

Trishina

(La Cavalcaonde, la Signora dei Giochi, la Nuotatrice Gioiosa, la Regina dei Delfini)

Potenza minore dell'Elisio e di Monte Celestia, LB

Portfolio	amore, fedeltà, bambini, gioco, protezione, delfini, cetacei
Alias	Ri'daa'trisha (shalarin)
Nome del reame Superiore	nessuno/vagante
Alleati	Ahto, Deep Sashelas, Eadro, Eldath, Istishia, Manannan mac Lir, Nesirie, Njord, Osprem, Persana, Procan, la Seldarine, Stronmaus, Surminare, Syranita, Valkur, il Leone d'Acqua, Xerbo, vari Signori degli Animali
Nemici	Blibdoolpoolp, Demogorgon, Panzuriel, Sekolah, Umberlee
Simbolo	un delfino con il proprio piccolo
Allineamento dei fedeli	LB, NB, CB, LN, N, CN

Trishina (trish-II-na) è la dea dei delfini e degli altri cetacei, nonché protettrice degli elfi marini al fianco del suo consorte, Deep Sashelas; insieme sono conosciuti come la Regina dei Delfini e il Principe dei Delfini. Nel ruolo di Signora dei Giochi, incarna il piacere e l'amore per la vita, nonché la loro espressione attraverso gioiosi momenti di gioco.

È pacifista per natura e attribuisce un valore immenso alla vita, ma, nel suo ruolo di grande protettrice della vita stessa, combatte per difendere chi non è in grado di farlo da sé, soprattutto i bambini, ma anche i deboli, i malati e i feriti. Preferisce inoltre giudicare gli individui per le loro azioni anziché per la razza o l'aspetto, e sostiene l'insegnamento e la misericordia come mezzi per convincere le creature malvagie dell'errore insito nelle loro scelte.

Grazie al suo legame con Deep Sashelas, Trishina è un membro onorario della Seldarine (il pantheon delle divinità elfiche), ma il suo interesse principale, come quello del consorte, è rivolto all'alleanza di potenze acquatiche conosciuta come

asathalfinare. Questo gruppo collabora per evitare dispute tra i propri popoli, condividere le conoscenze e opporsi ai nemici comuni delle rispettive razze.

All'interno dell'alleanza, Trishina funge da voce moderatrice quando le dispute territoriali sfuggono di mano o quando i discorsi di violenza e vendetta contro i nemici comuni si fanno troppo accesi. Proprio per la sua indole, tuttavia, quando persino lei concorda sulla necessità di un'azione militare, gli altri membri non possono fare a meno di prenderne atto e le sue parole acquistano un peso considerevole.

Al di fuori dell'*asathalfinare*, la Cavalcaonde mantiene un rapporto stretto con Eldath, dea di Toril, in parte perché entrambe attribuiscono grande valore alla pace e al pacifismo. Fra i membri della Seldarine, Trishina è molto vicina ad Aerdrie Faenya e Sehanine Moonbow, che la trattano come una sorella e sono sempre pronte a invitarla nei propri reami. Hanali Celanil, invece, la considera quasi una rivale, poiché gli elfi marini si rivolgono sempre più spesso alla Nuotatrice Gioiosa nelle preghiere dedicate all'amore e al matrimonio.

Questa rivalità non è però ostile, poiché entrambe le dee hanno un'indole amichevole e un amore appassionato per la vita.

L'opposizione della Regina dei Delfini alle potenze malvagie degli abissi non nasce dall'odio, ma dalla profonda tristezza per il fatto che esse non condividano il suo amore per la vita e la gioia di vivere e cerchino soprattutto di distruggere ciò che non approvano. Di norma interviene direttamente contro questi nemici soltanto quando essi guidano o incitano i propri seguaci in attacchi che provocano la morte di bambini.

Si ritiene che la grande inimicizia fra i delfini e gli squali e i sahuagin di Sekolah sia il risultato diretto del massacro di centinaia di cuccioli prigionieri compiuto dal Grande Squalo e del furioso contrattacco di Trishina. Umberlee, la Regina del Mare di Toril, disprezza la Nuotatrice Gioiosa e i suoi seguaci per i ripetuti salvataggi di marinai in procinto di annegare, che la Regina delle Sgualdrine considera il tributo sacrificale che le spetta in cambio del

permesso accordato alle navi di attraversare il suo dominio.

Di conseguenza, la Regina dei Delfini si è alleata con Valkur il Possente, rivale di UMBERLEE su Toril e protettore dei marinai e della navigazione.

Su Trishina circolano moltissimi miti, quasi tutti racconti comici nei quali la dea manda a monte le infatuazioni extraconiugali del consorte. Queste storie mostrano la sua straordinaria capacità di individuare l'oggetto degli sguardi vagabondi di Deep Sashelas e di metterlo in guardia dalle sue avances. In alcune storie, la Nuotatrice Gioiosa scopre le avventure amorose di Deep Sashelas soltanto a cose fatte; in questi casi compare di solito per trascinarlo a casa in silenzio ma con fermezza, malgrado le sue proteste e con grande divertimento degli altri membri della Seldarine.

Entrambi i tipi di racconto sono soggetti molto apprezzati dalle compagnie teatrali delle comunità degli elfi marini.

Essendo una delle dee più attive, l'avatar di Trishina può essere avvistato su molti mondi delle Sfere Conosciute, intento a proteggere il suo popolo e a salvare chi si trova in pericolo. Ogni volta che il Principe dei Delfini invia un avatar a difendere una comunità di elfi acquatici da un attacco, è molto probabile che compaia anche l'avatar della Regina dei Delfini, soprattutto se è coinvolto Sekolah. Può inoltre accompagnare altri membri dell'*asathalfinare* in azioni difensive o operazioni di salvataggio.

Avatar di Trishina

Druida 29, Elementalista dell'Acqua 24

Trishina appare di solito come una giovane e bellissima elfa marina dalla pelle azzurrina con sfumature verdi e lunghi capelli argentei, oppure come una delfina dalla pelle grigio-argento bicolore; può passare a volontà da una forma all'altra. Può usare incantesimi di qualsiasi scuola o sfera eccetto l'Elementale del Fuoco, ma predilige quelli dell'Elementale dell'Acqua, di Protezione, di Guarigione e di Scongiorazione. Non usa mai le forme inverse degli incantesimi delle sfere di Guarigione, Necromanzia o Sole.

CA 2; MV 9, Nu 36; PF 139; THACO 2; #ATT 1
Danni 2d8 (colpo di coda) oppure 1d6+4 (tridente +3)
RM 35%; **TAGLIA M** (alta 1,5 m oppure lunga 1,8 m)
FOR 14, DES 17, COS 17, INT 17, SAG 20, CAR 22
Incantesimi P: 12/12/11/11/9/9/7; **M:** 6/6/6/6/6/6/6/5*
Tiri Salvezza: PVMM 2; VBB 3; PM 5; Soffio 7; Inc 4
 * I valori considerano un incantesimo supplementare dell'Elementale dell'Acqua per ogni livello di incantesimi.

Attacchi e difese speciali

Trishina impugna di solito *Pinna Guardian*, un *tridente della difesa* +3. Oltre ai poteri di una *spada della difesa*, l'arma possiede quelli di una *mazza della distruzione* in grado di influenzare persino gli avatar. La dea porta sempre con sé una *rete intrappolante* che, quando non viene usata, si restringe fino a diventare un quadrato di maglia largo 7,5 cm, riponibile in una piccola borsa. È inoltre probabile che abbia con sé *Guardiacorallo*, un *pugnale della difesa* +4, sebbene talvolta lo abbia prestato a sacerdoti in grande difficoltà.

La Cavalcaonde può evocare 2d10+10 cetacei tre volte al giorno; ciascuno la serve per almeno sei ore, ma spesso resta finché la dea ha bisogno di assistenza. A seconda della situazione e dell'ambiente, evoca in genere delfini, orche o capodogli. In sua presenza nessun cetaceo attacca un proprio simile, qualunque sia l'influsso magico a cui è sottoposto; chi tenta di costringerlo concede alla creatura un tiro salvezza immediato contro incantesimi con bonus di +4 per liberarsi dell'effetto.

Mentre si trova in acqua, Trishina può lanciare quattro volte al giorno ciascuno dei seguenti incantesimi: *sonno* (*sleep*), che influenza il quadruplo dei Dadi Vita consueti, *blocca mostri* (*hold monster*) e *regressione mentale* (*feeblemind*). Una volta al giorno può cambiare permanentemente in legale buono l'allineamento di una singola creatura entro 18 m; un tiro salvezza riuscito contro incantesimi nega l'effetto e le creature extraplanari non ne sono influenzate.

La Regina dei Delfini può essere colpita soltanto da armi con incantamento +1 o superiore. È inoltre completamente immune al veleno, al risucchio di energia, agli incantesimi che infliggono ferite e alla magia della morte. Irradia permanentemente *protezione dal male nel raggio di 6 m* (*protection from*

evil, 20' radius) ed è sempre protetta da un *globo minore di invulnerabilità (minor globe of invulnerability)*.

Altre manifestazioni

Molte manifestazioni della Regina dei Delfini sono simili a quelle del consorte, Deep Sashelas. Come lui, si manifesta sotto forma di un lontano faro di luce che guida elfi e cetacei verso la salvezza, mentre svia nemici e predatori, spesso conducendoli incontro a un pericolo.

Gli anelli di bolle sono uno dei mezzi preferiti da Trishina per comunicare con i seguaci che non sono delfini. Per avvertire una comunità di un pericolo nelle vicinanze o di un attacco imminente, fa comparire una piccola fenditura sul fondale marino, dalla quale vengono liberati anelli di bolle. Invece di dissolversi, gli anelli ruotano sempre più in fretta e ogni suo sacerdote che guarda attraverso il centro scorge una visione del pericolo specifico.

In circostanze meno gravi, la Cavalcaonde fa scendere dall'alto un anello di bolle che si muove in cerchio, segnalando immediatamente la propria origine innaturale. Qualsiasi creatura marina senziente a cui la dea permetta di toccarlo viene circondata da bollicine che fanno il solletico e riceve un messaggio divino sotto forma di visione.

La Signora dei Giochi comunica in modo molto più diretto con i propri seguaci delfini, inviando loro messaggi telepatici e avvertimenti. Tutti i delfini riconoscono immediatamente la sua voce, che nessun incantesimo riesce a imitare abbastanza bene da ingannarli.

Trishina è servita soprattutto da cetacei di ogni tipo, in particolare balene, delfini, leviatani, orche, focene, balenottere azzurre e capodogli. Fra i suoi servitori annovera inoltre aballin, asrai, delphon, einheriar, eladrin noviere, nereidi, elementali dell'Acqua e zoveri. Si ritiene che fra i suoi seguaci vi siano anche delfinidi, grandi sognatori e kindori, creature cetacee presenti soltanto nello Spazio Selvaggio e nel Flogisto, ma la cosa non è ancora stata confermata.

Il suo favore si manifesta con il ritrovamento di acquamarine, rari coralli azzurri e argentei, perle dalle sfumature blu, conchiglie a spirale di

eccezionale bellezza e opali d'acqua. Il suo disappunto è segnalato più spesso da uno schiocco cetaceo straordinariamente forte che sembra provenire dal nulla.

La chiesa

Clero	chierici, mistici, sacerdoti specialisti, elementalisti dell'Acqua, bardi
Allineamento del clero	LB, NB, CB, LN
Scacciare non morti	Ch: sì; Mi: no; SS: sì; EAc: no; B: no
Comandare non morti	Ch: no; Mi: no; SS: no; EAc: no; B: no

Tutti i chierici, i mistici e i sacerdoti specialisti di Trishina ricevono **Religione (asathalfinare)**, **Religione (elfi, acquatici)** e **Religione (cetacei)** come capacità non relative alle armi bonus.

I sacerdoti della Signora dei Giochi sono amati e tenuti in grande considerazione nelle comunità degli elfi acquatici e godono di una buona reputazione fra i seguaci della maggior parte delle altre divinità acquatiche buone o neutrali. Sono noti per la difesa dei deboli, degli innocenti e dei giovani, senza distinzione di razza, e sono particolarmente apprezzati proprio per questo. Praticamente ogni comunità di elfi acquatici ospita sacerdoti della Nuotatrice Gioiosa al fianco di quelli di Deep Sashelas.

Poiché Trishina è la consorte del Principe dei Delfini, gli elfi di superficie la includono fra i membri onorari della Seldarine e trattano i delfini con un rispetto simile. Anche gli umani che navigano e pescano nelle acque abitate dai seguaci della Cavalcaonde nutrono un profondo rispetto per i suoi sacerdoti, perché ritengono che siano gli insegnamenti della dea a spingere tanto spesso i delfini ad aiutare marinai e pescatori dispersi o in pericolo.

I sacerdoti al servizio di queste persone, come quelli di Valkur, Osprem e Njord, mantengono quando possibile stretti contatti con i sacerdoti di Trishina.

I templi della Regina dei Delfini sono costruiti in modo simile a quelli di Deep Sashelas; molte comunità, anzi, possiedono un unico tempio dedicato a entrambe le divinità. A seconda delle risorse locali,

possono essere edifici di pietra simili a grandi conchiglie a spirale, costruzioni di corallo vivente oppure complessi ricavati in grotte naturali sottomarine. Le camere interne sono illuminate da incantesimi di *luce perenne* (*continual light*) a bassa intensità.

Nelle comunità abbastanza grandi da avere un tempio separato dedicato a Trishina, questi luoghi fungono da rifugio per i dispersi e i feriti, oltre che da spazio per lo svago e le arti. Le pareti sono spesso ornate da statue e mosaici di pregevole fattura. Tutti i templi della Cavalcaonde dispongono di un'area per gli spettacoli aperta verso il mare sovrastante, dove delfini ed elfi acquatici eseguono numeri acrobatici per la gioia dei bambini e dei visitatori; gli anelli di bolle creati dai delfini sono fra le attrazioni preferite.

Per ovvie ragioni, i seguaci cetacei della Regina dei Delfini non costruiscono templi, ma consacrano aree sacre alle riunioni e alle funzioni. Soltanto chi conosce a fondo le pratiche religiose dei cetacei, tuttavia, è in grado di riconoscere questi luoghi.

I novizi della fede sono chiamati Trovatelli, mentre i sacerdoti a pieno titolo sono noti come Delfinie. Nel loro insieme, tutti i membri del clero sono chiamati Cavalieri delle Onde. Ogni insediamento, insieme di insediamenti o superbranco di cetacei, a seconda della densità della popolazione e della coesione politica dell'area, è guidato da un'unica somma sacerdotessa delfina con Saggezza 18 e il titolo di Saggia tra Coloro che Danzano fra le Onde.

Ogni comunità possiede una gerarchia organizzata con titoli quali Nuotatore, Saltatore, Battipinna, Emergitore, Piroettatore e Cavalcaonde. I ranghi superiori hanno titoli unici, spesso legati ai compiti specifici oppure accompagnati da un qualificativo aggiuntivo, come Grande Piroettatore o Emergitore Anziano. I sacerdoti specialisti della Regina dei Delfini sono chiamati Danzatori delle Onde.

Più della metà del sacerdozio è composta da delfini e altri cetacei (55%); il resto comprende elfi marini (38%), mezzelfi marini (4%), shalarin (1%), malenti (1%) e membri di varie altre razze, come tritoni e uomini-pesce (*mermen*) (1%). La grande maggioranza del clero è composta da sacerdoti specialisti (60%) e chierici (30%).

I mistici (6%) servono spesso come mediatori itineranti e si occupano di dispute minori fra individui, mentre i piccoli contingenti di maghi elementalisti dell'Acqua (3%) e bardi (1%) ideano ed eseguono soprattutto spettacoli d'intrattenimento nelle comunità. Fra il clero delfino della Nuotatrice Gioiosa le femmine sono in leggera maggioranza (55%) rispetto ai maschi (45%), mentre la stragrande maggioranza del clero umanoide è di sesso femminile (90%).

Dogma

I bambini sono il futuro: proteggeteli, prendetene cura e permettete loro di imparare attraverso il gioco. Difendeteli con tutte le vostre forze e non mostrate pietà verso chi uccide deliberatamente i bambini. La comprensione e la gentilezza possono abbattere le barriere che ci dividono e condurre alla virtù chi proviene da una stirpe malvagia. Mostrate misericordia e gentilezza verso gli indifesi e i feriti. Godete pienamente della vita e incoraggiate gli altri a fare altrettanto. Rallegrate la vita di tutti con il gioco, la danza e la musica.

Attività quotidiane

Il clero di Trishina ama profondamente la vita e cerca sempre di goderne e di portare gioia agli altri. Nei complessi templari organizza spesso competizioni atletiche ed eventi dedicati alle arti performative, ai quali i membri del clero partecipano ogni volta che è possibile. Gli eventi più apprezzati sono le esibizioni acrobatiche dei delfini e gli spettacoli teatrali degli elfi. I sacerdoti sono inoltre grandi estimatori e creatori di opere d'arte e sculture.

Ogni tempio è tenuto ad accogliere bambini abbandonati e orfani e a cercare per loro una buona famiglia. I sacerdoti devono sempre intervenire per proteggere i deboli e gli indifesi e, per questo motivo, fungono spesso da mediatori all'interno delle comunità. In cambio, chiedono soltanto a quanti beneficiano della bontà della Regina dei Delfini di compiere le stesse azioni verso ogni creatura bisognosa che incontreranno.

Cerimonie importanti e giorni sacri

La creazione artistica, che si tratti di scultura, teatro, danza o complessi anelli di bolle, è considerata una forma individuale di devozione religiosa a Trishina e viene di solito preceduta e seguita da preghiere silenziose. Il clero della Cavalcaonde condivide molti riti importanti con quello di Deep Sashelas; i più significativi sono il Grande Flusso e il Riflusso Profondo, cerimonie programmate in coincidenza con maree eccezionalmente alte e basse.

Il Grande Flusso è contraddistinto da esuberanti dimostrazioni acrobatiche, come piroette e anelli di bolle, e da sinfonie cantate da elfi marini e delfini. Il Riflusso Profondo, al contrario, è un evento solenne segnato da canti e storie che commemorano le persone amate, soprattutto i bambini, morte dopo la cerimonia precedente.

Centri di culto principali

La Caldera del Delfino Danzante, situata sulla cima del Monte Delphion alla periferia della città di Thunderfoam, nel Trackless Sea a nord di Evermeet su Toril, è un grande luogo sacro dedicato a Deep Sashelas e Trishina. Questo vasto anfiteatro naturale ospita quasi ogni giorno giochi, gare atletiche, concerti e opere teatrali dedicati alla Regina dei Delfini.

La più grande cupola vulcanica della montagna sottomarina è il principale centro di culto di Deep Sashelas; attorno a essa sorgono tuttavia tre cupole molto più piccole, ognuna consacrata alla Signora dei Giochi.

Su Oerth, le Isole Lendore ospitano un gran numero di città e comunità minori di elfi acquatici. Sorylme, la seconda città per grandezza, accoglie il più importante tempio di Trishina nelle vicinanze della Flanaess. È una vasta struttura di corallo che comprende dodici diversi palcoscenici destinati a concerti, acrobazie e altri eventi, oltre al più antico ricovero per trovatelli della Signora dei Giochi nelle Sfere Conosciute. Grazie alla presenza del tempio, metà degli abitanti della città sono delfini.

Nei mari di Karpri, un mondo del RealmSPACE, esiste una situazione insolita. Il pianeta ospita sia elfi acquatici sia cetacei, ma soltanto questi ultimi diventano effettivamente sacerdoti della Cavalcaonde. È noto che possiedono numerosi luoghi

sacri alla dea, ma non ne rivelano l'ubicazione neppure agli elfi.

Conatha, un mondo acquatico ellittico situato nella sfera di cristallo del Greyspace, ospita un'altra comunità di adoratori di Trishina composta unicamente da cetacei. Queste creature, le orche nane conathane, hanno un importante luogo sacro su uno dei piccoli corpi terrestri nei pressi del centro del mondo. Si ritiene che gli avatar di Trishina ed Eadro siano comparsi entrambi in quel luogo per difendere le comunità alleate degli uomini-pesce (*mermen*) e delle orche nane conathane da una grande incursione di sahuagin guidata da un avatar di Sekolah.

Il sito non è facilmente riconoscibile da chi non conosce le pratiche religiose di cetacei e uomini-pesce (*mermen*), in parte per impedire che venga profanato dai sahuagin durante le loro razzie.

Ordini affiliati

Poiché è pacifista, la chiesa di Trishina non patrocina alcun ordine militare. Svolge tuttavia funzioni di supporto per diversi ordini di Deep Sashelas e alcuni sacerdoti della Signora dei Giochi sono presenti nelle loro sedi.

Tutte le principali comunità degli elfi acquatici ospitano un orfanotrofio chiamato Trovatelli della Nuotatrice Gioiosa; qualsiasi giovane creatura rimasta orfana è accolta fra le sue mura di corallo. Queste strutture sono immancabilmente dirette da un'anziana sacerdotessa delfina di Trishina e gestite da sacerdoti e sacerdotesse di rango inferiore appartenenti a varie razze, molti dei quali sono cresciuti in quello stesso istituto o in uno simile. La grande maggioranza dei malenti, sahuagin nati con l'aspetto di elfi marini, accolti nelle comunità elfiche cresce in queste strutture.

I Mediatori della Regina dei Delfini sono un gruppo di seguaci di Trishina che opera per risolvere le dispute fra comunità sottomarine non malvagie. L'ordine gode di grande rispetto sotto le onde e gli viene sempre concessa una notevole libertà nelle missioni di arbitrato. Ogni gruppo di arbitri è una squadra di cinque membri guidata da un anziano sacerdote o da un'anziana sacerdotessa delfina; i membri più giovani possono appartenere a quasi

ogni razza, benché gli elfi acquatici e i mezzelfi acquatici siano i più comuni.

Diversi piccoli branchi di ranger marini a dorso di delfino operano in rapporto molto informale con la chiesa di Trishina. Danno la caccia a chi rapisce o uccide bambini e salvano qualsiasi creatura buona o neutrale minacciata da sahuagin, koalinh o altri malvagi predatori del mare. Agiscono tuttavia al di fuori della gerarchia templare.

Paramenti sacerdotali

I sacerdoti di Trishina che non sono cetacei indossano vesti ampie di tessuto argenteo e cangiante oppure in diverse tonalità di blu, sovrapposte in modo da evocare la luce che filtra nelle acque poco profonde.

Abbigliamento da avventura

Poiché il clero di Trishina si dedica raramente all'avventura, è improbabile che indossi armature anche quando gli sono consentite. Ciò dipende in parte anche dagli ostacoli che queste pongono ai movimenti subacquei e dal pacifismo dei sacerdoti. Durante i viaggi o al di fuori delle cerimonie religiose, essi preferiscono i semplici abiti comuni fra gli abitanti delle proprie comunità sottomarine.

Sacerdoti specialisti: Danzatori delle Onde

Requisiti	Saggezza 14, Carisma 10
Requisiti primari	Saggezza, Carisma
Allineamento	LB, NB, CB
Armi permesse	pugnale, rete, tridente
Armature permesse	nessuna
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Elementale (Aria, Terra, Acqua), Guardia, Guarigione, Necromanzia, Vegetale, Protezione, Sole, Tempo, Custodia, Tempo atmosferico
Sfere minori	Divinazione, Viaggiatori
Oggetti magici permessi	come i chierici
Capacità richieste	Canto oppure Abilità artistica
Capacità bonus	Acrobazia

- ✱ I Danzatori delle Onde possono essere elfi acquatici, delfini, mezzelfi acquatici, malenti o shalalin.
- ✱ I Danzatori delle Onde non possono diventare multiclasse.
- ✱ I Danzatori delle Onde sono pacifisti. Non possono attaccare se non per difendere sé stessi, i propri compagni, i deboli o i giovani, senza distinzione di specie. Possono dare inizio a un attacco soltanto se sanno per esperienza diretta che un nemico ha ucciso deliberatamente delle giovani creature. I Danzatori delle Onde che cercano di piegare la volontà della dea ai propri fini si ritrovano presto privi delle capacità sacerdotali.
- ✱ I Danzatori delle Onde ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi nemico che abbia deliberatamente fatto del male a giovani creature di qualunque specie.
- ✱ I Danzatori delle Onde non ricevono punti esperienza per l'uccisione dei nemici. Ottengono invece ricompense in punti esperienza per aver difeso i giovani, i deboli e gli indifesi.
- ✱ I Danzatori delle Onde che non sono delfini possono parlare e comprendere la lingua dei delfini, nonostante i suoni più acuti di cui fa uso.
- ✱ I Danzatori delle Onde possono pregare per tutti gli incantesimi della sfera di Protezione come se fossero di un livello inferiore; per esempio, *protezione dal male nel raggio di 3 m (protection from evil, 10' radius)* viene richiesto con la preghiera come un incantesimo di 3° livello anziché di 4°.
- ✱ Al 3° livello, i Danzatori delle Onde possono lanciare *santuario (sanctuary)*, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello, una volta al giorno.
- ✱ Al 5° livello, i Danzatori delle Onde possono lanciare *porta dimensionale (dimension door)*, come l'incantesimo da mago di 4° livello, una volta al giorno.
- ✱ Al 7° livello, i Danzatori delle Onde possono lanciare *dissolvi il male (dispel evil)*, come l'incantesimo da sacerdote di 5° livello, una volta al giorno.

- ✱ Al 10° livello, i Danzatori delle Onde ricevono un bonus permanente di +1 ai punteggi di Saggezza e Carisma.
- ✱ Al 12° livello, i Danzatori delle Onde possono lanciare *parola sacra (holy word)*, come l'incantesimo da sacerdote di 7° livello, una volta al giorno.

Incantesimi di Trishina

I sacerdoti della Cavalcaonde possono lanciare l'incantesimo da sacerdote di 2° livello *nutrire (nurture)*, descritto alla voce di Hathor in *Powers & Pantheons*; per loro influenza mammiferi acquatici o

semiacquatici, rettili e anfibi, creature ittiche e invertebrati anziché mammiferi, rettili e uccelli. Possono inoltre lanciare l'incantesimo da sacerdote di 3° livello *evocare un cetaceo (summon cetacean)*, descritto alla voce di Deep Sashelas in *Demihuman Deities*; l'incantesimo da sacerdote di 4° livello *sanctuario migliorato (improved sanctuary)*, descritto alla voce di Cyrrollalee in *Demihuman Deities*; e l'incantesimo da sacerdote di 7° livello *forma cetacea (cetacean form)*, che i sacerdoti cetacei possono invertire in *forma di elfo acquatico (aquatic elf form)*, descritto alla voce di Deep Sashelas in *Demihuman Deities*.

Crediti

Il Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.

Progetto originale: [Monster Mythology Update Project](#) su EN World

Sito dell'autore: [AuldDragon's AD&D Blog](#)

Traduzione italiana a cura di [dragonslair.it](#)