

Gorellik

(il Solitario, il Re delle Iene, il Re Iena, lo Spez-
zaossa, il Rosicchiamidollo)

Semidivinità dei Piani, CM

Portfolio	caccia, iene, ienodonti
Alias	nessuno
Nome del reame	nessuno/vaga
Superiore	nessuno
Alleati	nessuno
Nemici	Yeenoghu
Simbolo	una testa di ienodonte bianca e screziata
Allineamento dei fedeli	LN, N, CN, LM, NM, CM

Un tempo divinità principale di un piccolo ma variegato pantheon gnoll, Gorellik (GOR-el-ick) è caduto nell'oscurità e nell'irrelevanza. Caccia con il branco dei suoi servitori ienodonti per i piani caotici inferiori, senza considerare alcun luogo una dimora permanente. Con il trascorrere delle ere ha trovato conforto nella semplice ferocia di una forma bestiale e ormai ben poco gli importa al di fuori della caccia alle prede insieme al branco che lo accompagna.

La maggior parte degli gnoll e dei flind ricorda a malapena il proprio antico signore, in gran parte perché nei loro miti manca una storia della creazione mediante la quale egli possa esercitare la propria influenza. Si dice che, durante le sue antiche peregrinazioni, quando era una divinità più potente e ammirata per forza e possanza, abbia incontrato la giovane razza degli gnoll. Già allora era conosciuto come il Re delle Iene e insegnò alle razze gnoll a dominare e addomesticare iene e ienodonti come cacciatori e guardiani.

È sempre stato un solitario e non ha mai considerato alcun'altra divinità una parente o una compagna, neppure le altre potenze del nascente pantheon gnoll sul quale esercitava il proprio dominio. Senza una mitologia che tenesse unito il pantheon e vincolasse a lui gli gnoll, i suoi seguaci cominciarono a rivolgersi ad altri dèi più potenti, poiché aveva insegnato loro fin troppo bene ad apprezzare la forza. In un primo momento guardarono alla

progenie di Annam, invidiando l'altezza e la forza dei giganti e sperando di poter ottenere un potere analogo mediante il culto.

Alla fine, tuttavia, la maggior parte si rivolse a Yeenoghu, l'autoproclamato Principe Demone degli Gnoll, per il potere magico e clericale che prometteva e per la forma da lui prescelta, tanto simile alla loro. Alcuni devoti rimasero fedeli agli antichi dèi, ma la mancanza di un culto fece morire e scomparire lentamente quasi tutto il pantheon, dimenticato perfino dai sapienti esperti del divino. Rimasero soltanto il Re delle Iene e Refnara, dea della paura.

Le origini dello stesso Gorellik si perdono nelle nebbie della preistoria. È noto che non ebbe alcuna parte nella creazione degli gnoll e dei flind; fu semplicemente attratto da loro per la somiglianza di carattere. Le congetture dei sapienti si concentrano sul suo lato animalesco: alcuni lo ritengono uno spirito animale ascenso, oppure persino un signore degli ienodonti o delle iene proveniente dalle Terre Bestiali, capace di compiere quel passo che a ben pochi di loro riesce e diventare una divinità a tutti gli effetti.

Al culmine del proprio potere era almeno una potenza minore e forse addirittura una potenza intermedia, ma l'abbandono del suo culto in favore di altri lo ha ridotto a poco più di una semidivinità, appena più potente di Refnara, l'altra superstite del pantheon gnoll. I due non hanno contatti da secoli, se non da più tempo ancora.

Gorellik non si interessa più abbastanza alle attività degli altri dèi da prestarvi attenzione o serbare rancore, con l'unica eccezione dello stesso Yeenoghu. Nutre un odio profondo e ribollente per il signore tanar'ri e sogna di ucciderlo un giorno.

Negli ultimi anni la situazione di Gorellik potrebbe stare cambiando leggermente. Il Periodo dei Disordini nel Realmspace sembra avergli mostrato con brutale chiarezza il declino del proprio culto e da allora ha cominciato lentamente a trasformare i suoi servitori sacerdotali, concedendo loro più poteri e creando un ordine di sacerdoti specialisti incaricato di guidare i fedeli. Sembra ormai evidente che desideri ristabilire la propria antica preminenza

fra gli gnoll e che stia operando attivamente per raggiungere tale obiettivo.

Gorellik è ancora in grado di inviare il proprio unico avatar sul Primo Piano Materiale, una delle ultime vestigia del suo antico potere, ma negli ultimi secoli lo ha fatto soltanto di rado. In generale preferisce ricorrere alle manifestazioni, sebbene queste siano frequenti soltanto in confronto alle apparizioni dell'avatar. Quando lo manifesta, le sue azioni sono state imprevedibili: spesso corre con un branco di iene oppure compare davanti a una tribù gnoll e ne pretende la venerazione.

Dato il ruolo più attivo assunto negli ultimi anni, è probabile che l'avatar diventi una presenza più comune nella vita dei suoi seguaci.

Avatar di Gorellik

Ranger 23, Sacerdote 12

Gorellik appare come uno gnoll alto e spelacchiato oppure come un ienodonte bianco e fulvo dalla pelliccia screziata, senza preferire una forma all'altra. Come gnoll indossa abiti e armature logori, adatti al terreno e al clima. In entrambe le forme ha le orecchie lacere e molte cicatrici piccole e rimarginate da tempo; nel complesso ha sempre un aspetto trasandato, malcurato e vagamente malaticcio. Usa incantesimi delle sfere accessibili ai suoi sacerdoti e predilige quelli delle sfere Animale, Protezione e Viaggiatori.

CA 0; **MV** 12 o 30; **PF** 150; **THACO** -4; **#ATT** 2 o 1
Danni 1d6+7 (lancia +2, +5 For) oppure 1d6+7 (arco lungo +1, freccia leggera +1, +5 For) oppure 3d8 (morso)
RM 10%; **TAGLIA** G (alto 2,7 m oppure lungo 3,7 m)
For 18/95, **Des** 18, **Cos** 16, **Int** 12, **Sag** 12, **Car** 15
Incantesimi P: 6/5/5/3/2/2
Tiri Salvezza: **PVMM** 3; **VBB** 5; **PM** 4; **Soffio** 4; **Inc** 6

Attacchi e difese speciali

Gorellik può passare dalla forma di ienodonte a quella di gnoll e viceversa in un round, ogni volta che lo desidera; la trasformazione gli fa recuperare 3d6 punti ferita. In forma di gnoll brandisce Corno d'Orice, una lancia +2 la cui punta è ricavata dal corno di un Signore degli Orici ucciso dal Solitario molto tempo fa nelle Terre Bestiali. Qualsiasi creatura con Intelligenza inferiore a Media colpita dalla

lancia deve superare un tiro salvezza contro paralisi oppure rimane stordita per 1d4 round.

Gorellik porta anche un arco lungo +1 noto come Flagello dei Cervi e una faretra contenente 18 frecce leggere +1, che si ricostituiscono ogni giorno. Qualsiasi animale normale colpito da una di queste frecce deve superare un tiro salvezza contro morte oppure viene ucciso.

In forma di ienodonte, Gorellik morde una volta per round e infligge 3d8 danni. Se riesce a mordere un arto, evento che si verifica con una probabilità del 50% a ogni colpo, ne frantuma le ossa secondo le regole a pagina 104 di *Player's Option: Combat & Tactics*. Una volta per turno può emettere una risata agghiacciante che costringe tutti coloro che si trovano entro 45 metri a effettuare un tiro salvezza contro paralisi; chi lo fallisce subisce gli effetti dell'incantesimo da mago di 4° livello *paura* (*fear*).

Nel 50% dei casi Gorellik è accompagnato da 2d4 membri del proprio branco: ienodonti della taglia più grande (**PF** 40, **Danni** 3d4+3, **DS** *preghiera* (*prayer*) permanente, **ML** 18). Il Re delle Iene può comunicare a volontà con iene e ienodonti e, una volta per round, può impartire un singolo *comando* (*command*) a un individuo di una delle due specie oppure a uno gnoll, in aggiunta a qualsiasi altra azione intraprenda.

Nessun mammifero carnivoro naturale lo attacca e quattro volte al giorno può *affascinare mammiferi carnivori* (*charm carnivorous mammal*), come l'incantesimo da sacerdote di 2° livello *affascinare persone o mammiferi* (*charm person or mammal*). Gorellik è immune alle armi con incantamento inferiore a +1 e non subisce gli effetti di alcun incantesimo nocivo della sfera Animale.

Altre manifestazioni

Gorellik manifesta raramente il proprio potere ai fedeli: preferisce che superino i problemi mediante la propria forza e i poteri che concede loro. In occasioni molto rare, quando giudica un obiettivo troppo importante perché possa fallire oppure nota che una terza parte, quasi sempre Yeenoghu, sta facendo pendere la bilancia contro di loro, può inviare uno degli ienodonti del proprio branco descritto sopra in aiuto dei seguaci. Infine, nelle circostanze più

eccezionali, può manifestare direttamente il proprio potere su un gruppo di fedeli.

Per tutta la durata del beneficio, il pelo o i capelli dei seguaci diventano bianchi e fulvi a chiazze; essi ottengono gli effetti degli incantesimi *preghiera* (*prayer*) e *aiuto* (*aid*) e diventano completamente immuni alla paura magica.

Gorellik è servito soprattutto da iene e ienodonti. Tuttavia, a volte opera per mezzo di tanar'ri bar-igura, bestie distorcenti, gnasher normali e alati, leucrotta maggiori e minori, shadow hound, tyrg, vorr e iene mannare. Il Solitario invia raramente presagi ai propri seguaci; quando lo fa, assume solitamente la forma di un verso di iena privo di una fonte visibile.

Il tipo specifico di vocalizzazione indica piacere o disappunto e Gorellik si aspetta che i fedeli conoscano le iene abbastanza bene da comprenderne da soli il significato.

La chiesa

Clero	chierici, sacerdoti specialisti, sciamani
Allineamento del clero	LN, N, CN, LM, NM, CM
Scacciare non morti	Ch: sì; SS: speciale; Sci: no
Comandare non morti	Ch: no; SS: no; Sci: no

Tutti i chierici, i sacerdoti specialisti e gli sciamani di Gorellik ricevono **Religione (gnoll)** come capacità non relativa alle armi bonus. Tutti i sacerdoti devono acquisire la capacità non relativa alle armi **Caccia**. A causa dell'antipatia di Gorellik per Yeenoghu, i suoi chierici non possono comandare i non morti, ma possono invece scacciarli. Il Solitario è particolarmente permissivo riguardo all'allineamento dei sacerdoti: finché rispettano i suoi insegnamenti e adempiono i doveri che ci si aspetta da loro, è lieto di concedere loro incantesimi.

Da molto tempo Gorellik ha perso la propria posizione di rilievo nella vita spirituale degli gnoll e il suo antico ruolo di divinità principale della razza è quasi dimenticato. Le tribù gnoll che venerano ancora il Solitario sono in genere quelle che hanno rifiutato Yeenoghu o i culti dei giganti; spesso nutrono grande ostilità verso coloro che considerano traditori perché seguono usurpatori e falsi dèi.

L'unico culto che possa coesistere con quello di Gorellik è quello di Refnara, un'altra antica divinità gnoll caduta nell'oscurità, sebbene il rapporto fra le due fedi sia piuttosto teso.

I fedeli del Re delle Iene costruiscono pochi templi, poiché ritengono che gli spazi aperti siano i luoghi migliori in cui venerare la propria divinità. Quando ne edificano uno, lo collocano solitamente in una grotta superficiale poco profonda, dotata di un ingresso ben nascosto. Prediligono gli ambienti naturali e modificano ben poco le caverne, limitandosi a livellare e levigare il pavimento. Pelli di animali decorano il suolo e le pareti, mentre i trofei di caccia vengono spesso collocati nelle nicchie naturali oppure montati in alto sui muri.

Gli altari si trovano solitamente al centro della parete più interna, dietro a una fossa per il fuoco sacrificale mantenuta sempre accesa. L'altare è tenuto costantemente pulito e in genere è realizzato in calcare chiaro; su di esso vengono conservate le reliquie sacre del sacerdozio e non viene mai usato per i sacrifici. Molto più comuni dei templi sono i semplici santuari trasportabili insieme a una tribù nomade. Di solito assumono la forma di una piccola fossa per il fuoco, sormontata da un arco di ossa sul quale è posto un teschio di iena o di ienodonte.

I novizi di Gorellik sono chiamati Cuccioli o Cuciolotti. I sacerdoti a pieno titolo sono noti come Membri del Branco e il clero nel suo complesso come Branco di Gorellik. Il sacerdozio non usa titoli individuali, fatta eccezione per il sacerdote più potente, chiamato Signore del Branco. Il resto del clero segue una gerarchia fondata esclusivamente sul potere personale e tutti i sacerdoti minori devono mostrare deferenza verso i confratelli più potenti.

I sacerdoti specialisti sono chiamati Maestri di Caccia. Sebbene siano un'aggiunta molto recente al clero, hanno scalato rapidamente i ranghi. Il clero di Gorellik comprende gnoll (75%), flind (20%), iene mannare (4%) e pochi membri di altre razze (1%). Il sacerdozio è piuttosto egualitario: circa il 59% dei membri è di sesso maschile e il resto di sesso femminile.

Gli sciamani dominano nettamente il clero di Gorellik (72%); tuttavia, quando i diversi gruppi sono riuniti, chierici (20%) e sacerdoti specialisti

(8%) occupano invariabilmente i ranghi più elevati del sacerdozio.

Dogma

La caccia è vita. Gioite dell'ebbrezza della caccia. Una tribù che non caccia è troppo debole per sopravvivere. Forza e resistenza sono le chiavi per abbattere le prede. Il branco di caccia è un'unica cosa: i suoi membri vivono e muoiono insieme, e così devono fare le tribù. Cercate sempre il potere e la forza e cercate sempre di abbattere una preda più grande. Cacciate i seguaci dell'usurpatore Yeenoghu: sono la preda più grande di tutte.

Attività quotidiane

La caccia è il dovere principale dei sacerdoti di Gorellik. Essi guidano le battute e sono quindi i primi responsabili del sostentamento della tribù. Insegnano alle giovani generazioni a cacciare, seguire tracce e uccidere le prede. Anche gli allenamenti di forza e resistenza sono frequenti, affinché il loro popolo abbia maggiori possibilità di affrontare creature più grandi e sfiancarle nella corsa.

L'ebbrezza della caccia e la vittoria ottenuta abbattendo una preda sono per loro fonti di particolare piacere. Il tipo di preda non ha importanza per il Re delle Iene, ma molti fedeli hanno scelto creature intelligenti come bersagli prediletti per la sfida che rappresentano.

Due volte al mese, durante i quarti di luna, i sacerdoti devono bruciare come offerta il cuore o il fegato di una preda uccisa di recente dalla tribù. In questo modo ringraziano Gorellik per aver insegnato agli antichi gnoll le tecniche di caccia e per la guida e la protezione che continua a offrire nelle battute future.

Cerimonie importanti e giorni sacri

Al di fuori dei sacrifici celebrati due volte al mese, i sacerdoti di Gorellik osservano pochi giorni sacri. Si tratta in genere di ricorrenze locali che celebrano una caccia famosa o importante. Il Solitario non richiede altre celebrazioni o altri sacrifici, sebbene non li scoraggi.

Centri di culto principali

Non si conoscono grandi templi di Gorellik, in parte a causa della natura nomade di molti suoi fedeli. Finora le tribù sedentarie che hanno costruito templi sono riuscite a mantenerne segreta l'ubicazione.

Ordini affiliati

Sebbene Gorellik non abbia ritenuto opportuno creare ordini marziali nel proprio clero, è piuttosto popolare fra gli gnoll che hanno intrapreso la professione di cacciatori di taglie. Costoro riconoscono gli evidenti parallelismi fra il ruolo che svolgono nella società e gli insegnamenti del dio. Inoltre, numerose iene mannare hanno adottato il Re delle Iene come patrono e ne hanno diffuso il culto in comunità molto lontane di quei licantropi.

Infine, nel Greyspace opera un vascello spelljammer di classe Wasp, capitanato da una coppia di sacerdoti specialisti gnoll gemelli la cui unica missione consiste nel dare la caccia a tutti i sacerdoti gnoll e flind di Yeenoghu esistenti. Si dice che, quando erano ancora novizi, abbiano assistito al massacro della propria tribù da parte di ghoulmaster di Yeenoghu e che da allora siano rimasti quasi folli.

Paramenti sacerdotali

L'abbigliamento cerimoniale del clero di Gorellik comprende un mantello ricavato dalla pelle intera di un grande mammifero predatore. Sono preferiti gli ienodonti, ma sono comuni anche pelli d'orso, di leone e di altri animali simili. Sotto il mantello i sacerdoti tengono il petto nudo durante l'estate e indossano una camicia dai colori vivaci, ricoperta di ossa, denti, artigli e altri piccoli monili provenienti dalle bestie cacciate. In ogni stagione portano lunghi kilt decorati allo stesso modo; le calzature sono facoltative, ma gli stivali sono comuni.

Talvolta indossano anche un elmo ricavato da un teschio animale, soprattutto di ienodonte o di cervo. Il simbolo sacro del sacerdozio è il lungo dente canino di un mammifero; come per ogni altra cosa, sono preferiti i canini di ienodonte.

Abbigliamento da avventura

Durante la caccia, i sacerdoti di Gorellik prediligono abiti leggeri che non limitino i movimenti. Le armature di cuoio sono comuni e gli indumenti sono solitamente color fulvo, giallo o marrone, così da confondersi meglio con l'ambiente. Quando combattono contro altri umanoidi e creature intelligenti, indossano armature più pesanti, soprattutto cotte di maglia, per godere di una protezione maggiore. Come armi prediligono lance, archi, giavellotti e fionde.

Sacerdoti specialisti: Maestri di Caccia

Requisiti	Forza 11, Costituzione 10, Saggezza 11
Requisito primario	Saggezza
Allineamento	LN, N, CN, LM, NM, CM
Armi permesse	qualsiasi
Armature permesse	qualsiasi fino alla cotta di maglia, senza scudo
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Divinazione, Guarigione, Protezione, Evocazione, Viaggiatori, Tempo atmosferico
Sfere minori	Combattimento, Creazione, Necromanzia, Sole
Oggetti magici permessi	come i chierici
Capacità richieste	Caccia, Lancia
Capacità bonus	Addestrare animali (scegliere una specie: iena o ienodonte), Seguire tracce

- ✱ I Maestri di Caccia devono essere gnoll, flind, vorr o iene mannare.
- ✱ I Maestri di Caccia non possono essere multi-classe.
- ✱ I Maestri di Caccia possono scegliere senza penalità le capacità non relative alle armi del gruppo dei guerrieri.
- ✱ I Maestri di Caccia possono seguire tracce come ranger.
- ✱ I Maestri di Caccia possono scacciare ghoul e ghastr come se fossero di due livelli superiori e ne influenzano il 50% in più. Tuttavia, scacciano

tutti gli altri non morti come se fossero di due livelli inferiori. Possono inoltre scacciare gli shoosuva (vedi la voce di Yeenoghu) come se fossero mummie.

- ✱ Tre volte al giorno, i Maestri di Caccia possono lanciare *amicizia con gli animali* (*animal friendship*), come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello, e *parlare con gli animali* (*speak with animals*), come l'incantesimo da sacerdote di 2° livello; entrambi funzionano soltanto con iene e ienodonti.
- ✱ Al 3° livello, i Maestri di Caccia possono lanciare *risata incontenibile di Tasha* (*Tasha's uncontrollable hideous laughter*), come l'incantesimo da mago di 2° livello, oppure *richiamare animale* (*call animal*), come l'incantesimo da sacerdote di 2° livello descritto in *Priest's Spell Compendium*, vol. I, una volta al giorno. Con questa capacità possono richiamare soltanto una iena.
- ✱ Al 6° livello, i Maestri di Caccia possono lanciare *richiamare il branco* (*call pack*), come l'incantesimo da sacerdote di 3° livello descritto in *Priest's Spell Compendium*, vol. I, una volta al giorno. Con questa capacità possono richiamare soltanto iene.
- ✱ Al 9° livello, i Maestri di Caccia possono lanciare *Spezzaossa* (*bone crusher*), come l'incantesimo da sacerdote di 4° livello, oppure *richiamare il branco* (*call pack*), come l'incantesimo da sacerdote di 3° livello, una volta al giorno. Con questa capacità possono richiamare soltanto ienodonti.
- ✱ Al 12° livello, i Maestri di Caccia possono lanciare *mente del branco* (*pack mind*), come l'incantesimo da sacerdote di 5° livello, una volta al giorno.

Incantesimi di Gorellik

1° livello

Profumo ipnotico (*Hypnotic Scent*)

(Sac 1; Incantamento/Charme)

Sfera	Animale
R. d'azione	0
Componenti	S
Durata	1 round/livello
Tempo di lancio	4

Area d'effetto	raggio di 4,5 m
Tiro salvezza	nega

Con questo incantesimo, il sacerdote può emanare feromoni speciali capaci di ipnotizzare 1d6 creature nell'area d'effetto. Gli individui, che devono essere in grado di percepire o elaborare gli odori, diventano vulnerabili a una *suggestione* (*suggestion*), vale a dire una richiesta breve e apparentemente ragionevole, come descritto nell'omonimo incantesimo da mago di 3° livello. La richiesta deve essere formulata dopo il lancio di *profumo ipnotico* (*hypnotic scent*); fino a quel momento, non è possibile sapere se l'incantesimo abbia avuto successo.

La *suggestione* successiva non è un incantesimo, ma una semplice esortazione pronunciata ad alta voce: perché *profumo ipnotico* funzioni, l'incantatore deve parlare una lingua compresa dalla creatura. Chi supera il tiro salvezza non subisce l'influenza ipnotica. Una creatura che lo fallisce non ricorda di essere stata vittima di un incantesimo, ma soltanto di aver sentito un odore gradevole e piacevole.

2° livello

Sguardo ammaliante (*Mesmerizing Gaze*)

(Sac 2; Incantamento/Charme)

Sfera	Charme
R. d'azione	18 m
Componenti	S
Durata	speciale
Tempo di lancio	5
Area d'effetto	1 creatura
Tiro salvezza	speciale

Quando lancia questo incantesimo, un sacerdote può ammaliare le creature fissandole negli occhi. Per subire l'effetto, un bersaglio deve possedere Intelligenza bassa o superiore e almeno un occhio non composto. L'incantatore può concentrare lo sguardo su una creatura per round, rinunciando a lanciare incantesimi o attaccare. Le creature prese di mira devono superare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti dello sguardo. Quelle che cadono sotto l'influsso di *sguardo*

ammaliante (*mesmerizing gaze*) rimangono inerti, con un'espressione vacua.

Non attaccano e non compiono alcuna azione per difendersi, perdendo i bonus di Destrezza, ma possono essere condotte altrove da un'altra persona. Rimangono in stato di torpore per 1d4 round, più 1 round per livello dell'incantatore. Il sacerdote può influenzare una creatura ogni 2 livelli raggiunti, una per round; non può attaccare né lanciare un altro incantesimo in alcun round nel quale usi lo sguardo ammaliante. *Sguardo ammaliante* termina dopo un turno, anche se l'incantatore non ha ancora influenzato il numero massimo di creature.

4° livello

Spezzaossa (*Bone Crusher*)

(Sac 4; Incantamento/Charme, Necromanzia)

Sfera	Animale
R. d'azione	0
Componenti	V, S, M
Durata	speciale
Tempo di lancio	7
Area d'effetto	l'incantatore
Tiro salvezza	speciale

Questo incantesimo conferisce all'incantatore una forza prodigiosa nel morso, sufficiente a frantumare le ossa degli arti. Una volta incantate le mascelle, l'incantatore deve effettuare contro un bersaglio un tiro per colpire senza modificatori per portare a segno il morso, che infligge 3d4 danni. Le vittime prive di armatura o protette soltanto da una cotta di maglia o da un'armatura morbida, come cuoio, imbottita o pelle, devono superare un tiro salvezza contro morte oppure subiscono la frattura dell'osso dell'arto morso, secondo le regole a pagina 104 di *Player's Option: Combat & Tactics*.

Il DM decide quale arto venga frantumato in base alla situazione di combattimento e al nemico attaccato. Se l'arto è protetto da un tipo di armatura diverso da quelli elencati sopra, l'armatura deve superare un tiro salvezza contro colpo devastante oppure viene distrutta; la vittima non subisce ulteriori danni e deve essere attaccata di nuovo perché possa riportare danni o subire la frattura dell'arto. Le creature con pelle simile alla pietra o al metallo,

oppure protette da incantesimi come *pelle di pietra* (*stoneskin*), non possono essere ferite da questo incantesimo.

Il sacerdote può effettuare uno di questi attacchi per round, rinunciando ad altri attacchi o al lancio di incantesimi, sebbene possa rinunciare al morso per eseguire i normali attacchi in mischia. Il potere conferito dall'incantesimo termina dopo che il sacerdote ha effettuato un attacco ogni 3 livelli raggiunti, indipendentemente dal loro successo, oppure dopo 24 ore.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro del sacerdote e un dente appartenuto a un qualsiasi grande carnivoro.

5° livello

Mente del branco (*Pack Mind*)

(Sac 5; Incantamento/Charme)

Sfera	Animale
R. d'azione	1,6 km
Componenti	V, S, M
Durata	speciale
Tempo di lancio	1 turno
Area d'effetto	3 creature + 1 creatura/livello
Tiro salvezza	nessuno

Quando viene lanciato, questo incantesimo crea un legame fra tre o più gnoll, compresi i flind, unendoli in una «mente collettiva» che ne accresce le capacità e permette loro di agire come una singola unità. Per lanciarlo correttamente sono necessari almeno tre gnoll e una creatura deve fungere da capobranco; quest'ultimo rappresenta la mente «dominante» del gruppo. Non è necessario che il sacerdote sia il capobranco, ma deve far parte del branco per tutta la durata dell'incantesimo.

Se il sacerdote abbandona il branco o viene ucciso, l'incantesimo termina. Lo stesso accade se il numero dei membri scende in qualsiasi momento al di sotto di tre. L'incantesimo non dura mai più di 24 ore.

Una volta lanciato, *mente del branco* (*pack mind*) conferisce a ciascun membro un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di -1 all'iniziativa ogni tre creature unite dall'incantesimo. Tre membri ottengono quindi un bonus di +1, sei un bonus di +2 e così via. Inoltre, la probabilità di sorprendere i membri del branco diminuisce di 1 ogni tre membri.

Anche la capacità del branco di seguire tracce aumenta: i suoi membri possono farlo come se possedessero la capacità non relativa alle armi **Seguire tracce** con un punteggio di 16, ottenendo un bonus di +1 ogni tre componenti del branco, fino a un massimo di 19. Inoltre, tutti sanno quando uno di loro viene attaccato o sta attaccando.

Il capobranco è una componente fondamentale della mente del branco. A volontà può impartire un *comando* (*command*) a qualsiasi altro membro, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello. Dopo il lancio può anche ammettere altri gnoll nel branco, fino a un massimo di venti creature; alcune di esse possono essere iene o ienodonti.

Poiché il capobranco è il perno della mente del branco, la sua presenza è essenziale per l'incantamento. Se viene ucciso o separato con la forza dalla mente del branco mediante poteri psionici o incantesimi, la magia si spezza immediatamente.

La componente materiale è una catena lunga almeno tre maglie, una per ciascun membro del branco al momento del lancio. L'oggetto non viene consumato e può essere riutilizzato.

Crediti

Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurre 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](#)