

SHINER

v. 2.5

Requisiti Primari: Saggezza, Intelligenza e il requisito primario della classe di appartenenza

Altri requisiti: Saggezza e Intelligenza maggiori o uguali a 13. Se la Saggezza dello shiner scende sotto i 13 punti, egli perde tutti i poteri fino a quando non riacquista il minimo richiesto

Classi accessibili: tutte

Dadi Vita: lo shiner usa gli stessi DV della classe di appartenenza

PE e Livello massimo: lo shiner usa la tabella di PE appropriata alla classe di appartenenza, ma coi PE maggiorati (Vantaggio Elevato: 2800 VBE)

Tiri Salvezza: Classe di appartenenza di pari livello

THAC0: Classe di appartenenza di pari livello

Armature consentite: in base alla classe d'appartenenza

Armi consentite: in base alla classe di appartenenza

Abilità Speciali: volontà superiore, eredità genetica, poteri psichici

Maestria nelle Armi: in base alla classe di appartenenza

Abilità Generali obbligatorie: Psicometria (bonus), Concentrazione e in base alla classe di appartenenza

«Impara a controllare il Dono e saprai dominare l'universo. Impara a capire l'universo e riuscirai ad usare al meglio i tuoi poteri. Ricorda sempre che ciò che hai ti è stato concesso dai Supremi. Sono le nostre doti mentali che ci elevano al di sopra del più possente fra i maghi. È la capacità di vedere nel flusso del tempo e di manipolarlo che ci distingue dagli altri mortali. La materia e il pensiero si inchinano alla nostra volontà, e la realtà non è altro che una tela su cui solo noi e gli Dei possiamo dipingere. Non esistono misteri insondabili, traguardi irraggiungibili e forze incontrollabili per la nostra razza. E forse un giorno saremo persino in grado di sedere accanto ai Supremi e di consigliarli, o non saranno loro invece a servirci per l'eternità? Tutto è possibile nel grande disegno del Fato, anche la dipartita degli Dei e l'ascesa di noi *Shiner*.»

- estratto dal "Libro delle Ere e dei Millenni", Vol. I, Capitolo 3°

STORIA

Gli shiner (pron. *sciainer*) sono una razza molto particolare fra le tante che abitano il mondo di Draconia, dato che il potere di cui sono dotati risiede nella loro mente. Stando a quanto raccontano i saggi di questo popolo, i primi della loro stirpe apparvero sul pianeta dopo la Lunga Guerra, intorno all'anno 3000 PA, in un luogo sfuggito dalla maggior parte degli umani chiamato il Deserto della Morte. Secondo la leggenda, questa grande vallata prima dello scontro fra Dei e Immortali era una pianura lussureggiante ricca di frutti e popolata da ogni sorta di animali; in seguito allo scontro fra i divini poteri però (scontro che si concluse proprio su quella regione), le energie magiche impiegate da entrambe le parti produssero un tale sconvolgimento nell'atmosfera e nel ciclo naturale di quel luogo che nel giro di cinque anni un territorio non meno vasto di centomila chilometri quadrati si trasformò in una distesa inospitale di rocce, crepacci, fosse di catrame e dune di sabbia. Gran parte delle popolazioni che si erano stanziate in quella zona morirono a causa del cambiamento climatico improvviso; i sopravvissuti subirono invece un destino diverso.

Alcuni uomini infatti cominciarono a mostrare di possedere sorprendenti doti di preveggenza, altri acquisirono il potere di leggere nella mente, altri ancora iniziarono a plasmare la materia circostante e a viaggiare fra le varie realtà con un'abilità tale da far impallidire anche il più abile fra gli stregoni. Non tutti però furono così fortunati: parte dei sopravvissuti infatti cominciò a mutare in maniera spaventosa, acquisendo sembianze orribili e diventando sempre più pericolosi e violenti. Molti di questi sfortunati scelsero così di abbandonare le proprie comunità e di rifugiarsi nel profondo del deserto, in un luogo in cui avrebbero avuto



per compagni solamente i rettili e altre specie di animali troppo degenerate per considerarli dei nemici. Inoltre, stando a quanto raccontano alcuni dei famigliari di questi disgraziati, c'era un altro motivo che spingeva gli *shabbas* (questo era il nome dato ai relitti che un tempo erano stati uomini) verso il deserto: era come se essi sentissero un richiamo dentro la loro testa, una voce suadente ma flebile che li esortava a recarsi in mezzo al nulla fatto di sabbia e roccia per incontrare colui (o colei, secondo altri) che li avrebbe aiutati a vivere coi loro nuovi poteri. Fu così che gli *shabbas* scomparvero intorno al 2940 PA, e non se ne sentì più parlare per circa cinque secoli.

Nel frattempo, coloro che erano rimasti a vivere ai margini di quello che veniva ora chiamato il Deserto della Morte (dato che chiunque vi si avventurava non tornava più indietro) si resero conto che i loro poteri sembravano derivare proprio dal deserto stesso: se infatti si allontanavano più di una cinquantina di chilometri si sentivano subito male e si accorgevano di non essere più in possesso delle capacità mistiche di cui andavano tanto fieri. I saggi di questo popolo, che verso il 2800 PA cominciò a vedersi come una razza unica e si attribuì il nome di *shiner* ("Splendente" in antico askhamiano, contrapposto a *shabbas*, che invece significa "Oscuro"), cominciarono a studiare il problema e arrivarono alla conclusione che probabilmente il loro potere derivava dalla magia divina di cui si era impregnato il deserto dopo lo scontro finale fra Dei e Immortali e che probabilmente, col passare dei secoli, anche le future generazioni avrebbero ereditato queste capacità, riuscendo nel contempo a dissolvere pian piano il legame che li univa alla loro terra. Parallelamente a questa versione però, iniziò a circolare un'altra, più nascosta e ambiziosa, secondo cui la fonte dei poteri degli *shiner* era da ricercarsi in uno degli Immortali sconfitti che ancora sopravviveva, imprigionato sotto al deserto, sperando di vendicarsi dei suoi nemici divini. Secondo questa teoria, l'Immortale emanava la sua energia costantemente su tutta la zona, donando consapevolmente ai mortali poteri a dir poco divini proprio per utilizzare gli uomini come parte del suo piano di rivincita. Egli o Ella aveva regalato agli *shiner* parte della sua energia battezzandoli come suoi nuovi figli perché sperava che così essi un giorno, aiutati dalle loro nuove capacità, avrebbero sconfitto e depresso gli Dei per vendicare gli Immortali uccisi nella Lunga Guerra. Fu questa filosofia di potenza che portò alla nascita del culto segreto degli Altri Dei, che sarebbe stato destinato ad espandersi per tutta Draconia.

Col passare del tempo comunque, gli *shiner* si organizzarono e con l'aiuto di nuovi immigrati umani fondarono altre città, espandendosi sempre più verso il mare e arrivando a costituire attorno al 2600 PA l'Alyalah, la Nazione Illuminata governata e abitata dagli *shiner*. Ma lo splendore del nuovo reame era destinato a durare poco. Infatti, circa un secolo più tardi si registrò un aumento incredibile di adepti al culto degli Altri Dei, non ultimo dei quali fu proprio il sovrano di Alyalah, che talmente sicuro dei propri poteri e della

protezione degli Immortali osò sfidare apertamente gli Dei e fece costruire un magnifico tempio dedicato alla Santa Madre del Deserto al centro di Nisharak, la capitale del regno. Gli Dei ovviamente raccolsero la provocazione e diedero al sovrano una lezione esemplare destinata a mettere in guardia chiunque in futuro avesse avuto nuovamente l'ardire di sfidare la loro supremazia su Draconia. Essi scesero dal cielo sopra i loro carri di fuoco e distrussero in un sol giorno prima lo splendido tempio e poi tutto il resto della città, una fiorente metropoli di circa 100.000 abitanti: nessuno riuscì a salvarsi, e le rovine della capitale vennero in breve ricoperte dalle sabbie erranti del deserto. I seguaci degli Immortali tremarono, e molte sette furono scoperte e massacrate dai campioni divini degli Dei, mentre altre si sciolsero o scomparvero nell'oscurità; dal canto loro, gli *shiner* si isolarono in piccole comunità e la Nazione Illuminata si dissolse in breve tempo.

Poco dopo questo grande cataclisma, alcuni viandanti abbastanza coraggiosi da attraversare il Deserto della Morte riportarono l'avvistamento di strani esseri dall'aspetto deforme che sembravano spuntare dal nulla e che manifestavano poteri sorprendentemente simili a quelli degli *shiner* ma molto più dannosi. Gli *shabbas* erano tornati, e cominciò un periodo di terrore per le piccole comunità che abitavano ai margini del deserto e per tutte le carovane abbastanza folli da attraversare la distesa infuocata. Gli *shabbas* attaccarono parecchi villaggi, distruggendo e depredando, ma sorprendentemente furono pochi gli *shiner* uccisi in queste razzie, mentre invece molte furono le vittime tra le altre razze, come se gli *shabbas* non volessero nuocere a quelli che dopo così tanti secoli consideravano ancora fratelli. Poi, dopo un ventennio di saccheggi, gli *shabbas* svanirono nuovamente così come erano ricomparsi, e qualcuno ipotizzò che avessero una città sotterranea nel mezzo del deserto in cui abitavano a migliaia.

Dopo un secolo circa, gli *shiner* ripresero coraggio e un nuovo leader, Nabbas Terak il Giusto, unì le varie tribù in una nazione solida: il regno di Alyalah rinacque, e una nuova capitale, Shang, venne fondata vicino alla foce del fiume Xerias intorno all'anno 2400 PA. Naturalmente il nuovo sovrano della Nazione Illuminata cercò subito di non incorrere nell'ira degli Dei e personalmente diede inizio a una caccia ai seguaci degli Altri Dei per dimostrare la propria fedeltà (e quella del suo regno) ai legittimi padroni di Draconia. A quanto sembra, la cosa funzionò, dato che gli *shiner* vennero lasciati in pace e liberi di prosperare.

Inoltre, proprio come avevano predetto i saggi, col tempo le nuove generazioni si adattarono sempre di più alla vita lontano dal Deserto della Morte, fino a che, attorno al 1000 PA i primi *shiner* cominciarono ad avventurarsi fuori dall'Alyalah e ad esplorare gli altri reami e, in seguito, nuovi e diversi mondi e piani d'esistenza, in parte anche grazie alle loro capacità, che comunque diminuirono molto rispetto a quelle dei loro progenitori e di quelli che si rifiutarono di allontanarsi dal deserto. Oggi gli *shiner* sono una razza forte, fiera e avida di conoscenza, spinta a confrontarsi con gli altri

popoli per mostrare a tutti la loro saggezza e i loro eccezionali poteri.

PERSONALITÀ E STILE DI VITA

Lo shiner è all'apparenza un normale umano, che però nasconde dentro la propria mente un potere formidabile. Uno shiner di razza pura (ovvero nato da una linea di soli shiner) ha una carnagione abbronzata, occhi scuri leggermente a mandorla e capelli di colore scuro sempre molto lunghi e scompigliati. Tuttavia, qualunque individuo può essere uno shiner, purché almeno uno dei suoi due genitori appartenga a questa razza: se entrambi sono shiner, la probabilità che i figli possiedano lo stesso potere è del 50%, se invece la madre è una shiner e il padre un umano, le probabilità si abbassano al 30%; se poi lo shiner è il padre e la madre un'umana, c'è solo un 20% di probabilità che la prole erediti il Dono (queste probabilità raddoppiano nel caso che il figlio nasca nel Deserto della Morte o comunque entro i confini di Alyalah). Non c'è modo di distinguere uno shiner da un uomo normale fino a che questi non manifesta i propri poteri, e a parte le proprie doti mentali, l'unica altra differenza rispetto ad un umano è la durata della vita degli shiner (max: 70 + 6d10 anni) e il fatto che abbiano sempre capelli particolarmente ritti e difficili da pettinare e occhi con sguardo molto intenso.

Un tempo tutti gli shiner vivevano nei pressi del Deserto della Morte, dato che proprio da lì derivavano i loro poteri e ad esso erano vincolati inesorabilmente. Poi, col passare del tempo, la morsa del deserto si allentò e gli shiner si allontanarono sempre più, fino a recidere per sempre il legame che li imprigionava in quell'angolo del mondo che era Alyalah. Ora gli shiner circolano liberamente in tutta Draconia e viaggiano fra i mondi e le dimensioni, alcuni in cerca della fonte del proprio Dono, altri in cerca di fama e potere. Una parte degli shiner però, rifiutandosi di abbandonare la terra ancestrale dei propri avi, non ha mai voluto allontanarsi dalla Nazione Illuminata, e ancora oggi per loro è impossibile lasciare Alyalah senza rischiare la vita. D'altro canto però, i poteri di questi individui eccedono di gran lunga quelli degli shiner itineranti più esperti, e alcuni imputano questa loro capacità al rapporto mistico che essi hanno saputo creare con la fonte ultima del Dono degli Splendenti: il Deserto della Morte.

Gli shiner hanno un atteggiamento abbastanza strano nei confronti del mondo e delle altre persone. Infatti, dato che a causa dei loro poteri psichici possono leggere nelle pieghe del tempo così come nei meandri della mente di qualsiasi essere senziente, essi guardano tutto ciò che gli sta intorno senza eccessiva curiosità, certi che prima o poi capiranno tutti i segreti in cui si imbattono. Inoltre, essi credono che non esistano misteri inconoscibili per gli shiner, in quanto tutto quello che studiano può essere compreso dalle loro facoltà eccezionali, e si considerano quindi superiori alle altre creature mortali. In definitiva gli Splendenti sono un popolo di saggi, studiosi ed esploratori, sempre alla ricerca di qualcosa di sconosciuto da rivelare agli occhi del mon-

do. Un atteggiamento singolare, visto che da un lato nulla sembra incuriosirli mentre dall'altro sono costantemente a caccia di novità e misteri, come bambini liberi di girovagare in un giardino di meraviglie.

Gli shiner non mostrano volentieri il loro Dono, per paura dell'invidia che essi potrebbero suscitare nei mortali che ne sono privi: per questo riservano le esibizioni del loro potere ai casi estremamente importanti, quando cioè non ne possono fare a meno. Anche con amici di altre razze gli shiner tendono a rimanere sempre un po' diffidenti, poiché sanno che per via del Dono in passato sono stati perseguitati e quindi è meglio non rischiare di suscitare nuove guerre sante.

ABILITÀ SPECIALI

Ogni shiner gode di un bonus di +1 a tutti i TS contro attacchi mentali grazie alla sua *volontà superiore* che lo aiuta a resistere a questo tipo di effetti, e il personaggio ottiene un modificatore di +1 ai suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza e -1 in Forza in virtù dell'*eredità genetica*.

Le capacità mentali di uno shiner sono infatti superiori a quelle di qualsiasi essere umano o semi-umano, e consentono di sviluppare *poteri psichici* con cui plasmare le percezioni altrui e la realtà circostante a proprio piacimento. Questi poteri sfruttano le energie psichiche tipiche della razza shiner per plasmare la realtà ed evocare particolari effetti magici legati in particolare ad Ammalimento, Divinazione e Illusione. Tutti gli shiner inoltre hanno la capacità innata di parlare telepaticamente con altri della loro stessa razza presenti entro 30 metri (abilità che non richiede particolare sforzo, come una normale conversazione).

Lo shiner manifesta i suoi poteri psichici man mano che la sua esperienza aumenta e che esplora i segreti della sua mente. Questo dipende da due fattori: l'età o l'avanzamento di livello. Nel primo caso, gli shiner manifestano automaticamente una serie di poteri in base all'età (indipendentemente dal livello di classe), mentre nel secondo caso i poteri si sviluppano grazie al maturare dell'esperienza (PE) indipendentemente dall'avanzare dell'età. Si applica sempre la condizione più favorevole in base alle due sopraccitate, poiché sia in un caso che nell'altro l'avanzare di età o di livello indica la maturità e l'evoluzione dello shiner che gli dà accesso a determinati poteri.

Mentre l'esperienza influenza quali poteri uno shiner conosce e riesce ad utilizzare, per capire quante volte possono essere usati occorre far riferimento alla potenza psichica dello shiner. La potenza psichica si misura in Punti di Potere Psichico (PPP), che aumenta solo col livello d'esperienza o dello shiner. La formula per calcolare i PPP è la seguente:

$$PPP = (\text{Saggezza} + \text{Livello}) / 2$$

Ogniquale volta si utilizza un potere, una parte dei PPP viene consumata in base al tipo di potere usato (che ha quindi un costo in PPP). Quando i PPP si esauriscono, lo shiner ha un malus di -1 alla sua Iniziativa e a tutti i Tiri per Colpire, perché risulta spossato e affa-

ticato mentalmente. Per riacquistare i PPP occorre riposare la mente e il corpo: per ogni ora di sonno ininterrotta lo shiner riacquista 1/8 dei suoi PPP totali.

Raggiunto dunque un certo livello o una determinata età, lo shiner sviluppa un determinato potere psichico scelto all'interno di una gamma di capacità speciali tipiche della sua razza per quel "grado" di maturità. Tutti i *poteri in italico* con lo stesso nome di un incantesimo sono identici all'omonima magia arcana o divina di riferimento del livello indicato tra parentesi (C=Chierico), mentre gli altri poteri vengono descritti nella sezione seguente (tra parentesi sono indicati i PPP necessari per attivarli, sempre uguali al grado di appartenenza, salvo alcune eccezioni particolari).

ELENCO DEI POTERI PSICHICI

1° Grado (10 anni)

Intuizione (1°) e abilità generale *Psicomatria*.

2° Grado (1° e 3° livello o 25 anni)

ESP (2°), *Lama psichica* (2+), *Protezione mentale* (2°), *Scaccia paura* (C1°), *Stordire* (1°), *Visione dell'aura* (2)

3° Grado (5° e 8° livello o 40 anni)

Controllare umanoidi (2°), *Paura* (2°), *Preveggenza* (3), *Scudo psichico* (3+), *Spiare* (3°), *Vedere l'invisibile* (2°).

4° Grado (10° e 13° livello o 55 anni)

Allucinazione mortale (3°), *Amnesia* (3°), *Blocca persone* (3°), *Colpo psichico* (4+), *Sonno fatato* (3°), *Suggerimento* (3°).

5° Grado (15° e 18° livello o 70 anni)

Charme mostri (4°), *Controllare emozioni* (4°), *Dispezzazione opprimente* (4°), *Infusione psichica* (5+), *Occhio psichico* (5), *Scrutare* (4°).

6° Grado (20° e 23° livello o 85 anni)

Blocca mostri (5°), *Cura mentale* (C5°), *Telecinesi* (5°), *Telepatia* (5°), *Veggenza* (6), *Vista arcana* (6°).

7° Grado (25° e 28° livello o 100 anni)

Alterare la memoria (6°), *Barriera anti-magia* (6°), *Dominio psichico* (7+), *Salto dimensionale* (6°), *Suggerimento di massa* (6°), *Trappola onirica* (7).

8° Grado (30°, 33° e 36° livello o 120 anni)

Barriera dimensionale (7°), *Corpo astrale* (7°), *Mente collettiva* (7°), *Regressione mentale* (6°), *Scambio corporeo* (8), *Scarica psichica* (8+).

Esempio: uno shiner di 20 anni Guerriero di 5° livello possiede *Intuizione* e due poteri speciali di 2° grado e uno di 3° grado. Uno shiner fabbro di 60 anni saprebbe usare *Intuizione* più un potere di 2°, 3°, e 4° grado tra quelli disponibili.

Laddove nella descrizione del potere non siano menzionate eccezioni, valgono le seguenti regole:

- L'attivazione di ciascun potere può avvenire 1 volta al round, richiede concentrazione e impiega l'azione d'attacco del personaggio (equivale ad evocare un incantesimo). Se prima di attivare il potere lo shiner viene ferito, può mantenere il potere con una prova di *Concentrazione*, altrimenti lo spreca insieme ai PPP necessari ad usarlo.
- Per attivare un potere che influenza solo lo shiner, basta che il personaggio rimanga concentrato senza effettuare alcuna prova (a meno che questi non venga ferito e debba mantenere la concentrazione).
- Per attivare un potere che influenza una vittima, occorre che essa sia nel raggio visivo dello shiner oltre che entro l'area dell'effetto.
- Laddove un potere richieda specificamente una Prova di Volontà tra shiner e vittima, la prova consiste nel sommare i modificatori di Intelligenza, Saggezza e Carisma e aggiungere il risultato del tiro di 1d12: chi ottiene il numero più alto vince. Se vince lo shiner, il potere ha effetto come previsto, viceversa il potere non ha effetto (e i PPP spesi vanno sprecati). La Prova di Volontà sostituisce in tal caso il normale Tiro Salvezza, e qualsiasi incantesimo che protegge da effetti mentali aggiunge il bonus concesso al risultato della prova.
- È possibile attivare al massimo due poteri simultaneamente, ma il secondo potere attivato avrà un costo maggiorato della metà del suo valore in PPP (arrotondando per eccesso).
Esempio: Norman sta usando *Visione dell'Aura* e vuole attivare *Preveggenza* (3°) contro un avversario, quindi per farlo dovrà impiegare 5 PPP anziché i soliti 3, a meno che non decida prima di annullare la *Visione dell'Aura*.
- Se lo shiner vuole mantenere un potere già attivo basta pagare altri PPP al termine della sua durata senza bisogno di prove di *Concentrazione*, mentre può far cessare in ogni momento qualsiasi potere che lo influenza personalmente.
- Tutti i poteri che influenzano la mente possono essere contrastati da un incantesimo o capacità che schermi la mente.
- Qualsiasi potere shiner è annullabile da un incantesimo *dissolvi magie* con le percentuali stabilite come se lo shiner fosse un incantatore di livello equivalente al proprio e comunque non funziona in presenza di anti-magia.

NOTA SU ALYALAH: Gli shiner che si trovano nel Deserto della Morte ed entro i confini di Alyalah traggono beneficio da quel luogo che amplifica i loro poteri mentali. In pratica, il raggio e la durata dei propri poteri è raddoppiato rispetto a quello comune, così come il numero totale di PPP e il ritmo di rigenerazione dei PPP.

SVANTAGGI PARTICOLARI

Benché gli shiner possano vivere in media più dei normali umani ed acquisiscano le proprie capacità col passare del tempo, il loro organismo è tale che nessuno shiner può assorbire più di due effetti di *longevità* o simili in tutta la propria vita. Per ogni ulteriore *longevità* di cui beneficiano, il loro corpo reagisce inversamente, invecchiando di un anno; altre magie simili al suddetto elisir hanno lo stesso effetto. Inoltre, qualsiasi invecchiamento di tipo magico a cui viene sottoposto lo shiner non gli fa acquistare nuovi poteri anche se l'età raggiunta lo indicherebbe. Infatti, è con l'esperienza (quantificabile in PE o in anni di età vissuti *veramente*) che lo shiner impara a padroneggiare la propria mente, e un invecchiamento istantaneo non dà alcuna esperienza in più allo shiner.

Inoltre, non è possibile creare un mezzosangue shiner che erediti sia le capacità mentale che eventuali poteri derivanti dall'altro genitore. Ogni personaggio in cui prevale il lignaggio shiner diventa uno shiner a tutti gli effetti, quindi non è possibile avere vie di mezzo.

Infine, il personaggio shiner deve guadagnare più Punti Esperienza per avanzare nella classe che sceglie: questo è il prezzo che paga per acquisire i suoi poteri speciali. Per personaggi multiclasse, la maggiorazione si applica solo alla classe primaria (v. *Tomo della Magia di Mystara, Vol. 3*). La maggiorazione dei PE segue la tabella sotto indicata:

Livello	PE aggiuntivi
2°	+300
3°	+600
4°	+1.200
5°	+2.400
6°	+5.000
7°	+10.000
8°	+20.000
9°	+40.000
Successivi	+20.000 x livello

Esempio 1: Norman, guerriero shiner, per arrivare al 9° livello deve guadagnare 280.000 PE invece dei normali 240.000. Per avanzare di livello oltre al 9° dovrà accumulare 140.000 PE per livello anziché i 120.000 di un guerriero umano.

Statistiche della razza Shiner

Sesso	Altezza	Peso
Maschio	160 + 3d10 cm	60 + 5d6 kg
Femmina	150 + 5d6 cm	45 + 3d8 kg

Età

Adulto	Maturo	Anziano	Venerabile	Età Max.
18	45	70	90	130 (90+4d10)

Descrizione dei Poteri Shiner

LAMA PSICHICA

Costo PPP: 2+

Durata: 1 round per punto Saggiezza

Raggio d'Azione: personale

Area d'Effetto: personale

La capacità di creare una lama di energia che fuoriesce dal palmo con la quale attaccare i nemici.

Il colore della Lama dipende dall'allineamento dello shiner (blu se Legale, verde se Neutrale, rossa se Caotico) e le dimensioni dell'arma dipendono dai punti spesi per crearla (T da 2 a 3, S da 4 a 5, M con 6 PPP). La Lama Psicica perdura per un numero di round pari al punteggio di Saggiezza dello shiner e viene considerata come arma magica con bonus pari al modificatore di Saggiezza dello shiner per capire quali creature essa può ferire (es. Sag 14 è +1, 16 è +2, ecc.). Lo shiner può sfruttare la Lama in luogo dei suoi normali attacchi, ma non è possibile utilizzare altre armi né scudi con la stessa mano nella quale è comparsa la Lama, e l'unica Maestria nelle armi che può sfruttare per migliorare il TxC è quella data dalle arti marziali (considerato combattimento disarmato).

La Lama Psicica infligge danni a qualsiasi essere in quanto arma di pura forza: è necessario un normale Tiro per Colpire aggiungendo il modificatore per la Saggiezza anziché quello di Forza sia al colpire che ai danni, e alle creature senzienti causa inoltre stordimento per 1 round se non effettuano un favorevole TS contro Incantesimi mentali. La Lama causa un certo dado di danni in base ai PPP usati per crearla: 2 PPP = 1d4 PF; 3 PPP = 1d6 PF; 4 PPP = 1d8 PF; 5 PPP = 1d10 PF; 6 PPP = 1d12 PF (il massimo possibile). La Lama Psicica può essere bloccata da una *barriera anti-magia* o annullata con *dissolvi magie*, ma non può essere staccata dalla mano dello shiner.



VISIONE DELL'AURA

Costo PPP: 2

Durata: 3 turni

Raggio d'Azione: 30 metri

Area d'Effetto: personale

La capacità di percepire l'aura (cioè l'essenza spirituale) di una creatura.

Ogni volta che utilizza questo potere lo shiner riesce a determinare allineamento e livello di potere dei bersagli in base al colore e all'intensità dell'aura:

Allineam.	Colore	Livello/DV	Intensità
Legale	Blu	Basso (1-6)	Pallida
Neutrale	Grigio	Medio (7-15)	Luminosa
Caotico	Rosso	Alto (16-23)	Radiosa
Buono	Chiaro	Superiore (24-30)	Fulgida
Malvagio	Scuro	Sovrumano (31+)	Accecante

Solo lo shiner è in grado di vedere l'aura delle creature a lui visibili entro 30 metri. Se lo shiner viene accecato o perde l'uso della vista, di conseguenza perde anche la capacità di individuare l'aura. È tuttavia possibile combinare il potere di Visione dell'Aura con un Occhio Psicico per ovviare alla cecità.

PREVEGGENZA

Costo PPP: 3

Durata: 1 turno

Raggio d'Azione: personale

Area d'Effetto: personale

La capacità di vedere ciò che accadrà nell'immediato futuro, anticipando così le mosse degli avversari ed evitando eventuali trappole.

Il potere dura per 1 turno, durante il quale lo shiner riesce a vedere tutto ciò che accadrà una frazione di secondo in anticipo, come al rallentatore, e questo gli permette di prevedere qualsiasi azione. Questo potere garantisce allo shiner sia un vantaggio offensivo che difensivo, poiché è in grado di anticipare i movimenti degli avversari, agendo di conseguenza sia per sorprendere la loro guardia sia per schivare i loro attacchi. In termini di gioco, la Preveggenza garantisce allo shiner un bonus aggiuntivo ad ogni suo Tiro per Colpire, alla Classe d'Armatura e ad ogni suo tiro per schivare effetti dannosi (sia TS Schivabili che prove di *Schivare*) equivalente al suo modificatore di Saggiezza. Il personaggio beneficia del bonus al TxC e alla CA solo verso quegli avversari che riesce a vedere, quindi tutto ciò che non rientra nel suo campo visivo non potrà mai essere evitato (ciò significa ad esempio che è vulnerabile agli attacchi alle spalle o ai colpi di esseri invisibili).

La Preveggenza inoltre permette di evitare completamente anche trappole varie, nonché l'effetto di un incantesimo o effetto magico ad area a cui si possa sfuggire spostandosi (solitamente quelli che concedono un TS Schivabili, tipo soffi, *palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.). Il personaggio può evitare solo ciò che rientra nel suo campo visivo, deve avere lo spazio necessario per farlo (ad esempio è impossibile evitare un'esplosione che riempie interamente una stanza senza

uscite), e deve essere in condizioni tali da potersi muovere liberamente (non funziona quindi se è legato mani e piedi, o se tenta di evitare un masso che rotola verso di lui occupando interamente il corridoio in cui si trova). Dato che lo shiner vede in anticipo ciò che accadrà, gli basta effettuare un TS contro Soffio del drago (Schivabili) per evitare del tutto l'effetto dannoso che sta per colpirlo (trappola o incantesimo che sia), ma può effettuare quest'azione (che equivale al movimento) una sola volta al round verso il primo effetto che si manifesta alla sua vista.

SCUDO PSICHICO

Costo PPP: 3+

Durata: 1 turno

Raggio d'Azione: 0

Area d'Effetto: personale

La capacità di creare una barriera di energia psichica che blocca i danni arrecati allo shiner.

Lo Scudo Psicico è invisibile e riveste interamente il corpo del soggetto. Al tatto non è distinguibile ma se lo shiner viene ferito mentre esso è ancora attivo (durata: 1 turno), la zona colpita sprigiona un bagliore rossastro e i danni vengono assorbiti dallo Scudo. Esso è in grado di assorbire fino a 1 punto di danno per punto di Saggiezza dello shiner più tutti i PPP che il personaggio sacrifica per potenziare questo incantesimo (minimo 4 PPP), dopo di che scompare anche se non è ancora terminata la sua durata.

Esempio: uno shiner con SAG 13 decide di creare uno scudo psichico con 5 PPP. Il suo scudo è così in grado di assorbire fino a 18 punti di danno prima di scomparire. Se lo shiner viene ferito da due spade e una freccia che causano rispettivamente 8, 5 e 6 punti di danno (tot. 17 PF) significa che il personaggio non subisce danni ma lo scudo è ridotto a 1 solo punto, quindi al prossimo colpo andato a segno scomparirà (a meno che non lo mantenga sacrificando altri PPP).

Infine, oltre a proteggere lo shiner da effetti che provocano un danno fisico (riducendoli), lo Scudo Psicico concede un bonus di +3 a tutti i suoi TS contro effetti mentali (es. *charme*, *blocca persone*, *ipnotismo*) o spirituali (es. *dito della morte*, *giara magica*) fino a quando resta attivo.

COLPO PSICHICO

Costo PPP: 4+

Durata: istantanea

Raggio d'Azione: 1 metro per punto Saggiezza

Area d'Effetto: una creatura vivente

La capacità di emettere un impulso di energia psichica in grado di sollecitare i centri nervosi di qualsiasi essere vivente e provocargli un danno cerebrale.

L'impulso colpisce automaticamente il bersaglio scelto dallo shiner purché questo si trovi in un raggio di 1 metro per punto Saggiezza del personaggio e sia chiaramente visibile o percepibile. Il Colpo causa 1d6 danni per ogni PPP speso (min 4d6), fino a un massimo di 8d6 danni con 8 PPP, ma è possibile tentare

un TS contro Incantesimi mentali per dimezzare i danni; se i suoi PF vanno in negativo, la vittima perisce per embolia cerebrale. Nel caso in cui lo shiner sia già collegato alla mente del bersaglio tramite ESP o telepatia, il TS della vittima per ridurre i danni del Colpo Psicico è penalizzato di 4 punti. Il Colpo può essere bloccato da un *campo di forza* o da una *barriera anti-magia*, mentre una *barriera mentale* dà un +8 al TS.

INFUSIONE PSICHICA

Costo PPP: 5+
Durata: permanente
Raggio d'Azione: tocco
Area d'Effetto: un oggetto

La capacità di infondere un potere psichico ad un oggetto per riutilizzarlo in maniera autonoma.

Questo potere permette allo shiner di associare uno dei suoi poteri psichici ad un oggetto magico o comune (ogni oggetto non può contenere più di un potere psichico). Il procedimento per incantarlo richiede 1 giorno per Punto Potere Psicico che vuole infondergli (PPP minimi 5, massimi pari a quelli posseduti dallo shiner), durante i quali lo shiner deve restare a contatto con l'oggetto per almeno 14 ore su 24, concentrandosi su di esso per trasmettergli la vibrazione psichica che potrà poi richiamare a piacimento. Il processo consuma l'energia dello shiner che perde 1.000 PE al giorno in maniera permanente e alla fine deve effettuare una prova di *Concentrazione* con penalità pari al livello del potere infuso: se la prova fallisce o se la concentrazione dello shiner viene interrotta durante il processo, l'infusione è rovinata e il personaggio perde i PE spesi fino a quel momento, ma potrà ritentare nuovamente di incantare lo stesso oggetto trascorso almeno un mese. Al termine del rituale, l'oggetto possiede il potere scelto e tutti i PPP infusi: qualsiasi shiner o creatura in grado di usare la telepatia (anche come incantesimo) può evocare il potere concentrandosi mentre tocca l'oggetto (come per usare un oggetto magico), pagando i PPP dalla riserva contenuta nell'oggetto infuso, che recupera poi 1 PPP ogni ora successiva.

OCCHIO PSICHICO

Costo PPP: 5
Durata: 3 turni
Raggio d'Azione: 30 metri
Area d'Effetto: personale

La capacità di materializzare un terzo occhio invisibile al centro della fronte che permette di vedere cose che i comuni mortali non riescono a percepire.

Grazie a questo terzo occhio (che può essere scorto solo tramite un incantesimo di *vista rivelante*) lo shiner può vedere in un raggio di 30 metri tutte le creature invisibili o eteree (ovvero che si trovano nel Piano Etereo), è dotato di infravisione che può penetrare anche le tenebre magiche, ed esiste una probabilità del 20% che scorga la vera forma di ogni essere, nel caso vi siano creature magicamente alterate o truccate o che abbiano in qualche modo mascherato il loro aspetto.

La vista ottenuta col terzo occhio si integra a quella normale, e nel caso il personaggio venga accecato l'Occhio Psicico può supplire a questa mancanza (anche se il suo raggio d'azione resta 30 metri). Lo shiner che si affida all'Occhio Psicico per vedere è ugualmente vulnerabile agli attacchi basati sullo sguardo, ad eccezione della cecità a cui l'Occhio è immune.

VEGGENZA

Costo PPP: 6
Durata: 1d4 ore
Raggio d'Azione: personale
Area d'Effetto: personale

La capacità di guardare nel passato o nel futuro di una persona prestabilita, escluso lo shiner stesso.

Per attivare questo potere è necessario che lo shiner non sia in una situazione di stress o di affaticamento in quanto esso richiede tutte le sue forze fisiche e mentali (non può quindi utilizzarlo nel mezzo di una battaglia o di una bufera, né se è ferito o in qualche modo incapacitato). Lo shiner inizia a meditare toccando la persona della quale vuole esplorare il passato o l'avvenire (deve scegliere quale effetto attivare, non può vedere passato e futuro in una seduta sola), oppure tenendo fra le mani un oggetto personale del soggetto. Dopo un'ora di meditazione inizieranno a scorrergli davanti i momenti più significativi della vita del soggetto, e queste visioni continueranno per 1d4 ore, al termine delle quali lo shiner uscirà dalla trance e dovrà riposare per almeno otto ore filate per riprendere le forze. Per questo motivo non è possibile effettuare più di una Veggenza al giorno.

Durante la trance lo shiner è in grado di vedere fino ad un anno per livello nel passato, e fino ad un giorno per livello nel futuro. Se poi vuole concentrare la sua attenzione su un determinato avvenimento, deve effettuare una prova di *Saggezza*: se fallisce, non riesce a focalizzare il periodo prescelto (tutto scorre troppo velocemente o si fa sfocato), ma può ritentare una volta ogni turno. La visione sarà sempre in terza persona, come se guardasse dall'alto ogni scena relativa alla vita dell'individuo prescelto. Nessuno potrà notare lo shiner e lo shiner sarà similmente immune a qualsiasi evento si svolga nella scena circostante.

Durante la trance lo shiner è totalmente immerso nei ricordi o nelle premonizioni che affioreranno ed è ignaro di cosa gli accade intorno. Inoltre, egli non può tornare alla realtà di sua spontanea volontà, ma deve aspettare che le visioni si esauriscano.

Un'ultima precisazione: le immagini del passato che coglierà rispecchieranno sempre la verità dei fatti, mentre quelle del futuro saranno sempre abbastanza vaghe, non troppo definite; questo rispecchia infatti il carattere tipico del tempo futuro, che deve essere considerato come uno dei tanti possibili. Dopo tutto, ciascuno è libero di scegliere e di cambiare la propria storia, e nessuno lo sa meglio degli shiner, per i quali le pieghe del tempo non hanno segreti.

DOMINIO PSICHICO

Costo PPP: 7 + bonus Sag vittima

Durata: giorni pari a Sag. shiner – Sag. vittima

Raggio d'Azione: 30 metri

Area d'Effetto: una creatura vivente

La capacità di piegare la volontà di un soggetto vivo e senziente al volere dello shiner.

Per usare questo potere su un essere vivente lo shiner deve poterlo vedere chiaramente (non importa se quest'ultimo lo guarda a sua volta, basta che sia entro un raggio di 30 metri) e conoscerne il vero nome, o averlo precedentemente osservato con attenzione per almeno sei ore. Si procede quindi ad una Prova di Volontà: se vince la vittima, il potere va sprecato e il soggetto si accorge di un tentativo di manipolazione della sua mente (ma lo shiner può ritentare il dominio trascorso almeno 1 turno); se invece vince lo shiner, il soggetto è costretto ad obbedire a qualsiasi ordine del personaggio, eccetto ordini palesemente suicidi. Da quel momento lo shiner sarà costantemente in contatto mentale con la sua vittima (il raggio d'azione di questo legame mentale è di 1 Km per livello dello shiner) e potrà percepire ogni emozione che essa prova, ma non i pensieri effettivi (a meno che non attivi l'ESP o la *Telepatia*, che funzionano automaticamente sulla vittima senza bisogno di prove o TS). Lo shiner può inviare alla creatura dominata un ordine mentale ogni round se questa rimane entro il raggio del contatto mentale, ed essa è costretta ad obbedirgli.

La vittima resterà dominata per un numero di giorni pari alla differenza tra il punteggio di Saggiezza dello shiner e quello della vittima (minimo sempre 1 giorno), al termine dei quali tornerà libera di agire secondo la propria volontà. Non è possibile per lo shiner mantenere questo potere, ma se la vittima si libera dal controllo in qualche modo, lo shiner se ne accorgerà immediatamente. Uno shiner può dominare in questo modo un numero massimo di creature (indipendente dai loro DV o livelli) pari ad un terzo della sua Saggiezza (arrotondando per difetto).

TRAPPOLA ONIRICA

Costo PPP: 7

Durata: 2d4 round

Raggio d'Azione: 30 metri

Area d'Effetto: una creatura vivente

La capacità di confondere la percezione della realtà e far cadere la vittima in un incubo personale.

Per attivare il potere lo shiner deve fissare la vittima (non importa se quest'ultimo lo guarda a sua volta, ma deve trovarsi entro 30 metri) e innescare una Prova di Volontà: se vince la vittima non accade nulla e il potere va sprecato, mentre se vince lo shiner significa che è riuscito ad intrufolarsi nella mente del soggetto e comincia a scatenare le paure inconsce della vittima. Il bersaglio comincia a rivivere con la propria mente un episodio doloroso del passato, e diventa totalmente inconsapevole di ciò che accade intorno a lui. Questo stato di allucinazione perdura per 2d4 round durante il

quale la vittima rimane completamente immobile, imprigionata in un delirio opprimente che esiste solo nella sua mente. Il soggetto è incapace di sentire o di vedere la realtà che lo circonda, come se egli fosse fisicamente intrappolato nei suoi ricordi. In questo stato è un bersaglio inerme e i suoi avversari possono tentare un colpo di grazia ad ogni round. Inoltre, il soggetto fallisce automaticamente qualsiasi Tiro Salvezza basato sui riflessi (egli non può tentare di evitarli), mentre stranamente è immune a quelli che influenzano la mente fino a quando perdura la Trappola Onirica. Tutti i danni che subisce in questo stato non serviranno per farlo ritornare in sé, in quanto li assocerà ad azioni o a esseri presenti nel suo delirio. Una volta svanito l'effetto della trappola, la vittima si renderà perfettamente conto che è stata tutta un'illusione (sempre che sia ancora viva).

Lo shiner non può determinare il tipo di ricordo evocato né manipolarlo: quel che è certo è che sarà una reminiscenza fatta di paura, tristezza ed angoscia, e che può essere interrotta anticipatamente solo con un *dissolvi magie* o un incantesimo che lo liberi dal delirio onirico (come *cura mentale*).

SCAMBIO CORPOREO

Costo PPP: 8

Durata: permanente

Raggio d'Azione: contatto

Area d'Effetto: una creatura vivente

La capacità di trasmigrare il proprio spirito nel corpo di un altro essere vivente, mentre la mente e lo spirito di quest'ultimo rimangono intrappolati in quello del personaggio.

Per attivare il potere lo shiner deve toccare il bersaglio e concentrarsi per un intero round, durante il quale non può fare nient'altro che fissare la vittima e iniziare una Prova di Volontà. Se vince lo shiner, la sua mente e il suo spirito si trasferiscono nel corpo della vittima e può utilizzarlo finché vi rimane, avendo accesso anche alle proprie abilità mentali e alle proprie conoscenze, mentre la mente e l'anima della vittima entrano nel corpo dello shiner, ed essa non potrà uscirne fino a quando lo shiner non effettuerà un nuovo Scambio Corporeo (o finché non venga usato un incantesimo che consente di scambiare l'anima, come *giara magica*). Se invece prevale la volontà della vittima, lo scambio non avrà luogo e i PPP andranno sprecati.

È importante notare che una volta effettuato lo scambio, benché si ritrovi in un corpo estraneo, lo shiner conserva le sue conoscenze, i propri atteggiamenti e tutte le sue capacità (dall'uso delle armi al potere di lanciare incantesimi - se può farlo, naturalmente), mentre per la vittima questo vale solo nel caso di capacità non magiche (perde la capacità di lanciare incantesimi o evocare poteri magici fino a quando non si adatta al nuovo corpo - occorre 1 anno, e comunque perde per sempre le qualità magiche legate al suo vecchio corpo). Mentre si trova in un altro corpo quindi, tutte le caratteristiche primarie dello shiner, esclusi i punteggi di Saggiezza e Carisma, diventano quelle dell'ospite, così come cambiano la Classe d'Armatura, i Punti Ferita e il

Movimento (restano invece invariati il THAC0 e le maestrie acquisite con le armi). Se la nuova Intelligenza del corpo ospite è sufficientemente alta (13+), allora lo shiner mantiene anche tutti i suoi poteri mentali, viceversa resta per sempre intrappolato in quel corpo senza capacità shiner. Cambia anche l'età corporea, ma non quella mentale del personaggio (questo è il metodo con cui alcuni venerabili shiner riescono a sopravvivere di era in era, trasferendosi da un corpo all'altro).

Entrambi inoltre possono venire a conoscenza di parte dei ricordi e delle esperienze del corpo in cui si trovano (c'è una probabilità dell'1% per ogni punto di Saggezza e di Intelligenza che conoscano un qualsiasi avvenimento accaduto alla persona a cui appartiene il corpo). Inoltre lo shiner può scambiare la propria mente con quella di un altro anche quando non si trova nel proprio corpo (ad esempio: Norman si trasferisce prima nel corpo di un ladro umano, poi in quello di un orco e poi di nuovo nel suo, lasciando però in questo modo la mente dell'orco nel corpo dell'umano e viceversa).

Infine, se lo shiner viene ucciso mentre si trova nel corpo di un altro essere, la sua mente muore con quell'involucro, e la stessa cosa accade a qualsiasi altra mente il cui corpo ospite venga irreparabilmente danneggiato. Se il defunto viene risorto, la mente ritorna a vivere intrappolata in quella forma fino a che lo shiner non si decide a rimettere le cose a posto.

SCARICA PSICHICA

Costo PPP: 8+

Durata: 1 round/3 punti Saggezza o istantanea

Raggio d'Azione: personale

Area d'Effetto: sfera raggio 6 mt o cilindro 18 x 6 mt

La capacità di creare un campo elettromagnetico attorno a sé che ferisce chiunque si avvicini (vivi, morti e costrutti), oppure proiettarlo come un'onda di energia. In entrambi i casi, la scarica può venire bloccata da un *campo di forza* o da una *barriera anti-magia*.

Per attivare il potere, lo shiner deve decidere quanti PPP sfruttare (da un minimo di 8 a un massimo di 16), poiché questi determinano i danni arrecati dall'energia psichica in base al tipo di effetto prodotto (barriera o onda) come sotto riportato:

PPP	Barriera	Onda
8	1d6	6d6
10	2d6	8d6
12	3d6	10d6
14	4d6	12d6
16	5d6	14d6

Barriera psichica: si tratta di una sfera di raggio 6 metri attorno allo shiner e dura per 1 round ogni 3 punti Saggezza del personaggio (arrotondare per difetto); una volta attivata, lo shiner non necessita più di rimanere concentrato e può agire come meglio crede (anche se la barriera conta come un potere attivo e può essere mantenuta solo spendendo almeno lo stesso ammontare di PPP iniziale). Tutti gli esseri con 4 DV o meno che si avvicinano entro tale raggio effettuano una

Prova di Volontà con lo shiner: se falliscono vengono fulminati sul colpo, mentre se vincono subiscono i danni arrecati sopra riportati nella colonna della barriera. Creature con 5+ DV devono fare similmente una Prova di Volontà, e se vincono subiscono solo la metà dei danni sopra riportati. La prova è necessaria per ogni round in cui rimangono all'interno del campo di energia psichica dello shiner.

Onda psichica: dopo un round di concentrazione lo shiner rilascia una scarica di energia psichica che influenza tutti i presenti entro un raggio di 6 metri o in un cilindro lungo 18 metri e largo 6 metri. I bersagli devono effettuare un TS contro Raggio della Morte: chi fallisce subisce i danni riportati in tabella in base ai PPP spesi dallo shiner e rimane stordito per 1d6 round, mentre chi realizza il TS subisce la metà dei danni ed evita lo stordimento, poi la scarica si esaurisce. Se lo desidera, lo shiner può potenziare la scarica sacrificando parte della sua essenza vitale. In pratica, per ogni punto aggiunto alla scarica viene sottratto dai PF parziali dello shiner un equivalente ammontare di punti (fino ad un massimo di 1 PF per livello dello shiner), come se fosse stato ferito; i PF persi si recuperano normalmente riposando o con cure magiche.

Esempio: Norman (G30° con 110 PF) usa 12 PPP per creare un'onda da 10d6 PF e sacrifica altri 30 PF per potenziare il danno della scarica. L'onda provoca così 10d6+30 danni, ma Norman riduce i suoi PF temporanei a 80. Coloro che riusciranno nel TS subiranno solo 5d6+15 PF, mentre gli altri l'intero ammontare più lo stordimento (se sono esseri viventi).