

Erenduyn, Avariel del Fuoco e del Ghiaccio

di Fabrizio Corselli



Espansione per il modulo CHA5 La Pietra Gemella





Espansione per il modulo CHA5 La Pietra Gemella, personaggio Avariel Mago di livello 8

Erenduyn, Avariel del Fuoco e del Ghiaccio

Autore:
Fabrizio Corselli

Illustrazioni di copertina:
Antonio Nonnato

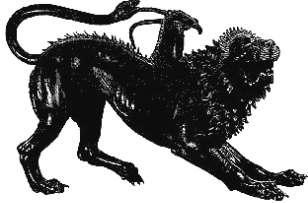
Illustrazioni nel testo:
Antonio Nonnato

Impaginazione e realizzazione file PDF
a cura del Chimerae Hobby Group

AD&D®, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, PLANESCAPE® sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast Inc., una controllata Hasbro Inc., ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2006 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA5a – 1ª Edizione – Marzo 2006

SOMMARIO

Introduzione	3
Descrizione generale	3
Background	4
Dopo l'addestramento presso la Valle di Fuoco e Ghiaccio	5
Statistiche per il gioco di ruolo	6
Ombra Lunare	6
Poteri imparati da Soriel, l'Elementale del Tempo	6
Magie radianti	6
Come usare questo personaggio e le relative magie	7
Le Radianze	7
Radianze ed Effetti	7
Paradiso di Fuoco e di Ghiaccio	8
Quiescenza	8
Sinergia del Tempo	10
Danno Cronale	10
Abilità specifiche imparate dal Drago a Due Teste Sykameron	11
Un Maeredol come mentore	11
Neleusi, Le lacrime di Fenice	12
Fuoco e Ghiaccio	13
Grido delle Fiamme	14
La legge degli Spiriti	15
Libro degli Incantesimi (Piccoli accorgimenti)	15
Il Glenneth (Arma speciale)	16
Tirannia del Fuoco e del Ghiaccio	16
Erenduyn, Avariel del Fuoco e del Ghiaccio	18

Introduzione

Progettato per il modulo avventura "La Pietra Gemella", questo personaggio rappresenta una profonda evoluzione della razza degli Avariel, gli elfi alati. Grazie al suo background molto curato e all'integrazione di regole d'eccezione, Erenduyn rappresenta il perfetto prototipo razziale per potere espandere il sistema di AD&D 2.a Edizione® fino alle sue massime estensioni.

Il compendio della magia Radiante e il suo potere derivante dall'azione compartecipe di due mentori di primo ordine, un Drago ed un Elementale, rendono questo elfo alato una vera sfida per ogni giocatore di ruolo ma allo stesso tempo uno strumento molto utile per potere sperimentare le potenzialità e soprattutto la flessibilità del sistema di gioco.

Erenduyn, inoltre, potrà essere usato in altre ambientazioni grazie alle sue generali proprietà, non troppo ancorate allo stesso modulo per cui è nato.

Il master deve disporre di una copia dei due manuali base di *Advanced Dungeons & Dragons 2.a Edizione®*: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master*, e ulteriormente il *Manuale degli Elfi* (compendiato dal *Dragon Magazine* n.233), per potere usare questo personaggio nell'avventura "La Pietra Gemella" (già pubblicata dal *Chimeræ Hobby Group* come modulo CHA5).

La maggior parte del testo evidenziato attraverso la presenza di box dallo sfondo grigio, contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni sui poteri speciali e varianti di alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso Master per la loro delicata influenza sul prosieguo dell'avventura. L'espansione segue la stessa

impostazione della presente versione del modulo cui esso è correlato, adottando il medesimo sistema di Opzioni, così dando maggiore completezza e spessore al profilo del personaggio ma anche permettendone un uso più facilitato ai giocatori novizi.

Descrizione generale

Erenduyn appartiene, sì, principalmente alla razza degli avariel ma non semplici elfi alati come si può ingenuamente pensare. Nato presso la bianca e avvenente Yvodrea, la città degli avariel della Luna (Eleulendi o Eleundili), Erenduyn accolse in sé tutte le caratteristiche somatiche e caratteriali di tale razza: una creatura elfica dalle forme armoniche, alto, snello e con una muscolatura così agile e scattante da far invidia a qualsiasi rapace dedito alla caccia più strenua.

Capelli lunghi e fluenti come raggi lunari soffregati dalle foglie a pettine della foresta bianca. Occhi del colore del lapislazzulo e intagliati come il migliore dei diamanti delle cave di *Byroph*. Le sue ali seppur vestigiali nella loro illusoria apparenza, presto si dispiegano a dar di rimando al proprio osservatore la giusta ricompensa per aver atteso il disvelamento imminente delle sue sublimi forme. Avvolte da una pallida aura come lo è per la Luna di notte quando carezza il cielo e le creature della foresta, esse vengono dispiegate in tutta la loro trionfalità per attestare il comando di quella creatura elfica su ogni cosa mortale. Ma Erenduyn, come forma di completezza delle capacità razziali ereditate dagli eleulendi, è anche capace farle sparire e rievocarle con un semplice atto di volontà alla stessa maniera delle creature angeliche.

Lungo il suo corpo si stagliano

sottoforma di ghirigori e intricati arabeschi, tatuaggi molto complessi anche così fitti da disegnarne una vera e propria maschera in volto. Una fisicità che comunque ha un suo diretto corrispettivo col carattere pacato e serafico come la superficie di uno stagno non smosso da alcuna pietra o insetto.

Erenduyn è un tipo abbastanza saggio e poco avventato, ama tutto ciò che si riferisca alla natura, alla sua città e in particolar modo alla sua razza in toto. La sua diffidenza nei confronti della razza umana spesso estingue quella che è la sua più grande avvedutezza e capacità giudizio, tendendo il più delle volte a tollerare un umano, specie quando sconfina i limiti della foresta di Yvodrea, "la città volante", così chiamata dagli esseri umani per le sue piattaforme circolari sospese sui rami degli alberi dalle bianche chiome, che risembrano in maniera sconvolgente soffici nuvole.

Background

La storia di Erenduyn s'inscrive all'interno di quelle leggende che vedono solitamente un individuo dalle grandi capacità accanto a grandi maestri; non semplici mentori come ci si può immaginare ma creature il cui nome non può esser proferito ad alta voce senza destare terrore e inquietudine nei propri ascoltatori. Uno di questi è senza dubbio Sykameron, il drago a due teste della Valle di Fuoco e di Ghiaccio.

Lasciate le terre della Valle delle Due Lune, al di là dei regni della terra del fuoco e del ghiaccio, Erenduyn si spinse oltre i confini della grande catena montuosa, conosciuta col nome di Yvlorella; un luogo avverso e dalle condizioni meteorologiche davvero ostili per qualsiasi essere, specie per un elfo, seppur il proprio equilibrio tra i due

elementi antagonisti lascerebbe presupporre il contrario. Qui conobbe un cavaliere di ghiaccio, il cui potere fu annunciato da una mistica quanto inquietante coltre d'ombra tutta intorno a lui, disvelandosi poco a poco come lo è il raggio di sole che trova una via d'uscita attraverso i nembi grigi. Ciò che aveva di davanti a sé era una metamorfosata creatura nelle reali fattezze di un Drago: per l'esattezza un Drago a Due Teste.

Syk scorre nel giovane elfo un grande potere legato alla magia, e talmente era convinto delle sue capacità che decise di prenderlo con sé per insegnargli i rudimenti della magia elementale. Ma in cuor suo, ben sapeva che quello sarebbe stato solo il primo stadio della sua crescita e che segreti ancor più pericolosi e potenti in suo possesso avrebbero composto e definito a pieno titolo lo status di mago.

Dopo dodici anni di duro addestramento, Sykameron mandò Erenduyn oltre la Valle ai confini del Tempo perché imparasse a controllare la magia elementale attraverso i poteri del tempo e perché soprattutto s'impossessasse dei rudimenti del *Khyel Durnein*, la magia dormiente.

Il secondo stadio dell'addestramento ad opera di Soriel, signore e padrone della valle, fu però debilitante e quasi ai limiti delle proprie possibilità, fiaccandolo così del tutto; il suo corpo iniziò a deperire, diventando sempre più debole, anche per lo standard della sua razza, ma il potere diveniva in lui sempre più leggendario.

Adesso, Erenduyn porta avanti una vita alla continua ricerca di Efernys, la leggendaria pietra del fuoco, con la quale egli sarebbe in grado di accogliere in sé lo spirito della Fenice, divenire il ricettacolo della sua nuova incarnazione.

Dopo l'addestramento presso la Valle di Fuoco e di Ghiaccio

All'età di 125 anni, in Erenduyn andò innestandosi una inquietante forma di individualismo, di sospettosa tensione che lasciava presupporre l'inizio di un grande potere; ma tale irrequietezza raggiunse in futuro limiti insopportabili di tolleranza nei confronti della sua stessa razza. Ciò lo costrinse a lasciare la città degli elfi alati in tempi brevi, sempre più attratto dal mistero che si celava oltre la bianca catena montuosa della zona a est della Valle di Fuoco e di Ghiaccio. Che fosse stato un richiamo?

Quando egli tornò alla foresta bianca, qualcosa in lui era cambiato, e anche il suo fisico attestò una volta per tutte tale cambiamento. L'interno delle ali erano di colore porpureo, un tono così profondo e intenso che andava sfumando sempre più

all'approssimarsi delle piume più esterne con una variazione cremisi e scarlatta, per poi riversarsi nel gelido abbraccio dell'azzurro, quasi a designare la fine del regno del fuoco e l'inizio di quello del ghiaccio. I suoi lunghi arabeschi furono soppiantati da un roseo pallido, estinguendo le piccole fiammelle che stringevano nella loro morsa le gelide pieghe del proprio antagonista. I capelli fluenti andarono accorciandosi lambendo più la forma di un essere angelico insieme al proprio volto: un singolare monito a dimostrare l'immutabilità della sua alterigia ed elemento di vanto... ma tale immutabilità ha mantenuto anche la stessa saggezza del vecchio Erenduyn? Se tale connubio non fosse più presente in lui, l'acquisizione del nuovo potere ne rappresenterebbe, senza alcun errore di sorta, una ineluttabile sfida.



Statistiche per il gioco di ruolo

Forza: 10
Destrezza: 18
Costituzione: 10
Intelligenza: 16
Saggezza: 14
Carisma: 17
Velocità Base: 12
In volo: 18 / Manovrabilità (C)
CA: 7
THAC0 Base: 18
THAC0 con (Falcione - Glaive): 17
T.S.: PV: 13 **VBB:** 9 **PP:** 11 **S:** 13 **I:** 10
Metamagia: 18
PF: 30
Livello: 8°

Classe: Mago (Radiante) livello 8°
Razza: Avariel (del Fuoco e del Ghiaccio; variante)
Kit (Pacchetto Abilità): Mago del Fuoco e del Ghiaccio

Competenze Generali: Addestrare Animali (16); Cacciare (13); Cantare (17); Conoscenza della Magia (16); Curare (14); Erboristeria (16); Leggere/Scrivere (17); Linguaggi Antichi (18); Religione (16); Seguire Tracce (15); Senso dell'Orientamento (18); Sopravvivenza (Montagne); Storia Antica (18); (16); Strumenti Musicali - *Lira* (19).

Competenze nelle Armi: Falcione (Glaive) - Vedi arma speciale "*Il Glenneth*"; *Wing Sword* (Dragon Magazine N° 233. Pag.19); **Taglia:** P - **Tipo:** T/P - **Fattore velocità:** 4 - **Danno (P-M/G):** 1d8 / 1d8

Abilità speciali: *Grida delle Fiamme* (Incantesimo)

Vantaggi: Abilità da Avariel (Erenduyn, in quanto avariel della luna, possiede l'abilità *Ombra lunare*; vedi più avanti); Incantesimi da Mago; Effetti Radianti; Oggetto Speciale (*Neleusi: "Lacrime di Fenice"*).

Svantaggi: Claustrofobia; Rottura della Ali; Memorizzazione forzata (vedi più avanti).

Ombra Lunare (Abilità razziale)

Erenduyn, come ogni avariel della luna, ha la capacità di far scomparire le proprie ali per poi rievocarle ogni volta che vuole, ma solo in condizioni notturne laddove sia presente la luna. In questa maniera, potrà evitare problemi quando a terra o magari quando impossibilitato ad entrare in posti stretti a causa dell'estensione delle proprie appendici alari. Le ali, se danneggiate, manterranno la loro condizione di ferimento o di rottura pur ritraendole; in tal maniera, però si eviterà di renderle bersagli validi. Inoltre, se l'avariel si trova in condizioni difficili o di eccessivo stress dovrà affidarsi ad un tiro di Saggezza-2 per poterle nascondere (diciamo più una questione di forza di volontà).

Volontà del Fuoco: Opzione estesa. Molta dell'energia magica che scorre in Erenduyn appartiene al fuoco, rendendolo per questo un avariel tanto controverso quanto pericoloso per la sua razza. Ben si sa che il fuoco nuoce alla maggior parte degli avariel, specie se utilizzato nella propria città dove ne è bandito l'uso. Il fisico di Erenduyn è stato sottoposto a duri allenamenti sulla conoscenza di tale elemento ma anche sul come incamerarlo nel proprio corpo e convertirlo in energia magica. Tale situazione potrebbe interferire oltremodo con la capacità magica di ritrarre le proprie ali. Per cui, secondo regola, ogni qualvolta l'avariel decida di ritrarre le proprie ali avendo lanciato precedentemente un incantesimo del fuoco, bisognerà attendere che l'energia magica di quest'ultimo si sia dissipata del tutto prima di procedere all'evocazione alare. Il calcolo per la dissipazione segue le stesse regole del tempo di memorizzazione. Per cui se Erenduyn lancia una *Palla di Fuoco*, sarà in grado di evocare nuovamente le ali soltanto dopo mezz'ora dal lancio dell'incantesimo. Il master potrebbe anche permettere al giocatore di evocare le ali all'avariel e in questo caso sarà necessario effettuare un tiro di Saggezza con una penalità pari a 1/10 del tempo non trascorso per la dissipazione totale dell'incantesimo (arrotondato per eccesso): significa che se Erenduyn nell'esempio sopra citato avesse tentato di evocare le ali, essendo trascorsi soltanto dieci minuti, avrebbe dovuto effettuare un tiro di Saggezza a -2, cioè con valore finale 12.

Poteri imparati da Soriel, l'Elementale del Tempo

Magie radianti

In virtù del suo addestramento presso la

Valle di Fuoco e di Ghiaccio ad opera del drago a due teste Sykameron e consolidamento con Soriel, l'Elementale del tempo, l'avariel in qualità di mago possiede delle particolari magie radianti che lo rendono davvero unico nel suo genere. Per l'occasione daremo qualche accenno all'uso di tale forma di magia, eliminando del tutto l'uso dei costrutti floreali, contemplati nel sistema base (il sistema parziale della Magia Radiante può essere confrontato sul [numero 11](#) della rivista [DM Magazine](#)).

Come usare questo personaggio e le relative magie?

Dato l'implemento della nuova forma energetica con la magia, Erenduyn usufruisce del suo valore di Metamagia (MT), che in questo caso ne indica la capacità di manipolazione e conversione energetica. Il valore finale di Metamagia viene calcolato usando semplicemente il normale valore di Intelligenza. Tecnicamente ogni volta che il mago vuole lanciare un incantesimo, dovrà effettuare un tiro di Metamagia - il livello dell'incantesimo. Per esempio per lanciare una *Palla di Fuoco* verrà effettuato un tiro di Metamagia-3. Non esiste più la condizione del lancio automatico in stile TSR ma la memorizzazione invece rimane, intesa come sigillo delle energie cronali e come complemento per l'uso delle metamagie. Quindi esisterà d'ora in poi il tiro d'attivazione. Tecnicamente gli incantesimi vengono lanciati normalmente, in questa maniera, salvo che l'usufruttore non voglia integrare alcuni effetti speciali, sottostando ad alcune variazioni sul tiro d'attivazione di Metamagia (vedi sezione "*Radianze ed Effetti*"). Sia l'incantesimo che gli effetti sono risolti contemporaneamente. Se il tiro fallisce, l'incantesimo verrà perduto. Questo è dovuto al fatto che il catalizzatore

diviene una parte dei componenti dell'incantesimo stesso. **Erenduyn ottiene un +1 sul valore di Metamagia ogni 4 livelli** (al quarto, all'ottavo... al dodicesimo e così via).

Le Radianze

Le radianze rappresentano dei particolari complementi alla magia che variano o addirittura stravolgono il normale uso o effetto di un incantesimo. Il loro uso viene impiegato per le più disparate funzioni ma soprattutto, scopo primario, quello di dominare il tempo (e chi meglio di Soriel, l'Elementale del tempo può essere il mentore più adatto). Gli incantesimi divengono molto più pregnanti, più potenti ma meno gestibili, e questo è causa nella maggior parte dei casi di morti premature tra i maghi. Solo i più perseveranti e i più capaci riescono ad arrivare molto avanti, addirittura alcuni di loro arrivano a possedere i letali segreti del *Paradox*.

Le radianze sono forme di energia temporali convertite in una particolare forma di energia specifica che assolve a determinati compiti. Una energia-pacchetto che aspetta solo di essere stimolata, il cui effetto viene tirato fuori tramite un semplice controllo di una stringa di energia temporale (in questo caso, Erenduyn ha imparato a controllare le energie elementali attraverso tali stringhe). L'azione di complemento tra un incantesimo e una radianza viene chiamata *Fusione Magica* (**[SPELL COMPOUND](#)**).

Radianze ed Effetti

Il giocatore può, nell'uso di un incantesimo, optare per l'aggiunta dell'effetto di una qualsiasi radianza. In questo caso, il normale sistema individuale sull'uso di un effetto riceve una variazione. Oltre alla normale

attivazione tramite specifico tiro separato, la penalità può essere cumulata con quella dell'incantesimo. Per esempio se un mago decide di lanciare un incantesimo di quarto livello impiegando un effetto di *Legame Lunare*, dovrà effettuare un tiro di Metamagia-8 (-4 per il livello e -4 per il *Legame Lunare*).

La penalità del *Legame Lunare* prevista per il livello dell'incantesimo non viene ripetuta in quanto è già insito nella regola dell'attivazione. Da questo è estrapolabile la regola generale secondo cui, laddove è previsto, nel caso di una radianza, la penalità per il livello verrà conteggiata nell'attivazione stessa dell'incantesimo, senza dovere ripetere la penalità. Il tiro per l'effetto di radianza può essere comunque effettuato in separata sede.

Radianza	Costo	Tiro	Iniziativa
Paradiso di Fuoco e di Ghiaccio	6	MT-6	-
Fuoco e Ghiaccio (Vedi più avanti)	3	MT-sp	+1
Quiescenza	4	MT+sp	+1
Sinergia del Tempo	9	MT-sp	-

Paradiso di Fuoco e di Ghiaccio

Con questa particolare variante della radianza *Paradiso della Magia*, il mago può ottenere temporaneamente, in qualsiasi momento, 1d4 incantesimi aggiuntivi appartenenti al Fuoco o al Ghiaccio da lanciare senza bisogno della memorizzazione. Gli incantesimi non devono essere lanciati tutti e quattro contemporaneamente, potendo distribuirseli durante la settimana. Questo effetto è attivabile solo una volta a settimana. È richiesto un tiro di Metamagia-6 come attivazione. Nel caso il tiro fallisse, gli incantesimi non saranno ottenuti. Se viene effettuato un critico positivo, il giocatore ha la possibilità di scegliere tra gli incantesimi dell'una e

dell'altra categoria elementale (1d4 incantesimi del Fuoco e 1d4 incantesimi del Ghiaccio), e inoltre non presenti nel grimorio (cioè dal manuale del giocatore), sempre entro il limite del livello previsto. In questo caso, un mago di 8° livello come il personaggio qui presentato non potrà lanciare uno *Sciame di Meteore* (anche se maghi radianti più evoluti impiegano la radianza *Unbound* per estendere il loro limite di lancio). **Variante:** Ogni incantesimo richiede un tiro di Metamagia - il suo livello per la normale attivazione. **Variante *Mana slot*:** il master può decidere che con tale radianza il giocatore riceva invece di 1d4 incantesimi, 1d6 mana slot. In questa maniera, il giocatore dovrà solo sottrarre un numero di punti mana pari al livello o ai livelli degli incantesimi da impiegare.

Esempio

Col tiro di dado viene effettuato un 5. In questa maniera, il giocatore potrebbe decidere di lanciare un incantesimo del fuoco di 1° livello (*Mani Brucianti*) ed uno di 3° (*Palla di Fuoco*), rimanendogli ancora un mana slot libero per un incantesimo di 1°. Se invece avesse realizzato un critico positivo sull'attivazione della radianza, ne avrebbe potuto lanciare uno di fuoco ed uno di ghiaccio e tenersene ancora uno da stabilire tra le due categorie elementali.

Quiescenza (limitato soltanto a magie appartenenti al Fuoco o al Ghiaccio)

Questa particolare radianza, permette al mago di reintessere nuovamente un incantesimo appena lanciato attraverso una particolare forma di genesi energetica (in questo caso di natura elementale). Tecnicamente il giocatore dovrà effettuare un primo tiro pari al

valore di Metamagia - il livello dell'incantesimo interessato come forma di attivazione. Subito dopo, una volta avuto successo tale tiro, il giocatore potrà procedere apponendo una Q identificativa accanto alla casella della memorizzazione dell'incantesimo o accanto all'incantesimo stesso sul foglio, per evidenziare l'inizio del processo di quiescenza. Contestualmente si dovrà decidere il tempo di risoluzione per tale processo ed effettuare il relativo tiro:

Tempo di dilazione (ore)	Penalità al tiro
6	-1
12	-3
18	-6
24	-9

Principalmente l'abilità di quiescenza viene impiegata per permettere al mago un maggior numero di incantesimi memorizzati il giorno dopo. Se la risoluzione del processo di quiescenza avrà termine a memorizzazione avvenuta, e la capacità di memorizzazione risulterà piena, tale incantesimo in quiescenza passerà alla categoria *incantesimo di livello 0*, quindi non perduto.

Esempio

Valkan, un mago di 5° livello (Metamagia:16) lancia una *Palla di Fuoco* (3° livello). Subito dopo decide di ricorrere alla *Quiescenza* ed effettua con successo il tiro di attivazione sul valore di 13 (16 - 3). A questo punto, il giocatore pone una Q identificativa nella casella di memorizzazione della *Palla di Fuoco* ed opera il tiro per stabilire il tempo di risoluzione, in questo caso 18 ore. Il tiro è sul valore di 10 (16 - 6). L'indomani mattina il mago memorizza regolarmente i suoi incantesimi, memorizzandone uno del terzo ed esattamente *Dissolvi Magie*.

Dopo tre ore, l'effetto si risolve ma essendo la capacità di memorizzazione piena (uno solo del terzo per un 5° livello di mago) la *Palla di Fuoco* diventerà un incantesimo di livello 0. Finché attivo il processo di quiescenza o la presenza di un incantesimo di livello 0 costruito in tale modo, non si potrà ricorrere a questa radianza o all'incantesimo sostituito. Quindi finché la *Palla di Fuoco* rimarrà a livello zero, il giocatore non potrà memorizzarne un'altra normalmente (non vi potranno essere in sostanza due incantesimi uguali, uno a livello 0 e l'altro secondo normale regola, la presenza dell'uno esclude la presenza dell'altro).



Uso esteso (a discrezione del DM): tale uso permette al mago di trasformare magie derivanti da mana slot e in eccesso rispetto alla memorizzazione base, in incantesimo di livello 0. Il tiro di

attivazione è pari al valore di Metamagia - il numero di mana slot impiegati per tale incantesimo. La radianza *Paradiso della Magia* e quindi la sua variante *Paradiso di Fuoco e di Ghiaccio* non funzionano in quanto mana slot dinamici, usabili al momento e non sottostanti ad una memorizzazione ben precisa. L'abilità può essere usata nuovamente non appena tutti gli incantesimi di livello 0 così creati saranno estinti.

Sinergia del Tempo

Questa radianza, permette al mago di convertire un qualsiasi incantesimo, memorizzato, in un numero di mana slot pari al livello dell'incantesimo speso. Per esempio, un mago che volesse convertire un incantesimo di *Palla di Fuoco* (s'intende memorizzato), otterrebbe 3 mana slot. È richiesto per la conversione un tiro di Metamagia - il livello dell'incantesimo da convertire. La conversione in mana slot dura per l'intera settimana. Dopo sarà necessario effettuare nuovamente il tiro, in caso di ulteriore conversione. I mana slot non spesi in questa settimana verranno persi, non cumulabili con ulteriori punti provenienti da una successiva conversione. Possono essere convertiti un numero di incantesimi pari al proprio livello (indipendentemente dal livello d'appartenenza dell'incantesimo). In questo caso, il nostro mago potrà convertire fino a otto incantesimi. Una volta effettuata la conversione, non potrà esserne effettuata un'altra fino alla prossima settimana, rimanendo solo con quelli che si è riusciti a convertire, anche se tali punti vengono utilizzati.

Gestione dei Mana Slot: i Mana Slot sono particolari punti bonus complementari che permettono di lanciare gli incantesimi, senza dovere

ricorrere a quelli memorizzati. Usarli è semplicissimo. Ogni qualvolta il mago, in possesso di mana slot, vuole lanciare un incantesimo, dovrà depletare da essi un numero di punti pari al livello dell'incantesimo. Così per esempio un mago che possiede 10 mana slot, potrà lanciare dieci incantesimi di 1° livello, o due di 5° o tre di 3° ed uno di 1° e così via. Non necessariamente i mana slot dovranno essere estinti prima di usare quelli memorizzati, potendosi alternare sull'uso dell'una e dell'altra categoria. Si ricorda che l'uso dei mana slot è sempre limitato al livello massimo dell'incantesimo che si è in grado di lanciare (per cui un mago di terzo livello che possiede 10 mana slot non potrà lanciare un incantesimo di terzo o superiore).

Danno Cronale

La manipolazione del tempo è molto ardua e questo i maghi lo sanno. Erenduyn lo ha ben imparato a suo spese. L'uso di alcuni catalizzatori a volte risulta veramente letale per molti usufruttori, specie quando la derivazione del potere proviene da un Drago. Oltre al danno causato dalla manipolazione delle radianze, riscontrato nella *Dispersione Magica* (che qui non viene integrata), i maghi radianti individuano una fonte di danno ben più pericolosa; esso porta il nome di *Danno Temporale* o anche *Danno Cronale*. I punti danno individuati da questa tipologia vengono depletati (permanentemente), a discrezione del Master, dalle caratteristiche principali, compresa la stessa Metamagia (si intende il valore di attivazione e non l'abilità radiante) o addirittura dai *Punti Ferita*.

Esempio

Edhol, un mago radiante (Metamagia:15 - Forza:10 / Destrezza:15 / Costituzione:13 / Saggezza:14/ Intelligenza:15/ Carisma:12), decide di effettuare un'azione molto pericolosa, il cui fallimento gli causerebbe danni davvero letali. Vista la situazione, effettua subito il tiro, purtroppo fallendo. Consultando le relative regole, questa particolare azione prevede in caso di fallimento la perdita di 1d3 punti di danno temporale. Il tiro di dado genera 3, il danno massimo. Allora, il Master decide di depletare 2 punti dalla Costituzione portandolo a 11 e un punto dal valore di Metamagia, portandola a 14 (con tutti i relativi annessi e connessi e modifiche che ne scaturiscono).

Si può arguire da tale esempio come sia difficile per un avariel gestire questo tipo di magia, ancor più a causa della sua condizione fisica abbastanza esile. Se non fosse stato per Soriel, sicuramente la sua vita avrebbe avuto una fine molto più rapida. L'impiego della regola della *Dispersione Magica* rende troppo oneroso il peso di tale forma magica, debilitando gravemente il personaggio. Erenduyn è molto rispettoso di tale potere concessogli da Sykameron, ed ha imparato ad averne rispetto e controllo grazie all'altro suo mentore nella figura di Soriel. Solo in caso di gravità o necessità userà tale potere correndone i rischi letali.

Abilità specifiche imparate dal Drago a Due Teste Sykameron

Un Maeredol come Mentore (Abilità)

Sykameron è stato un grande mentore per Erenduyn, il quale con grande dedizione ha ben imparato i segreti del mondo draconico, in particolar modo quelli relegati tra le leggende degli *Incantatori di*

Draghi. Ebbene sì, il suo potere di trasferimento degli incantesimi in ricettacoli, quali gemme preziose, gli proviene proprio dal lungo tempo passato presso la caverna di un Maeredol, il costruito draconico che compendia fisicamente il liuto di un Incantatore di Draghi. Grazie alle proprietà magiche del Maeredol, Erenduyn è adesso capace di trasferire energia mistica dal suo corpo ad una qualsiasi gemma. Prima di tutto bisognerà stabilire quanti incantesimi trasferire e di conseguenza definire il numero di ricettacoli tra i quali saranno divisi. Il massimo numero di incantesimi trasferibili è quattro. L'avariel potrà così trasferirne, per esempio, quattro di 1° livello in quattro gemme, oppure due di 2° in due gemme, o ancora uno di 4° in una sola gemma. Ciò che viene trasferita è l'energia dell'incantesimo e non l'incantesimo stesso. La pietra preziosa che dovrà accogliere l'energia magica dovrà avere un valore equivalente in monete d'oro pari a 100 per il livello dell'incantesimo, ossia per trasferirne uno di 4° livello in una sola gemma, quest'ultima dovrà avere almeno un valore di 400mo; di contro il trasferimento su quattro gemme richiederà un valore singolo di 100mo. Se tale richiesta non viene soddisfatta, il trasferimento fallirà automaticamente.

La peculiarità di questo processo sta nel fornire uno slot aggiuntivo alla memorizzazione degli incantesimi di un qualsiasi usufruttore di magia. In questa maniera, un mago di 5° livello che compie la propria memorizzazione tenendo in mano due sole gemme incantate, avrà una memorizzazione di 4-4-1 (invece di 4-2-1). Una volta completato il processo di memorizzazione, i ricettacoli si deframmenteranno, rimanendo più nulla

di essi. Il processo di innesto dell'incantesimo segue le stesse regole temporali della memorizzazione di un mago, per cui il trasferimento di un incantesimo di 4° livello nella gemma richiederà quaranta minuti (dieci minuti x livello). Per maggiori approfondimenti sul Maeredol e sull'Incantatore di Draghi, consultare il [numero 10](#) della rivista *DM Magazine*.

Neleusi, Le lacrime di Fenice (Oggetto Speciale)

Come tutte le gemme speciali di questo mondo, generatesi dalle emanazioni spirituali del proprio Guardiano o Divinità (per esempio gli eondyr dalla grande divinità o i myrdual dal sangue corrotto dei demoni), così anche le Neleusi, conosciute col nome di "Lacrime di Fenice" rappresentano degli oggetti di particolare potere e misticismo. Secondo le diverse leggende, Erenduyn ottenne tali gemme - del colore del rubino sormontate da alcune creste che richiamano le fiamme - dallo stesso Sykameron; altre vogliono tale dono offerto direttamente dal mistico uccello incontrato sulla sommità dei Monti di Fuoco e di Ghiaccio. Molti addebitano tale legame alla presenza di una particolare magia del fuoco in suo possesso, per la quale molti maghi sarebbero capaci di sacrificare molto del loro potere. Tali pietre contengono al loro interno un nucleo di puro fuoco primigenio - come quello che ha partorito la stessa Fenice - ardendo e rinnovandosi di volta in volta, e mai estinguendosi (diciamo finché non viene esaurita volontariamente la sua energia). Per usare una di queste gemme, l'usufruttore dovrà alimentarla attraverso un incantesimo di Fuoco (s'intende memorizzato) e non attraverso una parola

di comando come avviene per i myrdual. Sarà anche possibile impiegare i mana slot per soddisfare tali richieste. Ogni gemma ha una sua quantità limite di energia stabile quantificata in 2d6. L'uso specifico di un effetto attribuirà un ben preciso quantitativo di energia, il quale pur essendo soddisfatto dall'incantesimo sacrificato servirà come forma di controllo sull'estensione d'uso della gemma stessa. Appena sarà eguagliato il limite massimo d'uso, la gemma s'infiammerà e sarà ridotta in cenere.

Effetti di una Lacrima di Fenice:

- 1) *Cura ferite pari a 3d8+3 punti ferita.*
Costo: Almeno un incantesimo memorizzato del Fuoco di 2° Livello o 4 mana slot.
- 2) *Eliminazione di una Malattia Magica.*
Costo: Almeno un Incantesimo memorizzato di 4° Livello o 7 mana slot.
- 3) Conferisce lo stesso effetto di una *Protezione dal Fuoco* clericale ad un bersaglio (il livello conteggiato ai fini della progressione dell'effetto dell'incantesimo relativo seguirà quello del suo usufruttore). **Costo:** Almeno un Incantesimo di 4° Livello + 4 mana slot aggiuntivi. Il numero di punti ferita supportati non saranno i 12 da regolamento ma uguali al valore di mana slot o livello d'incantesimo impiegato. Per cui, il nostro avariel usando un incantesimo di Nono livello, conferirà al suo bersaglio 27PF+4 di immunità, per un totale di 31.
- 4) *Rigenerazione di un qualsiasi individuo rimanga all'interno delle fiamme in presenza della pietra.* Il bersaglio rigenererà 4 punti ferita ogni round di permanenza all'interno delle fiamme. La

lacrima di Fenice dovrà trovarsi all'interno delle stesse fiamme perché possa funzionare e così consumarsi insieme ad esse. **Costo:** due incantesimi di 4° livello o per un totale di 10 livelli o 25 mana slot.

Esempio

Erenduyn, vista la situazione, decide di curare una ferita abbastanza grave del suo compagno di viaggio. A questo punto, esce dalla tasca una gemma del fuoco (limite massimo in termini di 2d6 pari a 5). Per attivare la sua funzione curativa lancia l'incantesimo di *Palla di Fuoco* sulla gemma (non lancia effettivamente l'incantesimo ma ne trasferisce l'energia di memorizzazione all'interno per poterla sfamare). La gemma viene alimentata e così sortisce il suo effetto. In un secondo tempo, il nostro avariel decide di ricorrere nuovamente all'effetto curativo, sacrificando un'altra *Palla di Fuoco*. In questo caso, il totale di energia trasferita alla gemma è di 6 (anche se è solamente richiesto un Incantesimo di 2° livello, va sempre conteggiata l'energia dell'Incantesimo effettivo: la *Palla di Fuoco* appartiene al Terzo, e quindi viene conteggiato ai fini energetici il valore di 3). Subito dopo aver sortito l'effetto, la gemma s'incendierà, riducendosi in polvere.

Rigenerazione delle fiamme. Opzione estesa: È possibile ristabilire le sorti di una Lacrima di Fenice impiegando il fuoco come elemento rigenerativo. Data la sensibilità e potenza spirituale del Neleusi, il giocatore potrà decidere di porre la gemma all'interno delle fiamme per ristorarla o alimentandola con l'energia vitale di una creatura

appartenente al Fuoco. Nel primo caso, il Master dovrà valutare l'entità energetica del limite massimo della gemma (in quanto ne definisce il suo potere) rapportandolo ad una affine manifestazione del fuoco; per esempio un limite massimo stabilito da un valore di 4-5 presupporrà l'immersione in un semplice fuoco da campo rispetto ad una che possiede un valore di 12 (diciamo alimentata dalla Fenice stessa o da chi per lei con poteri connaturati al fuoco di pari intensità). Un fuoco sprigionato da un incantesimo clericale di *Colonna di Fuoco*, per esempio rigenererà una pietra con un valore di 8 o 9. Nel secondo caso, invece, il personaggio dovrà uccidere una creatura o più creature con un numero di dadi vita pari a limite massimo della pietra. Così magari per una pietra dal valore di 12 servirà un *Elementale del Fuoco* da 12 dadi vita, oppure una *Salamandra del Fuoco* (7+7) con relativi serpenti fino a totalizzare il numero richiesto (in questo caso, sempre 12).

Fuoco e Ghiaccio (Radianza speciale del Personaggio)

Radianza dal temibile potere, ereditata direttamente dal Guardiano della Valle di Fuoco e di Ghiaccio. Seguendo lo stesso concetto del soffio incrociato di Sykameron, Erenduyn è in grado di fondere tra di loro due incantesimi, uno di Fuoco ed uno di Ghiaccio (s'intende memorizzati). La fusione dei due incantesimi apparirà agli occhi dell'osservatore come un fuoco blu pallido dalle creste albine. Se qualcuno dovesse effettuare una *Visione del Vero*, vedrebbe i due fasci ben distinti. Il bersaglio di tale radianza dovrà effettuare un Tiro Salvezza ulteriore contro Soffio, oltre a quello previsto per i danni (contro Incantesimi), per evitare lo shock termico

derivato dai due fasci di diversa temperatura. L'effetto per fortuna non è letale come quello del soffio draconico ma è capace in caso di fallimento di porre in coma il bersaglio. Il tutto va sempre vagliato dal Master per condizioni ed effetti correnti (una cosa è usare una *Palla di Fuoco* ed una *lo Sciame di Meteore* come componenti dell'intreccio magico; inoltre va valutato un possibile fallimento del tiro di Shock). Gli effetti delle magie, anch'essi solo i danni, vanno cumulati (laddove si riscontrano difformità sul tipo di dado per il calcolo del danno, il master interverrà rendendo omogeneo il tutto. Per esempio un incantesimo come *Tempesta di Ghiaccio* che adotta il d10 rispetto ad una *Palla di Fuoco* che adotta il d6). Ma il potere ha una sua controparte; il fallimento del tiro di attivazione (Metamagia - la somma dei livelli degli incantesimi impiegati) causerà al suo manipolatore un quantitativo di danno cronale pari allo scarto di insuccesso del tiro di dado. Da usare con cautela.

Abilità Collaterale della Radianza Fuoco e Ghiaccio

Sulla stessa scia della regola del *Fiore Purpureo*, durante l'uso di tale Radianza è possibile che venga generata una particolarissima gemma del fuoco, chiamata Ypsil. Essa contiene in sé l'equilibrio tra il fuoco e ghiaccio, la stabilità eccelsa delle energie del tempo. Tecnicamente viene generata una gemma, effettuando un critico positivo sul tiro di attivazione della radianza *Fuoco e Ghiaccio*. Tutti gli incantesimi lanciati tramite l'Ypsil saranno lanciati ad 1d4 livelli aggiuntivi. Finché attiva la gemma, non potrà essere usato nessun tipo di costruito (costituiti da materiale minerale quali le gemme, s'intende).



Grido delle Fiamme (Incantesimo di Livello 0) - Dono del Drago

Ereditato dal Drago Sykameron, questo incantesimo può essere lanciato soltanto attraverso l'uso di un Ypsil che ne contenga il forte quantitativo energetico, così pericoloso da lacerare l'anima di colui che lo impiega. In sostanza, per prima cosa Erenduyn dovrà possedere un Ypsil per convalidare il lancio di tale incantesimo. Secondo poi, non avrà bisogno di memorizzarlo, potendolo lanciare una sola volta a settimana. Tale potere è a dir poco inaudito, ma letale per chiunque, specie per l'avariel il cui corpo potrebbe non resistere ad un semplice lancio. La forza di questo incantesimo risiede nel fatto di usare la stessa energia vitale del suo avversario, infiammandolo fino all'estremo. Tecnicamente, una volta lanciato, la gemma si deframmenterà in

toto e l'incantesimo causerà al suo bersaglio un quantitativo di danni pari al numero dei suoi dadi vita moltiplicato x un coefficiente stabilito in base al proprio livello (al livello attuale, l'avariel sortisce gli effetti dell'incantesimo con un moltiplicatore di x2). Il bersaglio non riceve Tiro Salvezza e verrà contrastata qualsiasi forma di resistenza o immunità.

Livello di Erenduyn	Moltiplicatore del Danno
1 - 4	-
5 - 9	X2
10 - 14	X3
15 - 18	X4
20 +	X5

Se il Master vuole, è possibile inserire il tiro di attivazione per tale incantesimo ed eliminare il successo automatico. Il tiro relativo di Metamagia riceve una penalità pari ad 1/6 dei dadi vita del bersaglio (arrotondato per difetto); così per esempio una creatura di 24 dadi vita conferirà al tiro di attivazione una penalità di -4. Il fallimento del tiro di attivazione causerà al mago un quantitativo di danno cronale pari alla penalità conferita dalla creatura (nel nostro esempio, il danno sarebbe stato di 4 Punti; oppure nel caso di un *Tarrasque*, con i suoi 61 dadi vita, il danno conferito dal fallimento sarebbe stato di ben 10 punti). Il master, può anche stabilire la morte dell'avariel nel caso in cui il quantitativo di danno cronale fosse tale da far scendere la propria Costituzione a zero; in questo caso, Erenduyn non ce l'avrebbe fatta, avendo una Costituzione di 10.

La legge degli Spiriti - Proprietà all'interno della Valle di Fuoco e di Ghiaccio

La Valle di Fuoco di Ghiaccio, come ben si è compreso, è la casa natia di

Erenduyn. Il suo embrione di elfo si è sviluppato nel caldo abbraccio del fuoco della Valle e soffregato dal vento che spira dalla zona ovest delle sue montagne. Qui ha avuto inizio la sua storia. In tale ambiente, egli è a casa e niente e nessuno che sia legato al fuoco o al ghiaccio potrà nuocergli. Tecnicamente, finché all'interno della Valle di Fuoco e di Ghiaccio, Erenduyn sarà totalmente immune ai due elementi antagonisti. Ciò significa anche che non potrà usare incantesimi di fuoco e di ghiaccio su se stesso. Inoltre potrà conferire una volta a settimana e ad un solo bersaglio, l'effetto di una *Protezione dal Ghiaccio* o *Protezione dal Fuoco* clericali. Bisognerà aspettare l'inizio dell'altra settimana per operare tale incantesimo su un altro bersaglio...

Libro degli Incantesimi (Piccoli accorgimenti)

La costituzione del libro degli incantesimi di Erenduyn verrà lasciata alla discrezione del giocatore, applicando obbligatoriamente alcuni accorgimenti:

- Erenduyn possiederà nel suo libro degli incantesimi: 12 incantesimi di 1°; 12 incantesimi di 2°; 10 incantesimi di 3°; 6 incantesimi di 4°.
- Almeno un incantesimo memorizzato per livello deve appartenere alla sfera del Fuoco o del Ghiaccio (come se fosse uno specialista).
- All'inizio, il giocatore dovrà scegliere una categoria preferita tra Fuoco e Ghiaccio. Gli incantesimi appartenenti a tale categoria saranno lanciati ad 1d4 livelli superiori. Laddove fosse adottato un Ypsil, il cumulo dei livelli aggiuntivi sarà di 1d6 e non di 1d8.

Il Glenneth (Arma speciale)

Forgiato negli alvei della Valle di Fuoco e di Ghiaccio, da mano possente e saggia come ben s'addice ad un Drago, ecco che esso prende forma e piena vita nelle mani di Erenduyn. Un'arma che nasce dall'unione dei due elementi antagonisti per divenirne una volta per tutte un prodotto d'eccezione, un oggetto che mirabilmente suggella quell'equilibrio tra due elementi che ha sempre contraddistinto la mistica valle.

A prima vista, il Glenneth è una normalissima alabarda, salvo per i suoi riflessi derivati dalla speciale lega elementale di cui esso è composto. Ma la sua forza non tarda a mostrarsi e a renderlo un oggetto davvero potente, non appena lo spirito di colui che la brandisce, si fonde con esso. Grazie alla lega elementale di cui è composto e al temperamento equilibrato infuso da Sykameron, l'arma reagisce con grande reattività all'energia magica. Più volte a settimana, Erenduyn, in quanto mago, potrà cedere energia magica all'arma attraverso i suoi incantesimi.

Tecnicamente il giocatore potrà decidere di innestare un incantesimo (o di fuoco o di ghiaccio) all'interno del Glenneth (semplicemente smemorizzandolo), convertendo il livello dello stesso in punti carica elementale (PCE). L'arma può contenere massimo fino a dieci PCE, esauriti i quali non potrà essere più attivato l'effetto di potenziamento. Ogni volta che il giocatore realizzerà un 20 naturale sul tiro per colpire, adoperando il Glenneth, verrà destato l'effetto speciale dell'arma. In base ai punti carica appartenenti al fuoco o al ghiaccio, l'arma sarà avvolta da un'aura correlata al tipo di elemento interessato, così infiammandosi o addirittura congelandosi (sortendo

rispettivamente un danno da freddo o da calore aggiuntivo; +1d6PF di danno - TS dimezzabile, arrotondato per difetto). Ogni volta che l'effetto viene destato, sarà tolto un PCE specifico di quell'elemento dal totale delle cariche dell'arma. Ma la domanda è: come si fa a stabilire se il destarsi dell'effetto si riferisce al fuoco o al ghiaccio (per esempio avendo la presenza di cariche elementali diverse)? Molto semplice; il giocatore o il master dovranno registrare sul proprio foglio o sulla propria scheda il numero di incantesimi convertiti (cioè trasferiti nell'arma) e il tipo di appartenenza. Se per esempio Erenduyn in uno stesso giorno innesta nell'arma un incantesimo di *Tempesta di Ghiaccio* e uno di *Palla di Fuoco*, avremo un totale di 7: quattro cariche per l'effetto di ghiaccio e tre per quello di fuoco. I metodi sono due, uno di controllo e l'altro casuale. Per quello casuale, si lascerà tutto al caso (spetta al DM stabilire la tipologia). Nell'altro, invece, il giocatore potrà effettuare un tiro di Saggezza-2 prima di stabilire la manifestazione dell'effetto; se il tiro fallisce, la scelta passerà al DM.

Tirannia del Fuoco e del Ghiaccio.

Opzione estesa. Può succedere che l'azione temperativa impressa dal drago a due teste, non riesca del tutto a contenere la devastante forza dei due elementi. Per questo sarà necessario tenere in perfetto equilibrio le due forze, rispettandone le giuste quantità. Secondo regola estesa, nel momento in cui i PCE del Ghiaccio e quelli del Fuoco non dovessero eguagliarsi, allora si dovrà procedere ogni giorno con un tiro di controllo. Nel momento in cui il tiro fallisce, le due forze elementali si scateneranno, defluendo dall'arma e manifestandosi sottoforma degli incantesimi originari. I

bersagli degli incantesimi saranno stabiliti dal DM o lasciati al tiro di dado. Si chiarisce comunque che non tutti gli incantesimi saranno rilasciati ma in numero stabilito dalla differenza tra i due gruppi; per esempio abbiamo 5 PCE del Ghiaccio e 3 del Fuoco. Se il tiro di controllo fallisce, ne verranno rilasciati soltanto due, appartenenti alla categoria minore, in quanto il Ghiaccio soverchia in questo caso il suo antagonista, e così può accadere viceversa. Se l'arma rimane "digiuna", potrebbe anche tentare di assorbire in maniera permanente incantesimi dal libro del mago (la gestione viene lasciata al DM). Se viene sortito un critico negativo sul tiro di controllo, gli incantesimi rilasciati saranno lanciati al doppio del loro livello (una *Palla di Fuoco*, al sesto livello di mago o una *Tempesta di Ghiaccio* all'ottavo).

Esempio finale

Ai primi chiarori dell'alba, Erenduyn decide di trasferire nel Glenneth un incantesimo di *Palla di Fuoco* (per un totale di 3PCE inerente al fuoco). Nel pomeriggio, invece, decide di trasferirvi un incantesimo di *Tempesta di Ghiaccio* (per un ammontare di 4PCE inerente al ghiaccio). La somma totale delle cariche presenti nell'arma è di 7. Subentrata la sera, Erenduyn ha uno spiacevole incontro con due lupi selvatici, contro i quali si scaglia armato del proprio Glenneth. Nel primo round di combattimento il giocatore sortisce un 15 col tiro per colpire e nulla accade. Ma al secondo round, viene sortito un 20 naturale. (*Possibilità di scelta*). Il personaggio sente fluire l'energia del Glenneth, percependo la sua volontà di venir fuori, così l'avariel decide di influenzare l'energia elementale per

sortirne l'effetto voluto. Il giocatore effettua un tiro di Saggezza-2, ossia con valore 12, sortendo un valore positivo col dado. In questa maniera, potrà optare adesso per il tipo di elemento che dovrà avviluppare l'arma. Se il tiro fosse fallito, il DM avrebbe scelto per il giocatore. La scelta specifica del potenziamento elementale è utile nei confronti di creature immuni ad un determinato elemento (l'effetto dell'arma è pur sempre considerato magico, così laddove la creatura risultasse immune a fuoco o ghiaccio naturale, il problema non si porrà).





Forza: 10 **Destrezza:** 18 **Costituzione:** 10
Intelligenza: 16 **Saggezza:** 14 **Carisma:** 17
Velocità Base: 12 **In volo:** 18 / Manovrabilità (C) **CA:** 7 **PF:** 30 **Livello:** 8°
THAC0 Base: 18 **THAC0 con (Falcione - Glaive):** 17
T.S.: PV: 13 **VBB:** 9 **PP:** 11 **S:** 13 **I:** 10 **Metamagia:** 18
Classe: Mago (Radiante) livello 8°
Razza: Avariel (del Fuoco e del Ghiaccio; variante)
Kit (Pacchetto Abilità): Mago del Fuoco e del Ghiaccio
Competenze Generali: Addestrare Animali (16); Cacciare (13); Cantare (17); Conoscenza della Magia (16); Curare (14); Erboristeria (16); Leggere/Scrivere (17); Linguaggi Antichi (18); Religione (16); Seguire Tracce (15); Senso dell'Orientamento (18); Sopravvivenza (Montagne); Storia Antica (18); (16); Strumenti Musicali - Lira (19).
Competenze nelle Armi: Falcione (Glaive) - Vedi arma speciale "Il Glenneth"; Wing Sword (Dragon Magazine N° 233. Pag.19): Taglia: P - Tipo: T/P - Fattore velocità: 4 - Danno (P-M/G): 1d8 / 1d8
Abilità speciali: Grida delle Fiamme (Incantesimo)
Vantaggi: Abilità da Avariel (Erenduyn, in quanto avariel della luna, possiede l'abilità Ombra lunare); Incantesimi da Mago; Effetti Radianti; Oggetto Speciale (Neleusi: "Lacrime di Fenice").
Svantaggi: Claustrofobia; Rottura della Ali; Memorizzazione forzata.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Erenduyn, Avariel del Fuoco e del Ghiaccio".

Il copyright del testo è di Fabrizio Corselli. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Erenduyn, Avariel del Fuoco e del Ghiaccio" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

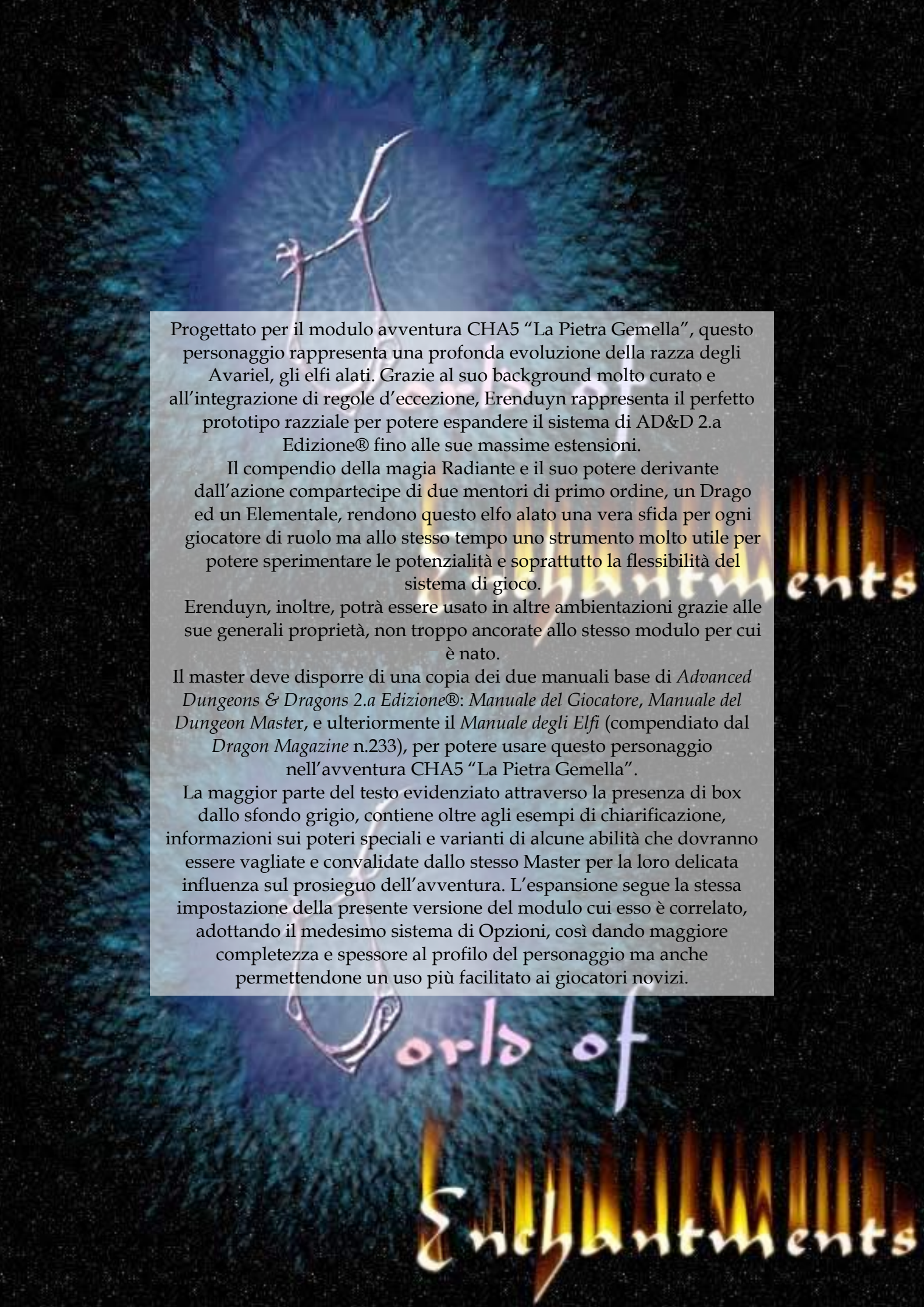
Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Erenduyn, Avariel del Fuoco e del Ghiaccio" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

AD&D e Advanced Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale AD&D ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



Progettato per il modulo avventura CHA5 "La Pietra Gemella", questo personaggio rappresenta una profonda evoluzione della razza degli Avariel, gli elfi alati. Grazie al suo background molto curato e all'integrazione di regole d'eccezione, Erenduyn rappresenta il perfetto prototipo razziale per potere espandere il sistema di AD&D 2.a Edizione® fino alle sue massime estensioni.

Il compendio della magia Radiante e il suo potere derivante dall'azione compartecipe di due mentori di primo ordine, un Drago ed un Elementale, rendono questo elfo alato una vera sfida per ogni giocatore di ruolo ma allo stesso tempo uno strumento molto utile per potere sperimentare le potenzialità e soprattutto la flessibilità del sistema di gioco.

Erenduyn, inoltre, potrà essere usato in altre ambientazioni grazie alle sue generali proprietà, non troppo ancorate allo stesso modulo per cui è nato.

Il master deve disporre di una copia dei due manuali base di *Advanced Dungeons & Dragons 2.a Edizione®*: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master*, e ulteriormente il *Manuale degli Elfi* (compendiato dal *Dragon Magazine* n.233), per potere usare questo personaggio nell'avventura CHA5 "La Pietra Gemella".

La maggior parte del testo evidenziato attraverso la presenza di box dallo sfondo grigio, contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni sui poteri speciali e varianti di alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso Master per la loro delicata influenza sul prosieguo dell'avventura. L'espansione segue la stessa impostazione della presente versione del modulo cui esso è correlato, adottando il medesimo sistema di Opzioni, così dando maggiore completezza e spessore al profilo del personaggio ma anche permettendone un uso più facilitato ai giocatori novizi.