici e sobillato nella sua follia dallo stesso Ordine Scarlatto (i cui capi avevano evidentemente ceduto alla sete di potere tanto quanto i maghi che cercavano di sterminare), avviò i preparativi per un rituale talmente devastante ed empio da attirare l'inevitabile punizione degli stessi immortali protettori dell'Impero.

L'annientamento della Nithia non fu causato quindi dalle ambizioni degli stregoni, ma dall'eccessiva sete di potere e dalla follia dimostrata dalla sua casta sacerdotale, rappresentata in primo luogo dal Faraone e dall'Ordine Scarlatto. Grazie all'intervento delle divinità che un tempo avevano favorito l'ascesa dei nithiani, i cosiddetti Guardiani, e alla fine del VI secolo PI tutti gli insediamenti nithiani nel Mondo Conosciuto scomparvero, e molte delle sue colonie in altre parti del mondo vennero distrutte o assorbite dalle popolazioni native, perdendo completamente le memorie relative al proprio passato e alle proprie origini.

Con la scomparsa di Nithia, l'Ordine Scarlatto subì un duro colpo, ma non andarono perse tutte le sue conoscenze. Infatti, alcuni giustizieri emigrati nelle colonie sopravvissero alla distruzione di Nithia, ma l'effetto della magia immortale alterò le loro memorie modificandone sia l'atteggiamento che le motivazioni di fondo. Essi si convinsero di essere stati colpiti da una crudele maledizione ordita dai maghi più potenti che vivevano nelle zone limitrofe (l'Impero Alphatiano per i giustizieri delle colonie nithiane orientali, la Magocrazia di Herath per quelli delle colonie occidentali), che aveva avuto effetti devastanti anche sulle popolazioni circostanti, causando la distruzione di un'intera civiltà (senza tuttavia ricordarsi altri particolari su di essa). Animati da un rinnovato disprezzo nei confronti della magia arcana, i giustizieri superstiti persero la motivazione religiosa che aveva dato origine alla creazione della loro setta, ma continuarono ad agire nell'ombra per distruggere i maghi o impedirgli di abusare delle loro capacità, focalizzando in particolare i loro sforzi contro i regni della magia arcana più potenti (gli alphetiani a est e gli herathiani a ovest).

I membri della setta decisero di reclutare solo persone motivate dall'odio verso le arti arcane, evitando accuratamente di allearsi con ordini religiosi o militari di varia natura o di accettare al suo interno sacerdoti e

guerrieri consacrati proprio per avere completa libertà d'azione e di intenti, ed avere la completa fedeltà dei suoi membri. L'Ordine riformato divenne così una gilda ben strutturata e tentacolare con un modello gerarchico molto particolare. I vertici dell'Ordine decisero infatti di creare una rigida struttura fatta di cellule e branche indipendenti. Ogni candidato sarebbe entrato a far parte della setta solo dopo un attento esame attitudinale e motivazionale da parte di uno dei suoi membri. Ciascun giustiziere si sarebbe preso cura di un solo discepolo a cui affidare incarichi e tramandare i segreti e i dogmi della setta, e avrebbe riferito ad un solo superiore, da cui avrebbe preso ordini, secondo uno schema piramidale che avrebbe visto un solo leader (detto Venerabile) a capo di ogni regione di interesse. Ciascun Venerabile sarebbe rimasto in contatto con gli altri leader, senza però conoscerne mai l'identità. In questo modo, limitando il numero di persone conosciute, si sarebbe evitato il rischio di un tracollo in caso di scoperta di una delle cellule, e se uno dei rami dell'Ordine fosse stato potato fino alla radice uccidendo il Venerabile, i restanti avrebbero potuto eleggerne uno nuovo a cui affidare la ricostruzione della branca mancante.

Nei secoli successivi alla fondazione di Thyatis, l'ordine si sviluppò grazie a questa nuova organizzazione, mantenne i contatti tra i suoi membri e trovò terreno fertile all'interno delle comunità tiranneggiate dal dispotismo di maghi e stregoni. In parte utilizzando fondi elargiti segretamente dall'Imperatore di Thyatis per arrestare l'espansione dell'Alphatia nel momento di maggior crisi, l'Ordine Scarlatto creò cellule in tutto il Mondo Conosciuto e oltremare, specialmente nelle magocrazie. A tutt'oggi, i Giustizieri Arcani sono una realtà nascosta che pochi incantatori riescono a comprendere, ma questo è esattamente lo scopo che si erano prefissi i vertici dell'ordine: far credere di non esistere per continuare ad agire indisturbati.

### ***Armi e Armature***

Il giustiziere arcano è solito indossare solo armature leggere, per sfruttare al meglio le sue abilità ladresche. Di solito non utilizza scudi, ma in circostanze straordinarie può servirsi di un buckler (ovvero uno scudo di una taglia inferiore alla propria); nel caso voglia proteggersi con uno scudo di dimensioni più grandi, non è in grado di portare attacchi per quel round.

Per quanto riguarda le armi, il giustiziere può usare qualsiasi tipo di arma da tiro e armi usabili con una mano sola, poiché preferisce affrontare le sue vittime con armi che gli permettano di avere sempre una mano libera per toccarle direttamente ed annullare i loro poteri arcani, prima di dar loro il colpo di grazia.

### ***Poteri***

Il giustiziere arcano è a tutti gli effetti una sottoclasse del ladro e possiede quindi tutte le comuni **abilità ladresche** (colpire alle spalle, combattimento scaltro, schivata attiva), anche se utilizza la tabella di avanzamento in PE del Chierico (ignorando quella di progressione degli incantesimi) per bilanciare i poteri ricevuti. I giustizieri hanno anche accesso alle abilità segrete dei ladri (v. *Il Perfetto Ladro* disponibile online per ulte-

riori informazioni sulle varie abilità), a scelta tra le seguenti, considerate quelle tipiche dell'Ordine Scarlatta, la gilda a cui appartiene ogni giustiziere:

- Colpire alle spalle migliorato
- Colpo micidiale
- Combattimento agile
- Eludere
- Eludere migliorato
- Fisico temprato
- Incantesimi dell'Ombra
- Maestria in combattimento
- Maestro del travestimento
- Maestro delle trappole
- Maestro scassinatore
- Passare inosservato
- Prontezza di riflessi
- Sensi allertati
- Spirito vigile
- Tecniche di assassinio
- Volontà indomita

Ogni giustiziere viene iniziato ai misteri della setta da un mentore di almeno 9° livello, il quale, dopo essersi assicurato che l'individuo sia affidabile (punteggi di Saggiezza e Carisma non inferiori a 13 e allineamento Legale) e motivato nei confronti della lotta contro i maghi, compie la cerimonia per iscrivere sul corpo dell'iniziato il **tatuaggio scarlatta**, un sigillo mistico inizialmente creato dai sacerdoti nithiani che permette all'individuo di sviluppare vari poteri arcani utilizzando il suo corpo come ricettacolo, senza dover studiare la magia come i comuni incantatori. La cerimonia del tatuaggio dura 1 giorno intero e richiede materiali costosi e pitture speciali per un valore di 1.000 m.o.

Il tatuaggio scarlatta è grande quanto un palmo ed indelebile, e per questo spesso viene apposto in parti del corpo poco esposte (inguine, schiena, cosce, o anche sul cuoio capelluto, dove ricrescono poi i capelli) per custodire il segreto. Il tatuaggio è in pratica una runa molto potente che consente al soggetto di sviluppare determinati poteri man mano che acquisisce esperienza (avanza di livello) ed entra in simbiosi con la magia che permea il simbolo, ma questo potere ha un prezzo. Infatti, come assicurazione per evitare che i membri dell'ordine venissero tentati dal potere delle arti arcane, il tatuaggio venne creato in modo che per chiunque lo ricevesse diventasse impossibile comprendere la magia arcana. Pertanto, nonostante possa tentare di studiare le arti arcane presso i migliori istituti o tutori, qualsiasi giustiziere non riuscirà mai a comprendere la lingua della magia né a evocare incantesimi arcani (compreso sfruttare pergamene magiche arcane o oggetti tipici dei maghi); la limitazione non si applica alla magia divina. Il giustiziere non può quindi utilizzare oggetti specifici degli incantatori arcani né apprendere le conoscenze, considerate fonte di possibile corruzione (non ha pertanto accesso all'abilità generale *Magia arcana* né all'abilità speciale dei ladri *Conoscenza Arcana*), e rifiuta l'uso di oggetti con poteri negromantici.

Il giustiziere sviluppa spontaneamente un potere ogni 2 livelli (a scelta del giocatore tra quelli accessibili

una volta raggiunto il livello sotto riportato e quelli inferiori, tutti identici agli incantesimi arcani omonimi). Con la sola esclusione del tocco che annulla la magia (obbligatorio) e quello che la risucchia, tutti i poteri del tatuaggio sono evocabili una volta al giorno, hanno effetto solo sul giustiziere, e ciascuno può essere dissolto magicamente con le normali probabilità.

#### **Al 1° livello:**

*Annullare la magia* (1 volta al round): il personaggio può rescindere il legame che permette ad un incantatore di evocare e vincolare energie arcane. Una volta al round round il giustiziere può usare questo potere toccando un incantatore arcano a mani nude (CA per il TxC calcolata ignorando eventuali armature). Quest'ultimo deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità pari al bonus di Carisma del giustiziere arcano e se fallisce, il margine di fallimento indica il numero di ore durante le quali i suoi poteri magici sono inutilizzabili (ad esempio, se fallisce di 1 punto non potrà lanciare incantesimi per 1 ora, se fallisce di 4 punti sarà privato dei poteri arcani per 4 ore, e così via). Se poi il TS è un 1 naturale, la vittima non riuscirà ad evocare incantesimi per ben 1d4 giorni.

#### **Al 2° livello:**

*Risucchiare la magia* (1 volta al round): il personaggio può risucchiare dalla mente di un incantatore arcano un incantesimo di livello massimo pari alla metà del proprio col tocco (v. sopra). Il giustiziere sceglie una certa magia: se la vittima non conosce quell'effetto, ne perde uno a caso tra quelli memorizzati di pari livello. La vittima può resistere con un TS contro Incantesimi con penalità pari al bonus Carisma del giustiziere: se fallisce dimentica la magia, che passa nella mente del giustiziere e questi può sfruttarla entro un'ora o svanisce. Il totale di livelli di incantesimi assimilabili ogni giorno è pari al punteggio d'Intelligenza del giustiziere.

#### **Dal 4° livello** (v. incantesimi arcani di 1°):

*Camuffamento, Individuare il magico, Lettura dei linguaggi, Lungavista, Lungopasso, Mentire, Movimenti del ragno, Resistenza, Saltare, Scudo magico.*

#### **Dal 8° livello** (v. incantesimi arcani di 2°):

*Apnea, Barriera riflettente, ESP, Localizzare oggetti, Invisibilità, Levitazione, Protezione mentale, Scudo deflettente, Silenzio individuale, Vedere l'invisibile.*

#### **Dal 12° livello** (v. incantesimi arcani di 3°):

*Barriera elettrica, Forma gassosa, Infravisione, Lingue, Metamorfofi animale, Protezione da proiettili normali, Riflessi fulminei, Spiare, Velocità, Volare.*

#### **Dal 16° livello** (v. incantesimi arcani di 4°):

*Abilità eccezionale, Aura difensiva, Autometamorfofi, Distorsione, Invisibilità migliorata, Pensieri fittizi, Porta dimensionale, Vista a raggi X.*

#### **Dal 20° livello** (v. incantesimi arcani di 5°):

*Agilità felina, Forza taurina, Schermo occultante, Telecinesi, Telepatia, Tempra ferrea, Travestimento, Vista rivelante.*