

Maglubiyet

(il Possente, il Signore delle Profondità e delle Tenebre, il Signore del Trono di Ferro Fiammeggiante, il Signore della Battaglia, Occhi di Fuoco, il Sommo Capotribù)

Potenza maggiore di Acheron, LM

Portfolio	guerra, governo, distruzione, ordine gerarchico, goblin e hobgoblin
Alias	Kartathok (Cerilia)
Nome del reame Superiore	Avalas/Clangor nessuno
Alleati	Bargrivyek, Hextor, Khurgorbaeyag, Nomog-Geaya
Nemici	Gruumsh, il pantheon orchesco, la Seldarine, i pantheon nanico e gnomesco
Simbolo	un'ascia insanguinata
Allineamento dei fedeli	LN, N, CN, LM, NM, CM

Sommo Capotribù dei goblin e degli hobgoblin, Maglubiyet (mag-LUU-bi-yet oppure ma-GLUB-i-yet) governa il proprio pantheon con pugno di ferro. Come Gruumsh, signore del pantheon orchesco, il Signore della Battaglia dei goblin spinge i seguaci alla guerra, alla conquista e alla gloria. Incarna l'ordine rigido e la disciplina ferrea, insegnando che sono le chiavi della forza e della vittoria. È il patrono dei goblin e degli hobgoblin in egual misura, nonché dei degenerati norker.

È conosciuto con molti nomi, che però variano solitamente da clan a clan e da tribù a tribù; un'eccezione è il mondo di Aebrynnis, dove goblin e hobgoblin, oltre ai bugbear loro stretti parenti, lo conoscono come Kartathok.

Il Signore delle Profondità e delle Tenebre governa un pantheon più piccolo e frammentato di quello di Gruumsh Occhio Solo. Nella maggior parte dei mondi esiste una moltitudine di divinità minori e semidivinità, ma il Signore della Battaglia si affretta a distruggere chiunque sembri destinato a sfidarne l'autorità. Permette l'esistenza delle divinità razziali Nomog-Geaya e Khurgorbaeyag, poiché comprende la necessità che goblin e hobgoblin

abbiano patroni specifici. Entrambe le divinità hanno imparato molto tempo fa a inchinarsi al Signore del Trono di Ferro Fiammeggiante.

Consente anche a Bargrivyek di esistere: questa divinità mediatrice, una figura senza pari fra le altre divinità goblinoidi, invoca unità e coesione al di là delle divisioni razziali e di clan per accrescere la forza militare dei goblinoidi, un principio in forte sintonia con la predilezione di Maglubiyet per l'ordine e la forza.

Molto tempo fa Maglubiyet aveva due figli leali, ma, temendo quella che riteneva la loro inevitabile sfida al proprio potere, li inviò in una successione di missioni suicide contro i pantheon dei nani e degli orchi, finché entrambi caddero. La paranoia lo ha lasciato privo di luogotenenti dei quali si fidi davvero, e avverte profondamente questa perdita.

Maglubiyet è noto per avere pochi amici al di fuori del proprio pantheon. Riserva il proprio odio più intenso agli dèi dei nani e degli gnomi, i cui seguaci competono per gli spazi abitabili del Sottosuolo superiore di molti mondi. Sebbene i suoi seguaci non desiderino gli spazi vitali degli elfi, le frequenti alleanze della Seldarine con i pantheon nanico e gnomesco hanno suscitato l'eterna inimicizia del Sommo Capotribù.

Da lungo tempo contende con Panzuriel per l'usurpazione dei koalinth, una razza di hobgoblin marini. Finora, tuttavia, la disputa non è andata oltre parole e accuse, in parte perché il Signore della Battaglia non ha ancora capito quale sia il modo migliore di agire contro il signore acquatico.

Nonostante la guerra incessante su Acheron e l'intensa avversione di Maglubiyet per le divinità orchesche, lui e Gruumsh si alleano occasionalmente quando i loro obiettivi coincidono, come nell'assalto ad Arvador istigato da Araushnee e nelle più recenti Guerre Inumane che hanno travolto lo Spazio Selvaggio. Il Signore del Trono di Ferro Fiammeggiante non può contare su nessun'altra potenza come alleato affidabile.

Il mito goblin somiglia per molti versi a quello orchesco e presenta Maglubiyet alla guida di goblin e hobgoblin contro le altre razze, dopo che erano stati esclusi dalla spartizione dei territori. Mentre il mito orchesco contrappone solitamente Gruumsh

alla Seldarine, il Possente viene in genere opposto a Moradin e al Morndinsamman.

I miti goblin sulla creazione narrano del rifiuto subito per mano delle altre razze che dimorano sotto colline e montagne e dell'apparizione del Signore della Battaglia nell'ora della disperazione, quando li guidò alla vendetta contro coloro che li avevano respinti. I miti ribadiscono generalmente la necessità dell'ordine e della disciplina per sconfiggere i nemici e mostrano l'intelligenza e le capacità di comando dei captribù e dei sacerdoti.

I dettagli specifici variano enormemente e spesso incorporano le famiglie potenti e i luoghi della regione, così da rafforzare l'assetto di potere vigente sottolineando la legittimità del loro dominio.

Maglubiyet invia soltanto di rado i propri avatar sul Primo Piano Materiale. Il suo interesse principale è la battaglia contro le orde orchesche su Acheron e, non avendo luogotenenti ai quali affidarla, mantiene l'attenzione concentrata su quel fronte. Per questo ricorre ai sacerdoti e agli sciamani come portavoce diretti della propria volontà molto più della maggior parte delle altre divinità goblinoidi.

Inverà il proprio avatar per opporsi all'intervento diretto di un avatar nanico, gnomesco, semiumano o umanoide che possa danneggiare i goblin e gli hobgoblin suoi fedeli. Può anche inviarlo a guidare una battaglia capace di provocare distruzioni considerevoli e diffuse fra i nemici del suo popolo; in ogni altro caso affida ai sacerdoti il compito di attuare la propria volontà.

Avatar di Maglubiyet

Guerriero 35, Sacerdote 22

Maglubiyet appare come un goblin enorme e terrificante dalla pelle d'ebano, con occhi rossi incandescenti attorno ai quali guizzano e crepitano fiamme, zanne affilate e mani artigliate all'estremità di braccia poderosamente muscolose. Usa incantesimi sacerdotali di tutte le sfere e, dove applicabile, ricorre alle forme inverse.

CA -5; **MV** 12; **PF** 213; **THACO** -10; **#ATT** 5/2

Danni 2d8+16 (ascia da battaglia +4, +10 For, +2 bonus di specializzazione nell'ascia)

RM 30%; **TAGLIA** G (alto 2,7 m)

For 22, **Des** 18, **Cos** 19, **Int** 15, **Sag** 15, **Car** 19

Incantesimi P: 11/10/9/9/6/3

Tiri Salvezza: **PVMM** 2; **VBB** 5; **PM** 4; **Soffio** 4; **Inc** 6

Attacchi e difese speciali

Maglubiyet brandisce sempre una sanguinante ascia da battaglia dell'affilatezza +4, nera come il carbone, chiamata Mietitore di Anime. Una volta per turno può proiettare *mani brucianti* (*burning hands*) che infliggono 16 danni. Una volta al giorno può lanciare *velocità* (*haste*) su sé stesso e pronunciare una *parola sacrilega* (*unholy word*).

Il Possente riceve un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro fuoco e subisce 1 danno in meno per dado dagli attacchi di fuoco, normali o magici. Lancia gli incantesimi della sfera Elementale del Fuoco al doppio del proprio livello. Quando viene ucciso, il corpo dell'avatar esplode come una *palla di fuoco* (*fireball*) da 10 dadi. Il Sommo Capotribù può essere colpito soltanto da armi con incantamento +2 o superiore.

Altre manifestazioni

Poiché l'attenzione di Maglubiyet è tanto concentrata sulla guerra contro le orde di Gruumsh su Acheron, egli comunica direttamente con sacerdoti e sciamani molto più spesso della maggior parte delle altre divinità goblinoidi. Il sangue che stilla dal filo di un'ascia è uno dei presagi più comuni e indica ai sacerdoti l'approvazione del Possente per una linea d'azione.

Se disapprova un piano, un'ascia impugnata da un membro del clan, preferibilmente un esemplare di alta qualità o un antico cimelio, si riduce in pochi istanti a nulla per la ruggine. Può anche inviare messaggi attraverso comportamenti insoliti o anomali dei worg e dei lupi allevati come cavalcature. La tradizione orale è importante per interpretare questi messaggi, poiché i sacerdoti tramandano la cronaca di tutti gli episodi analoghi vissuti dal clero del clan.

Un'interpretazione errata di tali eventi è quasi sempre motivo sufficiente per sacrificare il sacerdote colpevole. Quando a un clan vengono richieste

azioni specifiche e complesse, il Signore delle Profondità e delle Tenebre fa entrare un sacerdote in una trance rigida e gli fa pronunciare le proprie istruzioni. Al termine della trance, il sacerdote deve superare un tiro di shock corporeo oppure il cuore gli cede a causa del potere divino penetrato nel suo corpo.

Un sacerdote che sopravvive perde comunque metà dei punti ferita attuali, che possono essere recuperati normalmente.

Il pantheon goblin è servito soprattutto da baatezu rinnegati di qualsiasi tipo infimo o minore, barghest e lupi normali o crudeli. Maglubiyet è inoltre servito da achaierai, bakemono, bladeling, dao, efreeti, elementali della terra e del fuoco, mephit della terra e del fuoco, imp, maelephant, mite, nightmare, oni, reave, slig, sword spirit, lupi infernali e worg.

Manifesta il proprio favore attraverso la scoperta di roccaforti naniche e tane gnomesche abbandonate, scheletri di gnomi o nani sepolti da frane o crolli, pietre del sangue (segno di un favore particolarmente intenso), corniole, granati rosso scuro e rubini.

Manifesta il proprio scontento facendo scoprire scheletri di goblin e hobgoblin sepolti da crolli o frane, provocando violente scosse telluriche che fanno collassare intere tane goblin o abbattano gli edifici degli hobgoblin, oppure aprendo sfiati di vapore che scottano grandi raduni di goblin.

La chiesa

Clero	chierici, sacerdoti specialisti, crociati, sciamani, medici-stregoni
Allineamento del clero	LN, LM, NM
Scacciare non morti	Ch: no; SS: no; Cro: no; Sci: no; MS: no
Comandare non morti	Ch: sì; SS: sì, come sacerdoti di 2 livelli inferiori; Cro: no; Sci: no; MS: no

Tutti i chierici, compresi i guerrieri/chierici e i chierici/ladri multiclasse, i sacerdoti specialisti, i crociati, gli sciamani e i medici-stregoni di Maglubiyet

ricevono **Religione (goblin)** come capacità non relativa alle armi bonus.

Fra tutti i goblinoidi, goblin e hobgoblin sono i più tolleranti verso la presenza, nella stessa tribù, di sacerdoti appartenenti a tutte le divinità del pantheon; tuttavia, la chiesa di Maglubiyet è quasi sempre quella politicamente più potente. I suoi sacerdoti sono invariabilmente influenti consiglieri dei capi del clan, quando non ricoprono essi stessi la carica di capotribù. Impongono gerarchie rigide all'interno delle tribù e puniscono chi agisce al di sopra del proprio rango.

Incoraggiano tuttavia l'ambizione e l'avanzamento, tranne quando minacciano il loro potere, e spesso inviano in missioni suicide contro nani, gnomi o altri nemici chiunque rappresenti un pericolo per la loro posizione. Imbattersi in una tribù che ha voltato le spalle al Signore della Battaglia è quasi sempre motivo sufficiente per una guerra santa volta all'annientamento totale della tribù eretica.

L'unica eccezione nota a questa regola generale si trova nello Spazio Selvaggio, dove l'influenza di Bargrivyek è molto più forte e le tribù tendono maggiormente a collaborare per un obiettivo comune nonostante le differenze religiose.

I templi dedicati al Sommo Capotribù non variano molto fra razze e clan. La maggior parte dei goblin scava un santuario nella roccia, in una posizione centrale della propria tana. A un'estremità si trova solitamente un basso piedistallo sormontato da una statua di Maglubiyet spropositatamente grande, scolpita nel basalto nero dai migliori artigiani che il clan possa offrire. Le mani dell'idolo sono sempre tese per accogliere un sacrificio.

Le pareti del tempio sono decorate con crani e teste di vittime precedenti, accompagnati da ornamenti specifici che variano da tribù a tribù. I colori sono solitamente smorzati e prediligono grigi, verdi, neri e rossi. I templi hobgoblin sono in genere simili, ma quando sorgono in superficie hanno spesse mura di pietra e un tetto di ardesia nera o grigio scuro, oppure di un'altra pietra.

Sottoterra somigliano molto a quelli goblin, salvo per le pareti di pietra squadrata e i pavimenti lastricati. In entrambi i casi, alle pareti pendono

arazzi, stendardi, bandiere e oggetti analoghi catturati al nemico, preferibilmente spruzzati del sangue degli umani e dei semiumani ai quali sono stati sottratti.

I novizi al servizio del Signore delle Profondità e delle Tenebre sono chiamati i Non Provati. I sacerdoti a pieno titolo sono noti come Figli di Maglubiyet. La gerarchia è estremamente rigida, ma ogni tribù o nazione possiede una propria struttura di potere. Tutte le gerarchie clericali tribali condividono gli stessi ranghi, a partire da Coltello, Coltello Insanguinato, Mazza, Mazza Insanguinata, Lancia, Lancia Insanguinata, Spada, Spada Insanguinata, Ascia, per culminare con Ascia Insanguinata.

Al di sopra di questi gradi, i sacerdoti di rango superiore tendono a concedere titoli individuali fondati sulle imprese compiute in battaglia. Il sacerdote di grado più elevato di una tribù è conosciuto come Grande Ascia Insanguinata del Signore della Battaglia. Gli sciamani ricevono titoli individuali dal capo sciamano quando entrano formalmente nel sacerdozio. I sacerdoti specialisti sono chiamati Fenditori di Guerra.

Il clero del Signore della Battaglia è composto soprattutto da goblin (60%), seguiti da hobgoblin (32%), norker (6%) e da un piccolo numero di koalinth (2%) ribellatisi a Panzuriel. A causa del pregiudizio contro il «sesso debole», alle femmine non è mai permesso entrare nei ranghi del clero. I sacerdoti specialisti (48%) costituiscono il gruppo più numeroso del sacerdozio, seguiti da chierici (34%), guerrieri/chierici (8%), crociati (6%) e chierici/ladri (4%).

Gli sciamani e i medici-stregoni non fanno parte della gerarchia clericale, sebbene siano considerati fratelli nella fede. Gli sciamani sono presenti in un numero di tribù dominate da Maglubiyet circa tre volte superiore rispetto ai medici-stregoni.

Dogma

L'ordine è forza, la forza è vittoria, la vittoria è il significato della vita. La disciplina deve essere mantenuta con rigore, perché il disordine porta debolezza e sconfitta. Schiacciate chiunque tenti di distogliervi dal vostro obiettivo. Non uscite dai ranghi e non agite al di sopra della vostra posizione; chi lo fa è un

fomentatore di disordini e deve essere punito. Impadronitevi direttamente del potere e dell'influenza.

Attività quotidiane

I sacerdoti del Possente sono creature aggressive che incitano costantemente alla guerra, alla conquista e alla gloria dei goblin. La maggior parte degli sciamani e dei medici-stregoni funge da consigliere del capotribù del clan, sebbene una piccola percentuale acquisisca potere sufficiente da imporsi come capo. Quando il clan va in guerra, operano solitamente dietro le linee per sostenere i guerrieri, invece di affrontare direttamente il nemico.

Per contro, in circa metà dei clan che comprendono chierici veri e propri e sacerdoti specialisti, il sommo sacerdote è anche il capotribù. Questi sacerdoti guidano sempre le battaglie dalla prima linea. Tuttavia, i membri del clero non intraprendono cause disperate di propria iniziativa e formulano con attenzione piani che sfruttino i cunicoli e il terreno conosciuti, oltre alle trappole ovunque sia possibile, così da ottenere il massimo vantaggio.

In quasi tutte le tribù esiste un tacito incoraggiamento ad affrettare l'ingresso del proprio superiore nella schiera guerriera di Maglubiyet; a sua volta, questo induce molti sacerdoti a spedire i sottoposti in missioni suicide se lasciano trasparire troppo le proprie ambizioni. Prima della battaglia, tutti i sacerdoti e gli sciamani benedicono ritualmente i guerrieri ungendoli con il sangue di un sacrificio recente.

Cerimonie importanti e giorni sacri

Una volta al mese, durante la luna nuova, o nel momento che i goblin sotterranei giudicano più prossimo a essa, tutti i clan celebrano una cerimonia chiamata Banchetto di Sangue di Maglubiyet. I sacerdoti insegnano che trasferisce energia vitale al Sommo Capotribù, nutrendolo e mantenendolo forte. Davanti ai membri del clan che intonano canti, il sacerdote o lo sciamano conduce i prigionieri nel tempio e, servendosi di un'ascia benedetta, li decapita ritualmente davanti all'idolo del Possente.

Le teste mozzate vengono deposte sulle mani tese dell'idolo e vi rimangono fino al sacrificio successivo. Le vittime predilette sono nani o gnomi, seguiti da altri semiumani o umani, orchi, altri goblinoidi oppure, nelle situazioni più disperate, membri giovani del culto. Nonostante il nome, i membri del clan non prendono parte ad alcun vero banchetto; anzi, sono tenuti a digiunare durante il giorno del sacrificio.

Il numero di sacrifici compiuti da un clan durante la cerimonia è di solito un segno dei suoi successi militari: quanti più prigionieri cattura, tanti più ne sacrifica. La cerimonia deve essere celebrata almeno una volta al mese, ma in alcuni periodi può senz'altro svolgersi più spesso.

I clan che hanno urgente bisogno di aiuto divino la celebrano con ogni probabilità due volte al mese o perfino ogni settimana; possono fare altrettanto anche i clan davvero prosperi, come ringraziamento al Signore delle Profondità e delle Tenebre.

Centri di culto principali

I goblin che conoscono i maggiori luoghi sacri dedicati a Maglubiyet ne custodiscono gelosamente il segreto. Nel mondo di Borka, nel Greyspace, esisteva un grande tempio dedicato all'intero pantheon goblin; non si sa se sia sopravvissuto alla distruzione provocata dagli elfi. Il tempio, noto come Sale Insanguinate delle Asce da Guerra, era scavato nel fianco di una rupe e preceduto da spesse mura simili a quelle di una fortezza, che circondavano una piazza a cielo aperto.

All'interno della parete rocciosa, corridoi alti 3 metri si diramavano in varie direzioni e conducevano alle camere-santuario più piccole del resto del pantheon, mentre una grande sala a volta alta 4,5 metri portava direttamente alla camera dell'altare di Maglubiyet. Al suo interno si ergeva un gigantesco idolo del Sommo Capotribù alto 6 metri, che si riteneva fosse stato scolpito da un piccolo clan di giganti delle pietre ridotti in schiavitù.

Vicino al margine occidentale delle Alte Vette di Erhkazar, affacciato sulle Pianure di Pehrrifaal, si trova l'ingresso della più grande città della tribù goblin Rocciastella e capitale del regno autoproclamato di re Ertyk Uhl. In questa città sotterranea

sorge il tempio noto come Volta di Fiamma e Ferro, consacrato principalmente a Maglubiyet ma dotato di importanti templi minori e santuari dedicati a ciascuna delle altre divinità del pantheon.

L'Alta Ascia Insanguinata Gratyk Uhl, fratello minore del re, ha svolto un ruolo decisivo nel riunire in una potente tribù unificata i piccoli clan goblin che un tempo combattevano fra loro sulle montagne di Erhkazar.

Negli ultimi anni, voci insistenti provenienti dalle Marche dei Goblin e dalle Terre di Pietra del mondo di Toril riferiscono che un antico tempio, appartenuto alla nazione goblin esistita in quei luoghi oltre mille anni fa, è stato riscoperto e riconsacrato al servizio del Signore delle Profondità e delle Tenebre. Il tempio non rappresenta ancora una minaccia per gli umani che vivono nel vicino Cormyr, ma se riuscisse a reclutare o sottomettere le tribù locali potrebbe sorgere in quelle terre una nuova e formidabile potenza.

Ordini affiliati

Il più grande ordine militare associato alla chiesa di Maglubiyet nelle Sfere Conosciute è chiamato Mordiaccaio. Comprende sempre molti dei crociati, guerrieri/sacerdoti e sacerdoti specialisti più potenti delle tribù, tutti di 5° livello o superiore, in sella a worg della taglia massima e con il massimo dei punti ferita. Rispondono soltanto ai sommi sacerdoti del Signore della Battaglia e si tengono lontani dalla politica dei clan, combattendo unicamente i nemici di goblin e hobgoblin.

I Mordiaccaio si trovano soltanto nelle nazioni goblin più organizzate e sofisticate; finora sono stati avvistati solo raramente su mondi quali Toril od Oerth e sono molto più comuni nei mondi popolati da goblin e hobgoblin che viaggiano nello spazio.

Le Guardie di Ferro del Signore della Battaglia si dedicano alla difesa dei suoi luoghi sacri. Non costituiscono un'organizzazione gerarchica come i Mordiaccaio; in genere non vi sono più di quattro membri del corpo a guardia di ciascun tempio. Tutti vengono addestrati dal clero del tempio secondo forme e regole specifiche stabilite dallo stesso Maglubiyet.

Ogni membro dell'ordine è almeno un guerriero/chierico di 3° livello e possiede almeno

un'arma magica o un'armatura magica, solitamente creata dal clero di Maglubiyet oppure ereditata da una precedente Guardia di Ferro. Come i Mordiacciaio, rimangono estranei alla politica dei clan, poiché difendere i luoghi sacri del Signore delle Profondità e delle Tenebre è il loro dovere sacro.

Sempre come i Mordiacciaio, si trovano di solito soltanto fra le popolazioni di goblin e hobgoblin più progredite dei gruppi tipici di mondi quali Oerth. Sono particolarmente comuni sui vascelli spelljammer che ospitano santuari consacrati al Possente.

Paramenti sacerdotali

Gli abiti cerimoniali dei sacerdoti di Maglubiyet sono molto simili in tutte le tribù, soprattutto per volontà diretta del Sommo Capotribù. I sacerdoti indossano cappelli conici di cuoio o metallo, che devono essere mantenuti impeccabilmente puliti. Portano inoltre lunghe vesti grigio-verdi, ornate con ninnoli metallici e gioielli appartenuti alle vittime dei sacrifici.

A differenza dei cappelli, ci si aspetta che le vesti si coprano di sangue; tuttavia, una volta ogni tre mesi il sacerdote deve procurarsene un completo pulito e bruciare quello vecchio sull'altare come offerta al Signore della Battaglia. Il simbolo sacro della fede è una piccola ascia bipenne di ferro nero o pietra, con le lame immerse regolarmente nel sangue. Se le lame non vengono ricoperte di sangue almeno una volta alla settimana, il simbolo sacro perde il proprio potere e il sacerdote non è più in grado di lanciare o invocare incantesimi.

Abbigliamento da avventura

Quando entrano in battaglia, i sacerdoti goblin e hobgoblin si vestono in modo appropriato. Potendo scegliere, tuttavia, preferiscono indossare il cappello conico e una corazza a scaglie dipinta di grigio-verde. Se la corazza a scaglie non è disponibile o se possono disporre di qualcosa di nettamente migliore, come un'armatura magica, portano due fasce grigio-verdi, una su ciascuna spalla, decorate con i denti delle vittime sacrificali.

Sacerdoti specialisti: Fenditori di Guerra

Requisiti	Forza 13, Saggezza 9, Carisma 10
Requisiti primari	Forza, Saggezza
Allineamento	LM
Armi permesse	qualsiasi
Armature permesse	qualsiasi
Sfere maggiori	Basilare, Charme, Combattimento, Divinazione, Elementale del Fuoco, Guarigione, Necromanzia (solo forme inverse per gli incantesimi di 4° livello o superiore), Sole (solo forme inverse), Guerra
Sfere minori	Creazione, Guardia, Legge, Protezione, Evocazione, Custodia (Wards)
Oggetti magici permessi	come i chierici
Capacità richieste	Ascia da battaglia
Capacità bonus	Addestrare animali (worg), Ammaestrare animali (worg), Ingegneria, Intimidire, Cavalcare, terrestre (worg), oppure Estrazione mineraria (sceglierne una)

- * I Fenditori di Guerra possono essere goblin, hobgoblin o norker, sebbene la maggior parte sia costituita da goblin.
- * I Fenditori di Guerra non possono essere multi-classe.
- * I Fenditori di Guerra possono scegliere senza penalità le capacità non relative alle armi del gruppo dei guerrieri.
- * I Fenditori di Guerra possono lanciare *affascinare persone* (*charm person*), come l'incantesimo da mago di 1° livello, una volta al giorno.
- * Al 2° livello, i Fenditori di Guerra possono impartire un *comando* (*command*) di quattro parole, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello, una volta alla settimana. I bersagli effettuano il tiro salvezza con una penalità di -2.
- * Al 5° livello, i Fenditori di Guerra possono lanciare *forza* (*strength*), come l'incantesimo da

mago di 1° livello, su 1d4 bersagli toccandoli, una volta al giorno.

- ✱ Al 6° livello, i Fenditori di Guerra ottengono un bonus permanente di +1 al tiro per colpire contro nani, gnomi oppure orchi. Il sacerdote sceglie quale bonus ricevere, ma in seguito non può più cambiarlo.
- ✱ Al 7° livello, i Fenditori di Guerra possono lanciare *mani brucianti* (*burning hands*), come l'incantesimo da mago di 1° livello, due volte al giorno.
- ✱ Al 10° livello, i Fenditori di Guerra possono lanciare *armi benedette del Signore della Battaglia* (*blessed weapons of the Battle Lord*), come l'incantesimo da sacerdote di 5° livello, una volta al giorno.
- ✱ Al 15° livello, i Fenditori di Guerra possono lanciare *freccia infuocata* (*flame arrow*), come l'incantesimo da mago di 3° livello, una volta al giorno.

Incantesimi di Maglubiyet

Oltre agli incantesimi descritti di seguito, i sacerdoti del Possente possono lanciare l'incantesimo da sacerdote di 3° livello *richiamare il branco* (*call pack*), descritto nel *Priest's Spell Compendium, Volume I*.

1° livello

Charm lupi (*Charm Wolf*)

(Sac 1; Incantamento/Charme)

Sfera	Animale
Raggio d'azione	0
Componenti	V, S
Durata	speciale
Tempo di lancio	4
Area d'effetto	raggio di 9 m, 1 lupo
Tiro salvezza	neg.

Questo incantesimo agisce sui lupi normali, sui lupi crudeli, sui lupi invernali e sui worg. Può influenzare un solo lupo; l'intervallo fra i tiri salvezza di controllo è di tre mesi per i lupi normali e di un mese per i worg. Se il lupo si trova sotto un'influenza magica oppure è il seguace volontario di un personaggio come un ranger o un druido, l'influenza del

lanciatore può essere contesa. Sia il lanciatore sia il padrone originario effettuano prove di Reazione, applicando i normali modificatori basati sul punteggio di Carisma.

Vince la contesa chi ottiene il risultato modificato più basso. In aggiunta a qualsiasi altro modificatore applicabile, il lanciatore riceve uno speciale bonus di -2 alla prova.

Se il padrone originario perde la contesa, il lupo deve superare un tiro salvezza contro incantesimi oppure viene affascinato. Qualsiasi creatura abbia subito danni per effetto di un'azione del lanciatore durante lo stesso incontro è immune all'incantesimo.

I lupi affascinati considerano il lanciatore un alleato fidato. Non acquisiscono la capacità di comprenderne le parole, ma lo proteggono istintivamente dalle creature ostili o dai nemici e possono eseguire ordini o suggerimenti più complessi se il lanciatore trova il modo di comunicare loro i propri desideri. Ignorano gli ordini autodistruttivi. Se il lanciatore ferisce o tenta di ferire una creatura soggetta all'incantesimo, l'effetto termina.

3° livello

Ascia insanguinata (*Blood Axe*)

(Sac 3; Alterazione)

Sfera	Combattimento
Raggio d'azione	contatto
Componenti	V, S, M
Durata	5 round + 1 round/livello
Tempo di lancio	5
Area d'effetto	1 ascia o ascia da battaglia
Tiro salvezza	nessuno

Ascia insanguinata (*blood axe*) fa apparire l'ascia del lanciatore come se dal filo colasse di continuo sangue fresco. L'ascia diventa temporaneamente magica, se non lo era già, e riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni. Il bonus al tiro per colpire e ai danni aumenta di +1 all'8° livello; al 12° livello il solo bonus ai danni aumenta ancora di +1, fino a un massimo di +2 ai tiri per colpire e +3 ai tiri per i danni. Questi bonus si sommano a qualsiasi bonus magico già posseduto dall'ascia.

Il lanciatore deve impugnare l'ascia; se la consegna a un'altra creatura perché la usi, tutti i bonus concessi dall'incantesimo cessano di applicarsi, sebbene l'incantesimo non termini. Alla scadenza dell'effetto, l'ascia ritorna al proprio stato normale.

La componente materiale è il simbolo sacro del sacerdote.

5° livello

Armi benedette del Signore della Battaglia (*Blessed Weapons of the Battle Lord*)

(Sac 5; Incantamento)

Sfera	Combattimento
Raggio d'azione	contatto
Componenti	V, S
Durata	1 turno
Tempo di lancio	5
Area d'effetto	1-6 armi
Tiro salvezza	nessuno

Questo incantesimo impartisce la benedizione di Maglubiyet a un massimo di sei armi. Per benedirle, il sacerdote deve toccarle tutte entro un round dal lancio. Le armi benedette assumono l'aspetto dell'ascia del Signore della Battaglia: diventano nere come il carbone e grondano sangue. Finché la benedizione è attiva, le armi infliggono ai nemici colpiti il doppio dei dadi di danno, prima di applicare qualsiasi bonus magico o modificatore di Forza. Per esempio, una spada lunga +1 infliggerebbe 2d8+1 danni, mentre un martello da guerra ne infliggerebbe 2d4+2.

L'incantesimo può benedire soltanto armi da mischia o armi scagliate a mano. Non ha effetto su archi, fionde, frecce o qualsiasi altra arma da lancio a propulsione, e ogni tentativo di incantarle conta comunque per il totale di armi che il sacerdote può influenzare. L'incantesimo può benedire 1d6 armi, ma il sacerdote non sa quante ne possa influenzare con un determinato lancio. Deve continuare a toccare armi finché una di esse non cambia aspetto.

Crediti

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](#)