

LE RUOTE DEGLI IMMORTALI

Pochi sono al corrente dell'esistenza delle cosiddette Ruote degli Immortali, la maggior parte dei quali (di solito saggi, incantatori, o esperti avventurieri di una certa fama) probabilmente è a conoscenza solo di uno o due esemplari di questi artefatti. Nessuno sa con certezza chi le abbia create né quando, e persino domande dirette poste ad immortali e sapienti non hanno mai dato risposte chiarificatrici. L'unica cosa certa per i mortali che le hanno studiate per secoli è che siano opera di uno o più immortali (con Korotiku e Khoronus tra i più papabili), da qui il loro soprannome.¹

La prima testimonianza storica dell'esistenza di una di queste ruote risale al 90 DI, quando secondo gli Annali Thyatiani un mago di corte thyatiano fece pubblica dimostrazione dei poteri della Ruota della Fortuna davanti all'Imperatore, evocando preziosi e oggetti magici che in seguito vennero donati allo stesso monarca e ai cortigiani presenti. A ben vedere tuttavia, tracce della presenza di questi artefatti sono riscontrabili anche in epoche precedenti sia presso i nithiani che tra gli alphetiani giunti su Mystara, ed è dunque difficile risalire alla data di creazione vera e propria di questi oggetti.

Le Ruote sono artefatti estremamente potenti e altrettanto bizzarri, impossibili da dirigere a proprio piacere, e forse anche per questo o per l'intervento degli dei o del fato sono passate di mano costantemente nel corso dei secoli. Attualmente nessuna di esse è posseduta da un individuo singolo, ma sono considerate proprietà di varie Gilde di Magia sparse per il mondo. Queste gilde hanno un mutuo accordo tra loro che risale al X secolo DI e prevede che l'artefatto venga ospitato in diversi negozi o collegi di magia ad esse affiliati durante il corso dell'anno, in modo che non rimanga mai per troppo tempo nello stesso posto. Molti ipotizzano che la ragione di questo modus operandi sia per evitare che la ruota diventi facilmente rintracciabile e possa essere rubata, altri invece credono che ciò abbia a che fare con l'interferenza del campo magico della ruota nei confronti degli incantatori o degli oggetti magici presenti nel negozio. Quale sia la verità, questo modo di fare ha impedito nell'ultimo secolo che si verificassero gravi incidenti o eventi spiacevoli, tipicamente associate alle ruote secondo le leggende dei secoli precedenti. Per questo ogni gilda si impegna a rispettare la rotazione, ed ogni negozio o collegio che la prende in carico provvede ad inviarla nel massimo segreto al prossimo ricevente al termine del periodo di custodia e utilizzo (mai più di 2-3 mesi).

Nessuno conosce con esattezza l'itinerario della ruota durante l'anno ad esclusione del gran maestro della gilda, ma se si è abbastanza fortunati da essere nel posto giusto al momento giusto, è possibile far girare la ruota e sfidare il destino... pagandone il prezzo, naturalmente. Infatti, ogni giro di ruota è costoso sia in termini monetari (c'è una tariffa che varia da 50 a 100 m.o. per giro, in base alla zona) sia in termini personali, visto che gli effetti si applicano sempre solo ed esclusivamente al soggetto che gira la ruota.

Chiunque voglia utilizzare una ruota deve tenere sempre bene a mente queste regole:

1. La Gilda che custodisce la Ruota non è in alcun modo responsabile per i suoi effetti
2. Gli oggetti creati dalla Ruota sono di esclusiva proprietà del soggetto che l'ha girata
3. La Ruota influenza solo la persona che la gira direttamente
4. La Ruota non può essere ingannata in alcun modo
5. La Ruota può essere girata solo un certo numero di volte al giorno stabilito dalla Gilda²

Il primo punto indica che la Gilda o chiunque custodisca la ruota non ha alcun potere di governare o arginare i suoi effetti, e questo viene sempre messo bene in chiaro prima con ciascun possibile usufruttore, che viene informato anche della possibilità di rischi gravi sia per la sua salute che per le sue proprietà materiali, per evitare fastidi in futuro.

¹ La realtà è che ogni ruota è stata creata dai gerarchi di ognuna delle quattro Sfere dell'Ordine come premio per i propri fedeli e per aumentare l'influenza della propria sfera. L'Entropia però fece valere le proprie ragioni e anziché pretendere la creazione di una propria ruota, agì per corrompere le quattro esistenti con effetti secondari caotici e devastanti, al solo scopo di scoraggiarne l'utilizzo e ristabilire l'equilibrio.

² Questo limite è basato sugli esperimenti fatti dalle Gilde, che hanno scoperto due effetti secondari causati dall'Entropia. La prima è che ogni 24 ore la Ruota ha bisogno di restare inattiva per 1 turno per ogni giro compiuto per ricaricarsi del suo potere magico, e dunque con 50 giri la ruota resta inattiva per le successive 8 ore, giudicato un intervallo di tempo accettabile. Inoltre, si è scoperto che una volta ecceduto il limite di 50 giri ogni giorno, ciascun giro ulteriore ha una probabilità cumulativa del 5% di rilasciare all'esterno della ruota entro un raggio di 9 metri una potente scarica di energia che può causare ogni volta uno dei seguenti effetti (1d6): 1. confusione; 2. paura; 3. demenza precoce; 4. scarica elettrica da 5d6 danni dimezzabili; 5. rischio di 1000 PE; 6. rischio di 1 punto di caratteristica casuale.

Allo stesso modo viene esplicitamente stabilito che chiunque giri la ruota, oltre a prendersi i rischi del caso (punto 3), si prende anche tutti i benefici, in particolare qualsiasi oggetto creato dalla ruota viene considerato proprietà del soggetto che l'ha girata (punto 2). Tuttavia, molte sono le voci secondo cui le ruote non creerebbero gli oggetti dal nulla, ma si limiterebbero a far sparire cose possedute da qualcun altro e a portarle magicamente al cospetto del loro utilizzatore, con la possibilità di incontri poco piacevoli con i legittimi proprietari degli oggetti qualora avessero modo di rintracciarli.³

Il quarto punto indica che non importa quali accorgimenti o protezioni magiche⁴ si possano usare prima di girare la ruota, se si evocano effetti deleteri questi colpiscono sempre inevitabilmente il suo utilizzatore (e ciò è sempre stato testimoniato da tutti i suoi custodi, che lo hanno visto in prima persona svariate volte). Questo naturalmente è a corollario del primo punto, e a garanzia del fatto che nessuna ruota può essere controllata in alcun modo da nessuno. L'unico modo per proteggere i propri effetti personali prima di girare la ruota è di donarli volontariamente a qualcun altro. Tuttavia, spesso è accaduto che la persona che ha ricevuto in dono gli oggetti abbia improvvisamente rifiutato di renderli una volta girata la ruota, anche nel caso di parenti o amici di lunga data, forse a causa del suo influsso.⁵

L'ultima regola è stata aggiunta nel corso del X secolo in base all'esperienza delle Gilde, che hanno così voluto evitare che gli effetti più catastrofici e caotici delle ruote possano provocare danni su larga scala, se la loro energia venisse sovraccaricata.

Le Ruote esistenti su Mystara sono quattro, una per ciascuna sfera di potere, ed ognuna è conosciuta con un soprannome legato al suo potere finale: la Ruota della Fortuna (Pensiero), la Ruota della Gloria (Materia), la Ruota del Fato (Tempo) e la Ruota del Potere (Energia).

Aspetto

Ogni ruota è in effetti un disco di un materiale durevole del diametro di 3 metri e spesso 50 cm, che levita costantemente a 1 metro dal suolo. La superficie superiore è divisa in almeno 20 diversi spicchi da una raggiera di listelli d'argento, con una verga bronzea fusa sul bordo esterno di ogni settore che si protende perpendicolarmente verso l'alto. Su ciascun settore sono incisi una serie di simboli impossibili da interpretare o decifrare sia con mezzi normali che magici, e l'intero artefatto irradia un'aura di magia potentissima di ciascuna scuola. Le quattro ruote si distinguono l'una dall'altra solo per il materiale di cui sono composte e per il colore: Destino: marmo grigio; Fato: quarzo roseo; Fortuna: platino blu cobalto; Potere: oro.

Non è possibile spostare la Ruota se non si conosce la parola magica per sbloccarla dalla sua posizione (gelosamente custodita dalla Gilda), né è possibile danneggiarla (ogni incantesimo si ritorce contro chi l'ha evocato e gli assalti fisici non la scheggiano nemmeno).

Metodo d'uso

L'utilizzatore deve avvicinarsi alla ruota, afferrare una delle verghe di bronzo che fuoriescono dal bordo e con un violento strattone (prova di Forza) far compiere almeno un giro completo alla ruota. A quel punto essa acquista velocità fino a che i tasselli sulla sua superficie diventano confusi e i simboli sembrano sciogliersi in una pozza di macchie brillanti e colorati, fino a che la ruota si arresta, ed un solo simbolo compare al centro, ad indicare il risultato del giro. La runa si illumina e risucchia l'individuo, che vive un'esperienza mistica all'interno della ruota per circa un minuto. Dopo di che egli si materializza all'esterno, mutato a causa dei poteri dell'artefatto o con qualche dono ai suoi piedi, e la superficie della ruota ritorna normale. Mentre è in funzione un campo di forza circonda sia la ruota che il suo utilizzatore ed è impossibile oltrepassarlo fino a che il giro non termina e l'effetto si compie.

Qualsiasi uso presuppone un tiro con dado percentuale (D100), e consultare l'esito in base alla tabella sottostante. La dicitura "*cumulativo*" indica che lo stesso simbolo può

³ Uno dei poteri perversi dall'Entropia impedisce alla Ruota di creare oggetti, per cui qualsiasi manufatto che si materializza in realtà svanisce dal luogo in cui si trovava e riappare vicino alla ruota. La Ruota invia poi un impulso nella mente del suo possessore originale che gli rivela l'esatta ubicazione dell'oggetto al momento della sua ricomparsa, ma l'impulso è tanto più chiaro quanto più è alto il valore dell'oggetto (2% ogni 100 m.o. di valore).

⁴ L'uso di un'anti-magia impedisce a qualsiasi effetto di influenzare il soggetto, ma questo vale sia per effetti negativi che positivi, quindi è come se non avesse nemmeno girato la ruota!

⁵ Se nelle 24 ore successive alla donazione di oggetti o valori il donatore usa la ruota, il beneficiario risente di un impulso fortissimo di egoismo emanato dalla ruota e deve effettuare un TS Incantesimi mentali con penalità pari ai giri di ruota fatti dal donatore. Se il TS riesce può comportarsi come crede, ma se fallisce ritiene ormai di sua proprietà ciò che ha ricevuto, senza vincoli nei confronti del donatore, se non quello di rivenderglieli a prezzo di mercato.

comparire più volte nello stesso giorno, mentre tutti gli altri non si manifestano che una sola volta, dopodiché scompaiono dalla ruota fino a che non si ricarica. Nel caso in cui un giro successivo indichi un effetto non più disponibile, ritirare il dado.

Da notare che tutte le ruote usano la stessa tabella di risultati, ma solo il potere finale (col risultato 00) varia in base al tipo di ruota che viene girata.

RISULTATI DEL GIRO DELLE RUOTE DEGLI IMMORTALI

D100

Descrizione dell'effetto

- 01 Bonus di +1 ai Tiri per Colpire e ai danni per le successive 48 ore.
- 02 Scompaiono 1d4 armi del personaggio scelte a caso [cumulativo].
- 03 Il soggetto guadagna 1d6 PF permanentemente [cumulativo].
- 04 Incubo ricorrente. La prima volta che il soggetto si addormenta una creatura della Dimensione dell'Incubo penetra nei suoi sogni e lo assale. Se lo uccide in sogno, il soggetto si sveglia urlando e deve tentare un TS Incantesimi mentali: se riesce, il soggetto non recupera PF né incantesimi per il mancato riposo, viceversa è talmente scosso da perdere 1 punto di Saggezza temporaneo. Se invece è la creatura ad essere sconfitta, il soggetto guadagna PE raddoppiati e 1 punto in Saggezza al suo risveglio. Finché non viene sconfitta, la creatura ritorna notte dopo notte ad assillare la vittima, e quando la sua Saggezza raggiunge lo zero cade in coma e muore.
- 05 Appare un indumento magico scelto a caso [cumulativo].
- 06 La Forza del soggetto cala di 1 punto permanentemente [cumulativo].
- 07 Appare un accessorio magico scelto a caso [cumulativo].
- 08 Il soggetto perde permanentemente 2d4 x 1000 PE [cumulativo].
- 09 L'Intelligenza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
- 10 Il soggetto cambia allineamento (scegliere a caso).
- 11 Uno degli oggetti magici del soggetto (scelto a caso) è disintegrato [cumulativo].
- 12 La Destrezza del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
- 13 Il personaggio dimentica completamente quel che ha fatto nelle ultime 24 ore (inclusi tutti gli incantesimi memorizzati).
- 14 Il soggetto è immune a qualsiasi effetto magico per le seguenti 24 ore.
- 15 Furia Omicida. Il soggetto viene invaso da un folle desiderio assassino e cerca di ammazzare con ogni mezzo tutti i presenti entro 9 metri per 2d6 round, al termine dei quali ritorna in sé senza ricordare nulla di quanto ha fatto.
- 16 Appare un oggetto magico scelto a caso [cumulativo].
- 17 Tutte le monete possedute dal soggetto svaniscono.
- 18 La Saggezza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
- 19 Il soggetto perde permanentemente 1d6 PF [cumulativo].
- 20 Un terzo occhio permanente si apre sul dorso della mano del soggetto. Può vedere attraverso esso se chiude gli altri occhi e possiede Infravisione a 18mt.
- 21 Bonus di +1 a tutti i TS del soggetto per le successive 48 ore.
- 22 Il soggetto perde la metà dei suoi PF totali a causa delle ferite che si riaprono.
- 23 Il Carisma del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
- 24 Demenza senile. Il soggetto diventa un demente (Int e Sag ridotte a 2) per 1d6 giorni. La situazione si può risolvere prima solo con *Cura mentale* da chierico di 20°.
- 25 Appare un gioiello del valore di 2d6 x 1000 m.o. [cumulativo].
- 26 La Costituzione del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
- 27 Appare un'arma magica scelta a caso [cumulativo].
- 28 Tutte le gemme e i gioielli del soggetto svaniscono.
- 29 Appare una pietra preziosa del valore di 5000 m.o. [cumulativo].
- 30 Il soggetto è in grado di respirare sott'acqua in maniera permanente, ma sviluppa un paio di branchie sul collo e una vulnerabilità al fuoco, che gli impone una penalità di -2 su ogni TS per ridurre i danni da fuoco.
- 31 Il soggetto riceve una penalità -1 a tutti i TS per le successive 48 ore.
- 32 Appare una corazza magica scelta a caso [cumulativo].
- 33 Perdita dell'Ombra. Il soggetto non ha più un'ombra e per ogni giorno successivo senz'ombra perde temporaneamente 1 punto in Costituzione e in Saggezza. Se una delle due caratteristiche arriva a zero il soggetto muore e ritorna in vita dopo 1d4 giorni come un necrospetto, se il cadavere non viene benedetto con *scaccia maledizioni*. La sua ombra torna a perseguitare il soggetto una volta al giorno

durante la notte per 10 round con le statistiche di un'ombra spettrale, cercando di risucchiare la sua Forza. Solo se riesce a sconfiggerla prima che sia troppo tardi questa si riunirà al corpo del malcapitato, se invece anche la sua Forza si azzerà l'individuo si trasforma a sua volta in un'ombra spettrale.

- 34 La Forza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
- 35 Il soggetto perde la vista permanentemente (la recupera con *Cura cecità*).
- 36 Il soggetto guadagna permanentemente 2d4 x1.000 PE [cumulativo].
- 37 L'Intelligenza del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
- 38 Appare uno scudo magico scelto casualmente [cumulativo]
- 39 Un oggetto protettivo del soggetto scelto a caso svanisce [cumulativo]
- 40 Il soggetto cambia razza in modo permanente (tirare a caso per la nuova razza).
- 41 La Costituzione del soggetto aumenta permanentemente di 1 punto [cumulativo].
- 42 Le unghie del soggetto si allungano fino a diventare artigli retrattili con cui può effettuare un attacco al round causando 1d4 punti di danno più il bonus Forza.
- 43 Malattia mortale. Il soggetto sviluppa una malattia che ne corrompe le carni a partire da uno degli arti (tirare a caso 1d4: 1 braccio dx, 2 braccio sx, 3 gamba dx, 4 gamba sx). L'arto diventa inservibile dopo 1d4 giorni, e trascorsa una settimana rinsecchisce e si stacca completamente, facendo perdere al soggetto 1/5 dei PF totali (una volta perso, l'arto si può recuperare solo con la *rigenerazione*). Alla quinta settimana la malattia corrompe il busto e la testa e il personaggio muore. Il soggetto può salvarsi solo se beneficia di un *cura malattie* lanciato da un chierico di almeno 20° livello prima che sia troppo tardi.
- 44 Il Carisma del soggetto cala di 1 punto permanentemente [cumulativo]
- 45 Appare una verga magica scelta a caso [cumulativo].
- 46 Scompaiono 1d4 pozioni o veleni scelti a caso posseduti dal soggetto [cumulativo].
- 47 Il soggetto è in grado di comprendere automaticamente qualsiasi creatura intelligente, ma la capacità si limita alla comprensione orale: non può infatti parlare altre lingue oltre a quelle conosciute, né può tradurre scritti in lingue sconosciute.
- 48 Penalità di -1 a tutti i Tiri per Colpire e ai danni per le successive 48 ore.
- 49 Il soggetto acquisisce la capacità permanente di parlare con tutti gli animali.
- 50 Il soggetto si fonde con un'anima defunta e guadagna perennemente una parte delle sue capacità (un'abilità generale gratuita). Tuttavia una volta ogni giorno è costretto a rivivere nella sua mente un episodio della vita del defunto, entrando in uno stato di trance per 1 minuto durante il quale non può fare assolutamente nulla (questo disagio si manifesta sempre casualmente, a giudizio del Master).
- 51 Appare una pergamena magica scelta a caso [cumulativo].
- 52 La Saggezza del soggetto cala permanentemente di 1 punto [cumulativo].
- 53 Licantropia. Il soggetto si ritrova infettato con una forma scelta a caso di licantropia da malefizio, che si manifesta pienamente nel primo giorno di luna piena. Fino a quel momento, egli non sospetta nulla anche se i suoi sogni e le sue reazioni si fanno più selvagge e oscure, lasciando presagire un cambiamento (prova d'Intelligenza). Se non riceve uno *scaccia maledizioni* e un *cura malattie* da un incantatore almeno di 12° livello entro la prima muta, la maledizione è permanente (per liberarsene in futuro occorrerà oltre a entrambi gli incantesimi anche bere una pozione speciale di aconito che causa la morte se non si supera un TS Veleno). Qualsiasi figlio del soggetto ha il 50% di probabilità di ereditare la maledizione, e i suoi morsi in forma animale infettano normalmente le vittime. Personaggi semiumani licantropi muoiono tra atroci sofferenze alla prima trasformazione.
- 54 Il soggetto guadagna un attacco extra ogni round con le sue zanne che si allungano all'occasione, causando 1d4 punti di danno (senza aggiungere la Forza).
- 55 Il soggetto viene trasformato in una rana e così rimane finché non viene baciato da una nobildonna o la sua maledizione annullata magicamente.
- 56 Appare una pozione magica scelta a caso [cumulativo].
- 57 Un incantesimo scelto casualmente viene cancellato in modo permanente dal libro degli incantesimi del soggetto [cumulativo].
- 58 La Destrezza del soggetto aumenta di 1 punto permanentemente [cumulativo].
- 59 Il soggetto perde l'udito permanentemente (lo recupera con *Cura sordità*).
- 60 Il soggetto cambia sesso in modo permanente (torna normale con *scaccia maledizioni* da incantatore di 20° livello).

- 61 Il soggetto si riduce a 10 cm di altezza per 2d6 giorni (torna normale prima con *scaccia maledizioni* pronunciato da incantatore di almeno 20° livello).
- 62 Appare una bacchetta magica scelta a caso [cumulativo].
- 63 Il soggetto diventa incapace di mentire, al massimo può evitarsi di rispondere. La maledizione permane finché non viene eliminata da un incantatore di livello 15+.
- 64 Il soggetto viene curato completamente da qualsiasi malattia, maledizione e ferita, ivi comprese parti del corpo mancanti che ricrescono.
- 65 Fervore mistico. Il soggetto avverte un improvviso impulso a recarsi verso il tempio più vicino dedicato a una divinità della sfera di appartenenza della ruota girata. Se si rifiuta, inizia a soffrire di una forte emicrania che gli causa la perdita temporanea di 1 punto in Intelligenza e Saggezza ogni giorno finché non raggiunge il santuario. Una volta sceso sotto i 3 punti, il soggetto non ha più il controllo della sua volontà e si dirige come ipnotizzato verso il luogo. Appena giunto al tempio recupera tutti i punti persi, ma si sente in obbligo di esaudire una richiesta del sacerdote più rappresentativo, oltre che devolvere un quarto dei suoi averi alla causa del tempio.
- 66 Appare un bastone magico scelto a caso [cumulativo].
- 67 I lineamenti del soggetto diventano identici a quelli della persona che odia di più, ma le sue caratteristiche rimangono invariate. La trasformazione è permanente e può essere eliminata solo con uno *scaccia maledizioni* almeno di 20° livello.
- 68 Il soggetto acquisisce la capacità permanente di guarire 10 PF concentrandosi e imponendo le mani sulla ferita per tre volte al giorno.
- 69 Il soggetto invecchia di 5d20 anni. Se questo lo porta oltre la sua età massima, deve effettuare un TS Raggio della Morte o morire di vecchiaia all'istante. Anche in caso di successo, egli morirà trascorse 24 ore, se prima non trova un modo di ritornare giovane tanto quanto basta per sopravvivere.
- 70 La pelle del soggetto viene ricoperta permanentemente da una serie di ruvide scaglie verdastre che gli migliorano di 2 punti la CA naturale, ma gli abbassano la Destrezza di 2 punti, oltre che renderlo simile ad un rettiloide.
- 71 Appare un oggetto magico con potere d'Invocazione scelto a caso [cumulativo].
- 72 Il soggetto diventa muto permanentemente (può essere guarito solo con *guarigione*).
- 73 Il soggetto viene circondato da uno scudo di energia mistica che assorbe fino a 20 punti di danno di qualsiasi tipo. Fino a che non ha perso tutti i punti di protezione lo scudo continua ad esistere, e resiste a qualsiasi tentativo di dissolvere la magia. Una volta esauriti i punti di protezione, esso scompare.
- 74 Colpo apoplettico. Il soggetto subisce un improvviso attacco di cuore: deve effettuare un TS Raggio della Morte a -4 o morire all'istante. Anche se si salva, sviene per 2d6 minuti e perde permanentemente 1 PF.
- 75 Appare un oggetto magico con potere d'Abiurazione scelto a caso [cumulativo].
- 76 Il soggetto viene teletrasportato automaticamente nel luogo in cui è nato (se sullo stesso piano di esistenza).
- 77 Il soggetto acquisisce un paio d'occhi sulla nuca che gli consentono la visione posteriore contemporanea a quella anteriore. Ciò significa che è quasi impossibile sorprenderlo (qualsiasi probabilità cala di 1 punto) ma risulta bizzarro alla vista.
- 78 Scompaiono 1d4 oggetti magici del soggetto scelti a caso [cumulativo].
- 79 Appare un oggetto magico con potere di Evocazione scelto a caso [cumulativo].
- 80 Il soggetto acquisisce un Famiglio animale (v. *Tomo della Magia, vol. 1*)
- 81 Il soggetto subisce una perdita totale e immediata di tutti i peli e i capelli, che ricresceranno normalmente nell'arco dei 3 mesi successivi. Fino a quel momento egli ha una penalità di -2 ad ogni prova di Carisma per il disagio che deve sopportare.
- 82 Invisibilità permanente. Oltre agli ovvi vantaggi però, il soggetto comincia lentamente a perdere contatto col mondo e a diventare sempre più privo di sostanza, perdendo 1 punto Intelligenza e di Costituzione ogni giorno. Quando entrambi raggiungono lo zero, esso si dissolve e diventa un'ombra spettrale. L'unico modo per annullare il processo è ricevere l'aiuto di uno scaccia maledizioni pronunciato da un incantatore di almeno 20° livello.
- 83 Appare un oggetto magico con potere d'Ammaliamento scelto a caso [cumulativo].
- 84 Il soggetto perde permanentemente l'uso delle gambe come se gli avessero reciso la spina dorsale. Può recuperare la salute solo con una *guarigione*.
- 85 Appare un oggetto magico con potere di Trasmutazione scelto a caso [cumulativo].

- 86 Il soggetto perde qualsiasi capacità magica o di sfruttare oggetti magici per 1 settimana, anche se resta vulnerabile a qualsiasi effetto magico. La maledizione può essere eliminata prima solo da un incantatore di almeno 20° livello.
- 87 Appare un oggetto magico con potere di Negromanzia scelto a caso [cumulativo].
- 88 Il soggetto acquisisce una fobia scelta a caso (v. Tab. 1), e deve effettuare un TS Incantesimi: se fallisce, la fobia è permanente e potrà essere rimossa solo con *cura mentale*, viceversa dura solamente 1 mese [cumulativo].
- 89 Il soggetto acquisisce la capacità permanente di percepire il male in un raggio di 9 metri intorno a sé ogni volta che si concentra per un round.
- 90 Il soggetto è in grado di evocare un Genio minore 1 volta al giorno (max per 8 ore). Il genio che appare è sempre il medesimo ed è obbligato a servire il soggetto al meglio delle sue capacità, ma se muore non tornerà mai più e il potere svanisce. Spetta al soggetto quindi provvedere alle cure per il proprio genio, che altrimenti recupera 1/10 dei suoi PF per ogni giorno di riposo in cui non viene evocato.
- 91 Appare un libro degli incantesimi con gli incantesimi di un mago di 10° livello.
- 92 Tutti gli oggetti magici posseduti dal soggetto svaniscono.
- 93 Il soggetto aumenta permanentemente i suoi PF fino al massimo consentito dalla sua classe e in base alla sua Costituzione.
- 94 Tutti i preziosi e le monete del soggetto vengono disintegrati.
- 95 Appare un oggetto magico con 2 poteri scelti a caso [cumulativo].
- 96 Tutte le caratteristiche del soggetto vengono ridotte di 1 punto permanentemente.
- 97 Il soggetto ringiovanisce di 2d20 anni, con effetti permanenti sul fisico.
- 98 Presenza Nefasta. Il soggetto diventa un catalizzatore di sfortuna e malasorte per tutti coloro che si intrattengono a discorrere con lui o in sua compagnia per più di un'ora al giorno. Esseri con meno di 3 DV o livelli moriranno automaticamente per via di qualche incidente bizzarro entro 1 mese, mentre tutti quelli con 4+ DV/livelli dovranno affrontare un evento potenzialmente letale e uscirne indenni con le loro forze ogni volta che si ripete l'interazione col soggetto. Da notare che il soggetto stesso non verrà mai danneggiato dall'evento anche se si trova nello stesso luogo (ad esempio se un branco di lupi li assale, nessuno azzanna il soggetto; se in una caverna avviene una frana, lui riuscirà ad uscirne indenne, e così via). La maledizione può essere rimossa solo da un sacerdote di almeno 30° livello.
- 99 Tutte le caratteristiche del soggetto aumentano di 1 punto permanentemente.
- 00 Ruota del Potere (Energia): Il soggetto sente di doversi recare in un luogo ben preciso, la cui ubicazione gli è sconosciuta ma sa come poterlo raggiungere. Se non decide di farlo entro 1 settimana, l'istinto che lo guida scomparirà per sempre senza altri effetti. Se invece si mette in cammino, egli giungerà infine in un luogo pericoloso e isolato in cui si trova un artefatto minore dell'Energia. L'artefatto è custodito da trappole e guardiani di vario tipo, e sempre in possesso di una creatura dell'Entropia di grande potere (15-25 DV o livelli). Il Master dovrà progettare l'intera avventura con prove almeno di livello Companion (20° livello), ma se riuscirà a superarle e a sconfiggere il custode finale, potrà reclamare per sé l'artefatto e l'intero tesoro della creatura sconfitta (del valore di almeno 100.000 m.o.).
- 00 Ruota della Gloria (Materia): Il soggetto sente di doversi recare in un luogo ben preciso, la cui ubicazione gli è sconosciuta ma sa come poterlo raggiungere. Se non decide di farlo entro 1 settimana, egli deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali ogni giorno successivo con penalità cumulativa di -1: finché riesce continua a comportarsi come preferisce, ma quando sbaglia lascia tutto ciò che sta facendo e si dirige al massimo della sua velocità verso il luogo stabilito. Una volta giunto là si troverà ad affrontare una sfida pari al suo livello contro una creatura malvagia o asservita all'Entropia (solitamente un non-morto) che sta tormentando o rendendo difficile la vita di molte persone. Il personaggio non lascerà più quel luogo fino a che non troverà e sconfiggerà la creatura. Quest'impresa non solo gli farà guadagnare automaticamente un livello di esperienza, ma la voce del suo eroismo si spargerà all'interno di tutta la regione o la nazione, e ciò gli garantirà fama e riconoscimenti. Otterrà nel giro di 1 anno un titolo nobiliare da parte di un nobile di rango superiore, e ogni sua prova di Carisma o tiro reazioni con gli abitanti della regione otterrà un bonus di +2 finché non si macchierà di qualche grave colpa nei loro confronti.

- 00 Ruota della Fortuna (Pensiero): Il soggetto viene trasportato in una dimensione chiusa dove si trova a fronteggiare la sua stessa copia di allineamento opposto, nelle stesse condizioni di salute e armata col medesimo equipaggiamento ed incantesimi conosciuti (che verrà gestita dal Master). Il doppio attacca immediatamente senza dar tregua né tempo di riflettere, e dunque prevalere è una questione effettiva di fortuna. Non è possibile andarsene dalla dimensione (che ha una superficie di 1 kmq) finché il rivale non viene ucciso, e il personaggio che esce vincitore riappare davanti alla ruota 1 round dopo la sua scomparsa senza che nessuno dei suoi compagni possa intuire nulla di quanto accaduto (se vince il doppio, solo *individuare l'allineamento* può rivelare la sua vera natura). Se il soggetto originale prevale, egli guadagna automaticamente un livello d'esperienza e ottiene la capacità di cambiare un tiro di dado al giorno a suo piacimento fino a che non muore (se poi viene risorto, la capacità è comunque persa definitivamente).
- 00 Ruota del Fato (Tempo): Nella visione all'interno della ruota il soggetto vede la creatura che teme o odia di più avanzare minacciosamente verso di lui e poi scomparire. Dal giorno successivo, egli ha la sensazione crescente che questo essere si stia avvicinando per ucciderlo, e comincia a vederlo comparire tra la folla, dietro gli angoli, fra le ombre della notte, e questo gli causa una penalità di 1 punto su tutti i TS. Trascorsa una settimana, la nemesi semi-illusoria si materializza per prenderlo di sorpresa (1-3 su d6) e lo assale per ucciderlo, usando tutti i poteri e i mezzi di cui dispone (a discrezione del Master). Le azioni e gli attacchi della nemesi influenzano solo il personaggio poiché esiste solo nella sua mente (non può essere vista da nessun altro e nessuno può dunque aiutarlo in alcun modo), mentre quelli del soggetto influenzano normalmente la realtà circostante. Se il soggetto viene sconfitto, impazzisce per sempre (Intelligenza e Saggezza ridotte a 2 punti). Se invece sconfigge la nemesi, essa scompare per sempre e il personaggio acquisisce 2 punti da aggiungere a qualsiasi caratteristica desiderata, oltre che il dono ultimo della Sfera del Tempo, la possibilità di cambiare un evento del suo passato! Il soggetto si rende immediatamente conto di questo subito dopo la sua vittoria, e in quel preciso momento deve scegliere se sfruttare l'opportunità o perderla per sempre lasciando le cose come stanno. Nel primo caso, il personaggio ha solo tre limiti: 1) non può modificare un evento causando la morte di qualcuno; 2) non può modificare un evento in cui è coinvolta direttamente una divinità; 3) non può modificare eventi di cui non sia direttamente stato spettatore.

TABELLA 1: Fobie

Ogni fobia indica le cause che la scatenano. Quando dette cause si manifestano, il soggetto subisce una penalità di -2 a tutti i suoi tiri, e deve effettuare un TS Incantesimi mentali anche solo per avvicinarsi a più di 6 metri dalla fonte della sua fobia.

01-10	Claustrofobia (spazi chiusi senza visione del cielo)
11-20	Nictofobia (notte e oscurità totale)
21-23	Dracofobia (draghi e creature draconiche)
24-30	Aracnofobia (ragni e insetti)
31-34	Ailurofobia (gatti e felini in genere)
35-45	Pirofobia (fuoco)
46-55	Idrofobia (acqua)
56-63	Necrofobia (cimiteri, obitori, cadaveri e non-morti)
64-70	Ofidiofobia (serpenti di tutti i tipi e rettiloidi)
71-75	Agorafobia (grandi spazi aperti)
76-80	Ginofobia (donne e femmine umanoidi)
81-85	Emofobia (sangue e persone sanguinanti)
86-90	Acrofobia (altezze superiori a 10 metri se vicino al bordo, volo)
91-95	Tanatofobia (paura di morire, sopraggiunge raggiunti ¼ dei PF totali)
96-97	Megalofobia (creature di taglia più grande del soggetto)
98-99	Morfofobia (creature in grado di cambiare forma)
00	Incantofobia (cose o luoghi incantati e tutti gli esseri con capacità magiche)