

Cavaliere Vakeros

Sangue e acciaio blu! Alle mie orecchie giunge il suono della battaglia che m'impone di prendere nuovamente le armi in difesa della mia patria. Se quello che devi dirmi è così importante, preparati per la battaglia e seguimi nella mischia. Se no, non ho tempo per un codardo!

Le montagne che circondano Dessi sono piene di barriere, mura di pietra e difese normali e magiche di ogni tipo. Dalla moltitudine di torri poste a guardia dei passi naturali della catena ingannevole di Dessi ai campi magici che impediscono il passaggio del male nelle loro terre, le inespugnabili montagne di Dessi sono ben protette contro qualsiasi nemico abbastanza temerario o disperato da cercare di muovere guerra ai discendenti dei Maghi Anziani.

La più potente di queste difese sono i Vakeros, i guerrieri-maghi di Dessi, addestrati alla battaglia. Questo è l'ordine cavalleresco più nobile di Dessi, e i suoi soldati sempre all'erta sono esperti sia nell'arte della guerra sia nelle tradizioni magiche del loro retaggio di Maghi Anziani. Essi non sono potenti nell'uso delle Antiche Arti come i loro fratelli Maghi, ma la loro abilità con la spada e l'armatura compensano le loro mancanze mistiche. Scelti fin dall'infanzia per servire nell'ordine Vakeros, i maghi-guerrieri di Dessi dimostrano una potente unione di acciaio e magia.

L'Ordine Vakeros è molto esclusivo; meno di un decimo dei bambini che vi sono condotti vengono accettati e continuano il proprio addestramento dopo il primo anno. Questi requisiti severi sono imposti per due motivi. Primo, la difesa di Dessi ricade su questi potenti guerrieri, che sono i generali e i Cavalieri comandanti delle forze di Dessi, oltre che essere i loro migliori combattenti; è la loro forza in battaglia che tiene a bada i nemici dei Maghi Anziani in tempo di guerra.

Il secondo motivo per cui così pochi potenziali Vakeros riescono a diventare membri effettivi dell'Ordine è una questione di praticità. I Vakeros ottengono la loro speciale capacità di lanciare incantesimi sotto la protezione di pesanti armature grazie alle proprietà mistiche dell'acciaio blu utilizzato per forgiare le spade che brandiscono. Questo speciale campo magico può interagire solo con alcuni figli della linea di Dessi, il che rende l'ingresso in questo ordine cavalleresco una questione di eredità oltre che di talento. Dato che la capacità di legarsi all'acciaio blu non è sempre garantita anche ai bambini delle giuste linee di sangue, molti si uniscono all'ordine solo per scoprire di non avere ricevuto il dono della loro famiglia.

Anche per coloro che superano questa selezione iniziale, non è comunque assicurata la promozione al Cavalierato al compimento dei 16 anni. Anni di addestramento ed esercizi fisici eliminano coloro che non sono abbastanza forti ed agili, e gli innumerevoli esercizi mentali e magici fiaccano la volontà degli aspiranti all'Ordine che non sono abbastanza decisi e concentrati. Nel momento in cui un nuovo membro dei Vakeros si vota alla costante difesa di Dessi, egli ha già dato prova

di sé come uno dei migliori della sua generazione, orgoglioso di difendere le terre dei Maghi Anziani.

Tutti i Vakeros sono preziosi difensori di Dessi e ricoprono diversi ruoli. Molti sono ufficiali delle forze armate dei Maghi Anziani, mentre altri agiscono da inviati, spie e guardie del corpo in terre lontane. Alcuni Vakeros operano perfino da ambasciatori di stampo militare, rappresentando le volontà del consiglio dei Maghi alle grandi corti dei loro alleati: avviene di rado, ma non è sorprendente, che si veda un Vakeros, splendente nella sua armatura di acciaio blu, parlare al Re di Sommerlund o ad un inviato dalla Vassagonia di questioni della massima importanza.

Avventure: I Vakeros sono incaricati della sicurezza di Dessi, ma questo non impedisce loro di vivere le proprie avventure in altri luoghi. In effetti, molti Vakeros vengono spediti in terre ostili a fare da emissari e rappresentanti della potenza di Dessi, in missioni di estrema importanza. Quando un Vakeros viaggia lontano, mette in mostra con orgoglio la sua armatura e la sua lama di acciaio blu, a meno che vi siano motivi di segretezza a richiedere che le tenga celate. Tali missioni sono spesso incredibilmente pericolose, ma un vero Vakeros non si sottrae nemmeno alla più terribile delle sfide.

Caratteristiche: I Vakeros tendono ad essere uomini e donne di poche parole e molti fatti. Essi vengono addestrati dall'infanzia nell'arte della guerra e quando parlano, di solito sono le loro lame le protagonista della conversazione. Essi sembrano spesso stoici, ma questo deriva da una vita di addestramento militare spartano, e tende a risultare evidente solo quando si sentono in servizio; quando i Vakeros si rilassano, il duro guscio che proiettano in battaglia si apre, e spesso rivela al di sotto un carattere caldo, compassionevole ed umano. I Vakeros, come molti guerrieri, hanno una vita dura, amano il gioco duro, e desiderano poco altro oltre una vita gloriosa ed una morte degna nella loro ultima battaglia.

Religione: Molti Vakeros appartengono al tempio dei Figli di Dessi, il culto della loro patria che venera i Maghi Anziani come dei minori di un pantheon in cui risalta la magia e la loro comune eredità. Questo culto non gode di approvazione ufficiale, ma è un ordine fraterno diffuso tra i Vakeros, che perlomeno lo rispettano, quando non ne seguono attivamente i precetti. Quei pochi Vakeros che seguono un diverso sentiero di solito venerano Ramas oppure Solon, la divinità a volte maschile, a volte femminile, della Guerra e delle Battaglie. Tra i due è Solon a contare più seguaci tra i Vakeros, dato che passano tutta la loro vita all'inseguimento di una sempre più grande abilità nel combattimento, e sempre più grandi sfide marziali.

Background: I Vakeros possono venire da qualsiasi cammino di vita, ma la maggioranza di essi è nata nella casa di uno o più Cavalieri. Il talento è nel sangue, da cui viene l'importanza per il consiglio regnante di Dessi di tenere assieme i Vakeros e incoraggiarli a mettere su famiglia quando possibile. La loro è una vita di violenza e non è raro che siano stati reclutati nell'Ordine i figli di Cavalieri caduti, allevati in uno dei ben tenuti orfanotrofi del paese.

Altre Classi: I Vakeros è un potente guardiani per un Mago di Dessi, e raramente si trovano più a proprio agio di quando combattono al loro fianco. Essi possono anche porsi al servizio di altri maghi e farlo in maniera efficiente, anche se un po' riluttante. I Vakeros sono anche ottimi compagni d'armi per gli altri combattenti: le loro capacità magiche complementano bene le capacità in battaglia leggermente superiori

dei loro più addestrati pari. L'unica classe con cui i Vakeros non si trovano sempre benissimo sono proprio i Cavalieri Ramas, ma solo a causa di una perdurante rivalità tra i due su chi sia superiore nelle arti marziali e mistiche, che inevitabilmente spunta fuori quando si incontrano.

Informazioni sulle Regole di Gioco

I Cavalieri Vakeros hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: I Vakeros sono un caso molto particolare riguardo ai punteggi delle caratteristiche. A differenza di altre classi, hanno certi requisiti minimi che devono soddisfare per potere essere anche solo accettati nell'ordine. Nessun punteggio di caratteristica di un Vakeros può essere

Nuovo Equipaggiamento: Armi ed Armature di Acciaio Blu

Forgiati dall'Acciaio Blu, un composto alchemico inventato e perfezionato dai Maghi Anziani di Dessi, questi oggetti sono poco più leggeri e resistenti del normale acciaio. Essi beneficiano di un innato bonus di +2 a tutti i tiri salvezza compiuti per resistere ai danni, non subiscono danni da attacchi basati sul freddo o sull'acido di ogni tipo, e dato che sono eccellenti conduttori subiscono anche metà danni da elettricità o da fuoco. A causa del loro particolare equilibrio e della necessità di un legame magico per legarsi ad essi nel modo appropriato, le armi di Acciaio Blu sono armi razziali ed impongono una penalità di -4 a coloro che le impugnano senza essere competenti nel loro uso (ovvero, i non Vakeros).

Arma	Costo ¹	Danno	Critico	Inc. Gittata	Peso	Tipo
Pugnale, Stocco, Spada Corta o Tridente di Acciaio Blu	n/a	Danno magico base ²	x2	–	1,5 kg	Perforante
Ascia, Ascia da Battaglia, Scimitarra, Falcetto	n/a	Danno magico base ²	x2	–	1,5 kg	Tagliente
Randello, Mazzafrusto, Mazza, Mazza Chiodata o Martello da Guerra di Acciaio Blu	n/a	Danno magico base ²	x2	–	1,5 kg	Contundente
Pugnale dalle Venature Blu	n/a	1d4	19-20/x2	3 m	0,5 kg	Perforante/Tagliente

Armatura	Costo ¹	Bonus di Armatura/Scudo ³	Bonus Massimo di Des	Penalità di Armatura alla Prova	Velocità	Peso
<i>Armature Leggere</i>						
Cuoio Rinforzato di Acciaio Blu	n/a	+4	+5	-1	9 m	7,5 kg
Corpetto di Maglia di Acciaio Blu	n/a	+5	+4	-2	9 m	10 kg
<i>Armature Medie</i>						
Armatura a Scaglie di Acciaio Blu	n/a	+5	+3	-4	6 m	12,5 kg
Cotta di Maglia di Acciaio Blu	n/a	+6	+2	-5	6 m	15 kg
Corpetto di Piastre di Acciaio Blu	n/a	+6	+3	-4	6 m	12,5 kg
<i>Armature Pesanti</i>						
Piastre e Maglia di Acciaio Blu	n/a	+8	+0	-7	6 m	20 kg
Armatura Completa di Acciaio Blu	n/a	+9	+1	-6	6 m	20 kg
<i>Scudi</i>						
Scudo Leggero di Acciaio Blu	n/a	+2	-	-1	-	2 kg
Scudo Pesante di Acciaio Blu	n/a	+3	-	-2	-	5 kg

¹ Queste armi ed armature non sono mai in vendita, anche se pezzi rubati potrebbero valere anche 2.000 o 3.000 Corone d'Oro sul mercato nero della Vassagonia o di altre terre. Una vendita del genere è certamente da considerarsi illegale, perché la gente di Dessi non è molto felice di vedere i propri oggetti in mani altrui.

² Le armi di Acciaio Blu infliggono sempre solo 1d6 danni nelle mani dei non Vakeros.

³ Tutte le armature di Acciaio Blu sono di qualità capolavoro; il bonus di +1 che ne deriva è già compreso nel bonus di CA indicato per l'armatura.

inferiore a 10, perché una debolezza del genere gli impedirebbe di completare il suo rigoroso addestramento. Inoltre, almeno uno dei punteggi del Vakeros deve essere di 15 o più, e altri due devono essere 13 o più. Solo un Vakeros che possieda questa forza può superare gli anni di difficili prove che lo portano al Cavalierato ed oltre.

Dado Resistenza: d8.

Velocità Base: 9 metri.

Ricchezza Iniziale: 100 Corone d'Oro.

Abilità di Classe

Le abilità di classe dei Cavalieri Vakeros (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane, geografia, militari, religione, storia) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percezione (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Sapienza Occulta (Int).

Punti Abilità al 1° Livello: (2 + modificatore di Int) x4.

Punti Abilità ad Ogni Livello Aggiuntivo: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del Cavaliere Vakeros.

Competenza nelle Armi e nelle Armature: Un Cavaliere Vakeros è competente in tutte le armi da mischia ad una mano. È anche competente con tutte le armature e gli scudi, comprese le armature razziali dei Vakeros forgiate di Acciaio Blu. Da notare che si applica la Penalità di Armatura alla Prova alle prove delle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Atletica, Furtività, Rapidità di Mano e Scalare, quando si usano armature più pesanti di quella di cuoio o scudi.

Armi di Cobalto: Un Vakeros impugna un'arma speciale, forgiata appositamente per lui per aiutarlo nel compimento del suo dovere. Queste spade sono un segno di rango e quanto più grande ed ornata è l'arma, tanto più il Cavaliere Vakeros in questione è importante (anche se alcuni scelgono di impugnare spade più piccole o di forma più esotica per gusti personali). Indipendentemente dalla forma o dalla taglia della spada di acciaio blu, essa infligge il danno magico base del Vakeros (il che la rende davvero letale ai livelli più alti); le armi di Acciaio Blu aggiungono comunque il modificatore di Forza ai tiri per i danni. Quando il Cavaliere Vakeros attacca con le sue Armi di Cobalto utilizza il proprio livello di classe come Combattività Base (come indicato nella colonna "Combattività Base Armi di Cobalto"). Inoltre, le armi di Acciaio Blu sono di natura magica, ma solo quando vengono portate o impugnate da un Vakeros. Questo significa che non possono essere colpite da certi incantesimi e sono considerate magiche ai fini di superare la Riduzione del Danno.

Bisognerebbe notare che anche se la maggioranza dei Vakeros dell'Ordine usa la spada, alcuni dei suoi membri preferiscono invece altre forme di armi da mischia. È una questione di gusti personali, ma anche se la forma (e il tipo

di danno - vedere la sezione Nuovo Equipaggiamento) può cambiare, le statistiche base delle armi di Acciaio Blu restano le stesse. Dato che tutte le Manovre Mistiche richiedono un'arma di Acciaio Blu per essere eseguite, pochi Vakeros rinunciano a questo dono dei loro Anziani per fare uso di altro armamento qualsiasi.

Infanzia Incantata (Str): I Vakeros vengono addestrati dalla nascita a trattenere e controllare il proprio potere. Questi insegnamenti vengono loro impartiti per anni e non è loro nemmeno permesso di lasciare la loro patria fino a che non padroneggino i fondamenti della concentrazione, dell'autocontrollo e degli studi arcani. I Vakeros cominciano il gioco al 1° livello con 1 grado gratuito sia in Concentrazione che in Conoscenze (arcane). Inoltre, essi hanno un bonus di +1 ai loro tiri salvezza sulla Volontà, che rappresenta il loro particolare addestramento fin da piccoli.

Un Solo Popolo (Sop): Uno dei punti di forza dei difensori di Dessi è il legame mistico che li unisce tutti tra di loro. Alla nascita di un neonato, i parenti di sangue di un Vakeros appena investito celebrano un rituale che lo lega alla propria eredità e alla sua gente attraverso la forza dei Maghi Anziani e il lignaggio che tutti quanti condividono. Questo fa di lui una parte di Dessi ed un legame vivente col passato.

Il beneficio pratico di questo rito è la capacità donata a tutti i Maghi e ai Vakeros di Dessi di condividere la propria Forza di Volontà tra di loro. Ogni personaggio di Dessi può trasferire in un altro personaggio, sempre di Dessi, ogni round, tanta Forza di Volontà quanto il valore del suo modificatore di Costituzione (minimo 1 punto trasferito ogni round). Questo richiede un'azione di round completo trascorsa toccando un partecipante consenziente. La Forza di Volontà trasferita non può mai portare un Mago di Dessi o un Vakeros al di sopra del suo livello massimo più il suo livello di classe. I punti aggiuntivi svaniscono dopo 24 ore se non vengono utilizzati.

Combattimento Magico Parziale (Sop): Un Vakeros usa tre quarti del suo livello di classe come propria Combattività Base quando attacca utilizzando le sue Antiche Arti o la sua Magia da Battaglia (come indicato nella colonna Combattività Magica Base). Questo rappresenta il suo addestramento specifico, anche se relativamente debole, all'utilizzo di energie magiche durante il combattimento.

Forza di Volontà: Tutti i Vakeros hanno una statistica aggiuntiva chiamata Forza di Volontà. Essa è una misura della loro forza mistica e della potenza della loro magia interiore. La Forza di Volontà viene utilizzata per alimentare l'uso delle Antiche Arti e degli oggetti magici che i Maghi di Dessi costruiscono perché loro possano utilizzarli sul campo di battaglia. La Forza di Volontà viene accumulata mano a mano che il Vakeros aumenta di livello. Al 1° livello, la Forza di Volontà del Vakeros è direttamente uguale a metà del suo punteggio di Saggezza. Ad ogni livello di classe, viene tirato un dado aggiuntivo (il tipo di dado è indicato nella tabella) e il suo risultato viene aggiunto direttamente alla Forza di Volontà. Il punteggio di Forza di Volontà viene ripristinato del punteggio di Carisma del Vakeros ogni giorno a mezzanotte. Non occorre alcuna meditazione; questo avviene automaticamente ogni 24 ore.

Se un Vakeros rimane senza Forza di Volontà, perde la possibilità di utilizzare qualsiasi Antica Arte (perfino Alchimia) e non si può muovere più della sua velocità base. Può ancora compiere azioni normali, ma subendo una penalità di -2 a causa del suo stato di volontà esaurita e di quasi stordimento. Il Vakeros perde inoltre i suoi privilegi di Combattimento Magico quando la sua Forza di Volontà raggiunge lo 0; la sua armatura non è più migliorata, e la sua spada non ha più energia da incanalare. Può ancora utilizzare alcuni incantesimi di Magia da Battaglia, ma solo quelli che non richiedono la spesa di Forza di Volontà.

Vestimenti dei Vakeros: I Vakeros hanno il compito di interporre fra la gente di Dessi ed ogni pericolo che possa minacciarla, che si tratti di rappresaglie di Ceneresi sopravvissuti o dei grandiosi piani dei Signori delle Tenebre. E se questo è un compito letale, in cui non è certamente garantita la sopravvivenza, i Vakeros non vengono però posti di fronte al pericolo senza adeguata protezione. Ogni volta che ottiene questo privilegio, il Vakeros ha diritto a ricevere un'armatura di qualità capolavoro del tipo indicato, forgiata per lui. Se accetta una nuova armatura, quella precedente viene riportata a Dessi per fondere il metallo ed utilizzarlo per realizzare altre armature per altri Cavalieri dell'Ordine.

Di norma il Vakeros deve ritornare a Dessi per ricevere la sua nuova armatura, ma è possibile che ci si organizzi diversamente per assenze prolungate, se il Vakeros è lontano dalla propria terra per svolgere un incarico per i Maghi Anziani, o qualche altra importante missione. In questi casi, verrà inviato un Mago messaggero con la nuova armatura del Vakeros 1d4 giorni dopo che abbia ottenuto il livello di classe necessario ad indossarla. In certi casi questa consegna può essere ritardata o anche resa impossibile (ad esempio, se si trovasse a Helgedad o su una nave in alto mare), ma i Maghi Anziani si sforzano di tenere i loro maghi-guerrieri equipaggiati con i migliori vestimenti possibili.

Ciascun Vakeros può anche scegliere, ogni volta che ottiene questo privilegio, di accettare uno scudo leggero o pesante insieme alla sua nuova armatura. Se lo accetta, lo scudo gli viene donato insieme all'armatura (a meno che ne possieda già uno), oppure se decide di non utilizzarlo più viene riportato indietro. Questo scudo aumenta la sua Classe Armatura (vedi sotto), ma impedisce l'utilizzo di qualsiasi incantesimo di Magia da Battaglia mentre lo imbraccia. Occorre un'azione di round completo per separare lo scudo dall'aura del Vakeros e buttarlo a terra.

L'acciaio speciale utilizzato a Dessi per forgiare le armi e le armature dei Vakeros è in sintonia con le energie magiche uniche che scorrono in tutti i discendenti dei Maghi Anziani. Pertanto, i Vakeros che indossano armature di Acciaio Blu non sono soggetti al fallimento degli incantesimi, indipendentemente da quanto sia spessa la loro corazza. Fintanto che il Vakeros indossa un'armatura di Acciaio Blu, indipendentemente dal tipo, ottiene anche un bonus alla sua Classe Armatura. Questo bonus parte

da +1 al 2° livello ed aumenta di +1 ogni tre livelli di classe successivi (+2 al 5°, +3 all'8°, +4 all'11°, +5 al 14°, +6 al 17° e +7 al 20°). Si noti che questo bonus si applica a qualsiasi tipo di armatura utilizzata, dal cuoio rinforzato all'armatura completa. Se il Vakeros decide di portare uno scudo di Acciaio Blu, viene fornito anche ad esso metà di questo bonus (arrotondare per difetto), il che lo rende tra i migliori del mondo quanto a difesa incantata (ma privo della capacità di lanciare incantesimi mentre lo indossa).

Antiche Arti (Mag): La vera fonte del potere dei Dessi, le Arti Antiche sono i poteri loro donati dai Maghi Anziani, un gruppo di entità che pose fine all'Era della Notte Eterna. Anche se le leggende affermano che i Maghi Anziani avessero la piena padronanza dei loro poteri e dividessero la vera magia in poteri minori e maggiori, soltanto i poteri minori furono mai condivisi coi loro discendenti. Quando un Vakeros ottiene il privilegio di classe Antica Arte, i suoi poteri innati sono cresciuti tanto da permettergli di comprendere e praticare una nuova Arte; consultare il manuale base di *Lupo Solitario* a pag. 68 e seguenti per i dettagli sulle Antiche Arti che i Vakeros possono utilizzare. Questo talento è raro e prezioso, anche tra i Vakeros, e dato che ottengono solo due possibilità di scelta in tutta la propria carriera, molti meditano a lungo su quali Arti desiderino apprendere.

Magia da Battaglia (Mag): I Vakeros sono ben istruiti in molte forme di magia, alcune delle quali sono arrivate a



Dessi dalle loro relazioni con altre terre. Questa saggezza magica proveniente da lontano è stata codificata nella sua forma nei quattro collegi di Puuros (Corpo), Kaenos (Mente), Valos (Movimento) e Daernath (Energia). Ogni Vakeros studia presso ciascuno di questi collegi e trae dai loro insegnamenti la sua potenza magica.

Ciascun Vakeros sceglie un collegio come propria specialità che gli fornisce un bonus alle abilità, una capacità speciale ed il suo primo incantesimo. Al 3° livello, questo incantesimo deve venire dal collegio prescelto del Vakeros. Mano a mano che avanza nella classe, ottiene un nuovo incantesimo ogni volta che ottiene il privilegio di classe Magia da Battaglia; quelli ottenuti dopo il 3° livello possono venire da qualsiasi collegio, ma ne apprende soltanto l'incantesimo: il bonus alle abilità e la capacità da specialista possono essere ottenute solo una volta, al 3° livello.

Puuros

Il Collegio del Corpo, che si trova nella capitale di Dessi, è la scuola prescelta da coloro che desiderano servire come guardie, sentinelle e difensori del regno. Coloro che ne provengono controllano la magia di guarigione, incantesimi che sostengono e fortificano il corpo, e sigilli difensivi che tengono lontano il male. Gli specialisti di Puuros sono eccellenti guardie del corpo, in grado di porsi prontamente ad impedire al pericolo di raggiungere il suo protetto, che sia un Mago di Dessi, un nobile importante di una corte straniera, o una persona cara che combatte al loro fianco.

- **Bonus alle Abilità:** Gli specialisti di Puuros ottengono Atletica come abilità di classe ed un grado gratuito in questa abilità, ed inoltre un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza su Tempra, il che rende difficile colpirli con veleni o malattie naturali.
- **Capacità Specialistica:** Il Cavaliere Vakeros può fraporsi fisicamente tra un altro personaggio e gli attacchi in arrivo. Egli deve trovarsi entro 1,5 metri dal beneficiario per farlo, essere cosciente dell'attacco in arrivo, e non può farlo se è sorpreso o colto alla sprovvista. L'uso di questa capacità deve essere dichiarato quando viene annunciato l'attacco, ma prima che venga compiuto il tiro. L'attacco viene compiuto automaticamente contro il Vakeros anziché contro il bersaglio originario, indipendentemente dalle intenzioni dell'attaccante. Questa capacità può essere usata solo una volta al round.

Kaenos (Mente)

Il Collegio di Kaenos è un monastero isolato dedicato ai Maghi Anziani e alle loro tecniche mentali, un luogo di meditazione e contemplazione. Coloro che provengono da questo luogo hanno forte volontà e comprendono il loro ruolo nel grande disegno delle cose. Essi usano una magia di natura mentale, che può migliorare la loro concentrazione, influenzare le menti altrui e anche comunicare tramite mezzi telepatici. Gli specialisti di Kaenos si dedicano al misticismo ed hanno il potere di proteggersi psichicamente.

- **Bonus alle Abilità:** Uno specialista di Kaenos non ha bisogno di compiere prove di Concentrazione se la CD è di 15 o meno: il successo è automatico. Inoltre, ottiene un grado gratuito nella abilità Concentrazione.

- **Capacità Specialistica:** Molti Vakeros non sono mai addestrati nel Combattimento Psicico, e diversamente dai Maghi di Dessi non scoprono mai i segreti della mente tramite la sperimentazione con le Antiche Arti. L'eccezione a questa regola sono i Vakeros del Collegio di Kaenos. I Cavalieri di questo Collegio possono utilizzare l'azione psichica Erigere uno Schermo. Possono anche usare l'azione psichica Telepatia (ma non l'azione psichica Attaccare).

Valos (Movimento)

Questo collegio è una scuola di magia con lo stupefacente potere di spostare la propria posizione verso una vetta montuosa a caso ogni mattina alle prime luci dell'alba, ed ha una reputazione di un comportamento erratico, a volte anche decisamente caotico. L'efficacia di questo incantesimo tuttavia non può essere messa in discussione e coloro che ne provengono sono tra i più rapidi ed agili guerrieri di tutto il Magnamund. I suoi incantesimi di velocità e movimento sono molto potenti, il che porta molti giovani Vakeros ad affrontare ogni giorno la difficoltà delle sue lezioni, incuranti dello sforzo che richiedono.

- **Bonus alle Abilità:** Gli specialisti di questo collegio ottengono la capacità di sapere all'istante dove si trovi il collegio quando si trovano a Dessi, ed apprendono l'arte di compiere agili balzi e di tenersi in equilibrio. Essi ottengono Acrobazia come abilità di classe, un grado gratuito in questa abilità, ed un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi che debbano compiere.
- **Capacità Specialistica:** I Vakeros della scuola di Valos hanno la capacità di compiere un "Passo Incantato", un potere soprannaturale utilizzabile una volta al giorno ogni tre livelli di classe del Cavaliere. Il Passo Incantato è un'azione di round completo che permette al Vakeros di spostarsi in qualsiasi punto entro 18 metri senza attraversare fisicamente la distanza che lo separa da esso. Egli semplicemente tremola, scompare e riappare dove desidera trovarsi. La destinazione deve essere a contatto con una superficie solida abbastanza ampia da potervi stare in piedi e deve essere visibile al Vakeros nel momento in cui compie il Passo Incantato.

Daernath (Energia)

Questo collegio, un edificio torreggiante nelle terre settentrionali di Dessi, è considerato la "vera" scuola delle arti magiche per i Vakeros e coloro che ne provengono vengono ricevono un rispetto lievemente maggiore dal consiglio degli Anziani della loro patria. Molti specialisti di Daernath ricoprono posizioni importanti nell'esercito di Dessi, mentre altri agiscono da macchine d'assedio viventi grazie alla magia di incredibile potenza distruttiva a loro disposizione.

- **Bonus alle Abilità:** Dato che è la scuola che maggiormente forma i propri specialisti per il servizio di ufficiali nell'esercito, potrebbe sembrare una contraddizione il fatto che questi esperti di distruzione e battaglie ottengano Conoscenze (nobiltà e regalità) e Diplomazia come abilità di classe, ed un grado gratuito in entrambe. Tuttavia, essi sono coloro su cui si fa maggiore affidamento per fare da rappresentanti in altre corti, oltre che da brillanti tattici sul campo di battaglia. Questi Vakeros ottengono anche un bonus di +2 alla propria Iniziativa.

Keron (La Scuola Nascosta)

In realtà esiste un quinto collegio della magia, nascosto agli occhi del mondo per decreto diretto dei Maghi Anziani. Nelle prime fasi del loro addestramento, alcuni iniziati Vakeros vengono scelti, in base al carattere e al talento magico, per unirsi alla scuola Keron. Questo collegio addestra le spie, gli infiltrati e gli agenti di Dessi: quei Vakeros che fanno ciò che gli altri non dovrebbero mai sapere. La loro magia è un'arte rubata, strappata ai più importanti tomi di conoscenza della Stella di Cristallo. Pertanto, questi Vakeros non rivelano mai apertamente le loro capacità di specialisti, tranne che in caso di disperata necessità. Gli specialisti di Keron non ricevono una Magia da Battaglia al 3° livello, ma questo è compensato dalla maggiore flessibilità ottenuta.

Bonus alle Abilità: I Vakeros di Keron ottengono Artista della Fuga, Camuffare, Disattivare Congegni, Falsificare, Furtività, Raccogliere Informazioni, Raggiurare, Rapidità di Mano, Sopravvivenza e Valutare come abilità di classe, ed un grado gratuito in ognuna di queste abilità. Inoltre, a questo (3°) e tutti i successivi livelli di classe, lo specialista di Keron riceve un numero di punti abilità pari a 5 + modificatore di Intelligenza.

Capacità Specialistica: La Scuola di Keron non ha incantesimi di per sé, ma insegna ai suoi specialisti Parole di Potere, come le magie dello stesso nome del capitolo sul Confratello della Stella di Cristallo. Al 9° e al 15° livello, lo specialista di Keron rinuncia al suo incantesimo di Magia da Battaglia ed apprende invece una Parola di Potere. I Vakeros non possono mai scegliere una Parola di Potere Superiore, e possono apprendere i normali incantesimi di Magia da Battaglia solo al 6°, 12° e 18° livello di classe.

Quando uno specialista di Keron apprende una Parola di Potere della Confraternita, può lanciare solo quell'effetto: gli Stadi inferiori di potere e l'effetto Superiore di quella Parola non sono a sua disposizione. Ogni Parola conosciuta può essere pronunciata solo una volta al giorno, e la conoscenza rubata dello specialista non è assolutamente completa: perché l'incantesimo funzioni correttamente deve superare una prova di Sapienza Occulta con CD 20, ed il costo in Resistenza viene pagato che questa prova succeda o meno. La CD per resistere all'effetto di una Parola di uno specialista di Keron è 10 + il suo modificatore di Saggezza + metà del suo livello di Vakeros.

- **Capacità Specialistica:** Anche quando non ha a disposizione un opportuno incantesimo della Mano Sinistra in combattimento, uno specialista di Daernath ha sempre modo di attaccare con la magia. Il Vakeros di Daernath può prendere il potere dei suoi incantesimi e convertirlo in un dardo magico di pura potenza arcana. Il dardo ha un costo pari al costo di uno degli incantesimi del collegio di Daernath che il Cavaliere conosce (se ne conosce più di uno, può scegliere quale costo desidera pagare), ma non rientra nel suo limite giornaliero di Magie da Battaglia; ha una gittata di 18 metri, viene lanciato come azione standard, ed il Cavaliere Vakeros ha bisogno di impugnare un'arma di Acciaio Blu per poterlo lanciare, perché la utilizza per incanalare l'energia. Questi dardi sono attacchi magici a distanza che infliggono il danno magico base del Vakeros; non sono soggetti a Resistenza alla Magia, non concedono tiri salvezza e possono infliggere danni di uno qualsiasi dei seguenti tipi, scelto dal Vakeros al momento del lancio: contundente, perforante, tagliente, fuoco, elettricità, freddo, acido, sonoro, o forza. L'aspetto del dardo è influenzato dal tipo scelto, ma può venire modificato ulteriormente dal Vakeros a propria volontà.

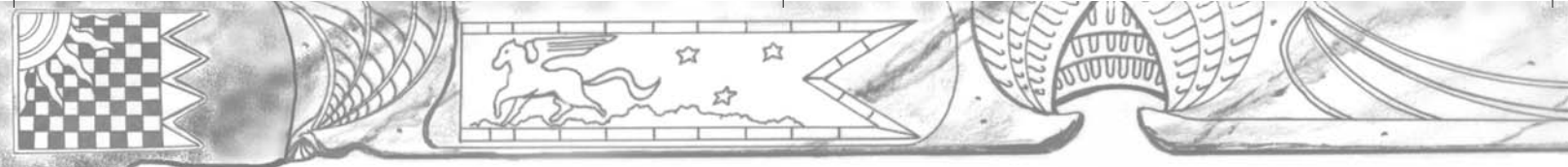
Controincantesimo (Mag): Tutti i Vakeros conoscono il Controincantesimo, e lo apprendono automaticamente al 3° livello. Essi lanciano Controincantesimo proprio come se fossero Confratelli della Stella di Cristallo, compreso il costo di Resistenza.

Manovre Mistiche (Sop): I Cavalieri Vakeros vengono addestrati nella Vakama'Re, l'arte di unire i movimenti della loro spada alla magia che caratterizza la loro anima. Questo stile di combattimento non può essere riprodotto da coloro che non sono nati con lo speciale dono di legarsi all'Acciaio Blu, il che

lo rende esclusivo dei Vakeros: anche se è possibile che in qualche altro paese un'altra cultura sviluppi uno stile di combattimento magico simile a questo, l'arte di combattimento Vakama'Re è il risultato di secoli di perfezionamento delle tecniche, e non può venire imitato facilmente da coloro che non hanno una tradizione magica come quella di Dessi.

Ogni volta che ottiene questo privilegio di classe, il Cavaliere Vakeros può scegliere una delle abilità speciali sotto elencate. Ciascuna di queste abilità può essere scelta una sola volta, e diventa immediatamente parte delle sue capacità di combattimento. Le Manovre Mistiche non possono essere utilizzate se il punteggio di Forza di Volontà del Vakeros scende sotto il 5, perché richiedono una certa quantità di energie interiori per essere richiamate in battaglia. Le Manovre Mistiche funzionano solo quando il Vakeros impugna un'arma di Acciaio Blu.

- **Alacrità in Combattimento:** La velocità e la grazia di un Vakeros in combattimento lasciano senza fiato, e sono al pari, colpo su colpo, dell'abilità di un agile Bucaniere o della rapidità di un Guerriero di Telchos. Quando compie un'azione di attacco completo, il Vakeros può concentrare il suo talento in uno scatto di velocità che gli permette un attacco in mischia aggiuntivo alla sua massima Combattività Base -5. Questa capacità può essere usata solo una volta ogni tre round.
- **Arma Volante:** Questa tecnica permette al Vakeros di trattare la propria arma come un'arma a distanza senza penalità al tiro per colpire (senza quindi subire la penalità di -4 che normalmente si applica quando si lancia un'arma non a distanza). Inoltre, l'incremento di gittata per questo attacco è di 6 metri e non di 3 metri. Al costo



di 1 Forza di Volontà, il Vakeros può far tornare l'arma alla sua mano grazie ad un filo di scintillante energia magica; questa è un'azione gratuita, e l'arma ritorna all'inizio del prossimo turno del Vakeros.

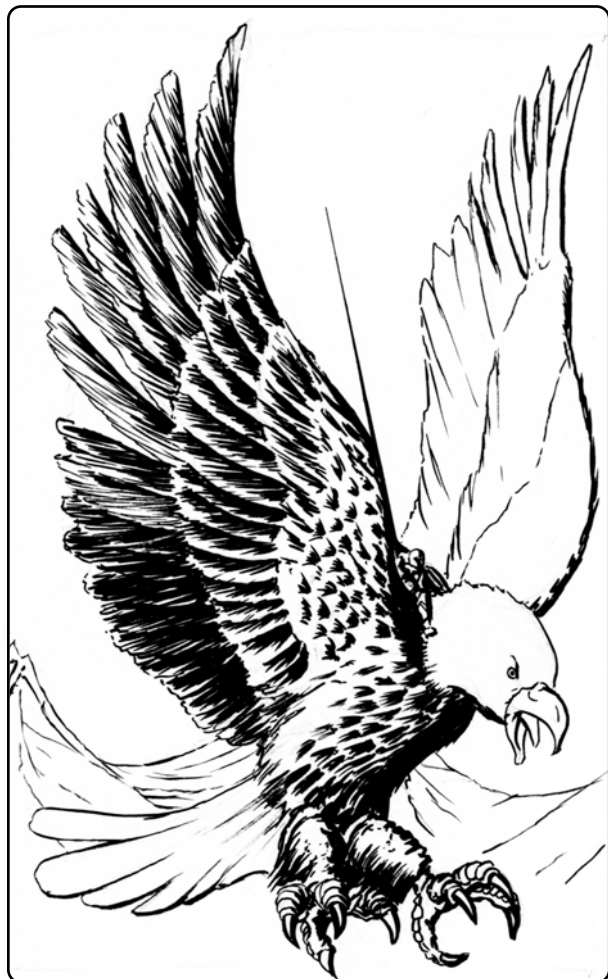
- **Canzone della Vera Forma dell'Acciaio:** Anche se molti Vakeros si accontentano di concentrare la propria attenzione su di un solo tipo di arma, altri Cavalieri godono della flessibilità di avere a propria disposizione più forme. Questo talento magico permette al Vakeros di spendere 1 Forza di Volontà ed un'azione standard per cambiare la forma della loro arma di Acciaio Blu in un qualsiasi tipo elencato nel manuale base di *Lupo Solitario*. Il danno dell'arma non cambia, ma può cambiare il tipo di danno (che di solito è il motivo per l'utilizzo di questa capacità). Vedere la sezione Nuovo Equipaggiamento per i dettagli sui tipi di danno delle armi di Acciaio Blu.
- **Colpo dell'Ombra:** Compiendo una speciale azione di attacco completo, il Vakeros può compiere un singolo attacco contro l'ombra, anziché contro il corpo, della creatura. Il Colpo dell'Ombra ha lo stesso effetto di un normale attacco contro il bersaglio, ma la Classe Armatura è calcolata senza i benefici forniti dall'armatura e/o scudo indossati (si applicano però tutti i bonus magici).
- **Colpo Tonante:** Compiendo una speciale azione di attacco completo, il Vakeros può compiere un singolo attacco con un Colpo Tonante contro un nemico. Se colpisce, questo colpo minaccia automaticamente un colpo critico ed infligge il danno massimo. Se il critico viene confermato con successo, si tira normalmente per il danno extra, ed il colpo libera un'ondata di tuono che costringe tutti coloro che si trovano entro 9 metri (compreso il bersaglio, ma esclusi tutti i Vakeros e i Maghi di Dessi nell'area) a compiere un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari al valore più alto tra 10 e il livello di classe del Vakeros), o restare assordati per 1 minuto.
- **Ferite Sanguinanti:** Questo trucco magico, che attinge alle energie del lato più oscuro della magia, permette al Vakeros di compiere uno speciale attacco per infliggere una Ferita Sanguinante, come azione standard speciale. Se questo unico attacco colpisce, provoca una ferita così profonda che il bersaglio perde 2 Resistenza al round, al suo turno, fino a che non riceva una prova di Guarire con CD 15 che fermi il sangue o benefici di una qualsiasi forma di guarigione, comprese Guarigione Rapida, magie curative o rigenerazione. Questa capacità non funziona contro le creature immuni ai colpi critici.
- **Lama da Battaglia:** Questa semplice magia, su cui il Vakeros medita quando comincia un combattimento, aggiunge un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire e per i danni fatti con un'arma di Acciaio Blu. Questo bonus prende forma di un lampo di luce blu e bianca che serpeggia attorno all'arma, e si attiva automaticamente, se il Vakeros lo desidera, ogni qual volta impugna un'arma di questo tipo. Lama da Battaglia si somma a tutte le altre forme di bonus al tiro per colpire o ai danni.
- **Lame Gemelle:** Questa capacità permette al Vakeros di impugnare nello stesso tempo due armi di Acciaio Blu, purché siano entrambe di taglia Media o più piccole e che non usi uno scudo ad occupare la sua mano secondaria. La seconda lama (che gli viene fornita gratuitamente nel momento in cui apprende questa tecnica) offre un attacco ulteriore alla piena Combattività Base del Vakeros, ma tutti gli attacchi compiuti nello stesso round in cui egli fa uso di questo attacco extra subiscono una penalità di -2. Il Vakeros non può lanciare incantesimi di Magia da Battaglia (o qualsiasi altro tipo di magia della Mano Sinistra) mentre impugna le Lame Gemelle.
- **Muro di Forza:** Questa tecnica concentra una grande quantità di splendente energia magica nello scudo di Acciaio Blu del Vakeros (e può essere usata solo con uno scudo di Acciaio Blu), rendendolo una mortale sorpresa per coloro che combattono in mischia con lui. Questa tecnica è costantemente attiva quando il Vakeros indossa il suo scudo, a meno che egli scelga volontariamente di rinunciarvi (ad esempio, per utilizzare Risposta Fulminante). Se un attacco in mischia lo manca di un valore pari al bonus totale fornito dallo scudo (ovvero, tale che lo avrebbe colpito se il Vakeros non avesse avuto il suo scudo), l'attaccante subisce 1d4 danni sonori a causa delle vibrazioni che percorrono il suo braccio. Se l'attaccante impugnava un'arma, deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari a 5 + il livello di classe del Vakeros), o farla cadere immediatamente. Muro di Forza non può essere usato nello stesso round insieme a Parata Disincantatrice o Risposta Fulminante.
- **Parata Disincantatrice:** Ogniqualvolta il Vakeros con questa capacità combatte con un avversario che usa una qualsiasi forma di arma da mischia magica, i suoi incantesimi di parata gli permettono di ridurre automaticamente il bonus magico delle armi usate contro di lui. Ogni volta che l'attaccante fallisce un tiro per colpire in mischia che aveva come bersaglio il Vakeros, il bonus fornito dalla sua arma magica è ridotto di 1 fino alla fine del combattimento. Un'arma magica può essere portata fino ad un bonus di +0 se colui che la impugna manca ripetutamente il Vakeros. Questa capacità non ha effetto sulle armi normali o su un qualsiasi incantesimo. Parata Disincantatrice non può essere usata nello stesso round insieme a Risposta Fulminante o Muro di Forza.
- **Risposta Fulminante:** Questa contromagia viene evocata facilmente quando il Vakeros viene mancato combattendo in mischia. Una volta al round, quando viene compiuto un attacco contro il Vakeros che manca la sua Classe Armatura di più di 5 punti, egli può compiere immediatamente un attacco alla sua Combattività Base -5 contro quell'avversario. Questa risposta, se colpisce, infligge +1d6 danni da elettricità, mentre un fulmine scorre per tutta la lunghezza dell'arma di Acciaio Blu e si scarica sulla vittima. Risposta Fulminante non può essere usata nello stesso round di Parata Disincantatrice o Muro di Forza.

Libertà di Cobalto (Str): I lunghi anni di addestramento con un'armatura che si muove e si riassetta leggermente per adattarsi a chi la indossa permettono al Vakeros una maggiore libertà di movimento. L'Armatura di Acciaio Blu vede migliorare il proprio Bonus Massimo di Destrezza di +2 quando indossata dal Vakeros, ed egli recupera 1,5 metri al

round della sua velocità base ridotta (sempre che sia stato ridotto, come nel caso di un'armatura pesante). Se il Vakeros è specialista del Collegio di Valos, il movimento recuperato aumenta a 3 metri, il che in genere annulla completamente la riduzione del movimento data dall'armatura.

Potere del Vero Raccoglimento (Str): In combattimento, un Cavaliere distratto è un Cavaliere morto. Mentre è impegnato in mischia con un avversario che abbia intenzione di ucciderlo o incapacitarlo, il Vakeros ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Concentrazione e può prendere 10 in tutte le prove di Acrobazia e di Atletica, sempre che abbia almeno un grado in queste abilità. Il Potere del Vero Raccoglimento richiede che il Vakeros abbia al momento una Forza di Volontà di 10 o più; se il suo totale scende sotto il 10, egli perde temporaneamente questo bonus, fino a che non possa ripristinare in qualche modo le sue riserve mentali.

Compagno Alato: I Vakeros di solito non sono Cavalieri dotati di montatura, ma la loro nazione è grande e i migliori tra le loro fila devono spesso attraversare considerevoli distanze per fare rapporto là dove c'è più bisogno di loro. Per concessione dei Maghi Anziani, i Vakeros che hanno dato prova di sé ricevono una cavalcatura speciale: un Veerok. Queste aquile giganti sono fiere ed intelligenti, e allo stato selvaggio fanno i propri nidi sulle montagne di Dessi. Esse non si legano spesso ad un essere umano, ma quando lo fanno, come nella cerimonia che lega un Vakeros alla sua montatura piumata, è per la vita.



Se un Veerok legato ad un Vakeros è ucciso, il Vakeros può ottenerne un altro quando raggiunge il livello di classe successivo, ma la nuova cavalcatura avrà solo le sue caratteristiche normali, perdendo tutti i Dadi Resistenza aggiuntivi che quella precedente aveva guadagnato attraverso la qualità speciale Legame Vakeros. Per questo motivo, i Vakeros sono di solito molto attenti alla loro cavalcatura, soprattutto in terre lontane, e spesso la nascondono ed utilizzeranno mezzi di trasporto più consueti per tenerle lontano da possibili pericoli.

Veerok

Il Cavaliere si pone in arcione sulla cresta piumata del collo dell'uccello gigante, e ne carezza delicatamente il fianco. L'aquila risponde dispiegando immediatamente le sue enormi, splendide ali e lanciandosi nel cielo!

Bestia Magica Grande

Dadi Resistenza: 7d10+14 (Resistenza 52)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m, volare 18 m (media)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +4 Des, +4 naturale)

Combattività Base: +7

Attacco: Artiglio +11 in mischia (2d6+4) o Morso +11 in mischia (2d8+4)

Attacco Completo: Morso +11 in mischia (2d8+4) e 2 Ali +6 in mischia (1d8+2) e 2 Artigli +6 in mischia (2d6+4)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: Condivisione dell'aura (vedi sotto), fiuto, legame Vakeros (vedi sotto), scurovisione 36 m, visione crepuscolare 36 m

Tiri Salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +3

Caratteristiche: For 19, Des 18, Cos 15, Int 8, Sag 12, Car 10

Abilità: Conoscenze (geografia) +1, Furtività +7, Percezione +7

Ambiente: Montagne calde (si trova solo a Dessi)

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)

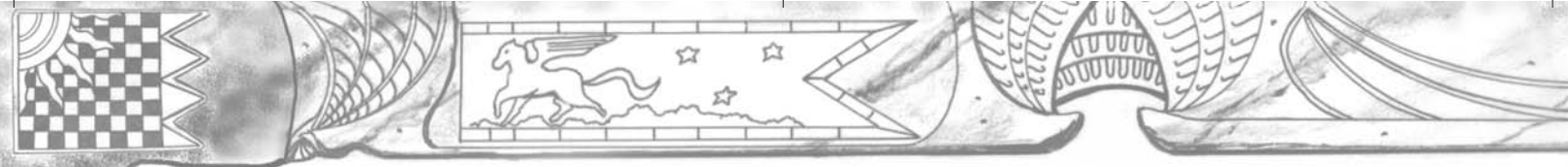
Grado di Sfida: 7

Alleanza: Di solito Non allineato, segue sempre l'Alleanza del padrone a cui è legato

Avanzamento: 8-10 DR (Grande); 11-14 DR (Enorme)

Condivisione dell'Aura (Sop): Se il Veerok viene cavalcato da un qualsiasi personaggio di Dessi che ha dei bonus ai suoi tiri salvezza, questi bonus vengono ottenuti anche dal Veerok. Questo permette ad un Vakeros o a un Mago di Dessi di condividere le loro innate capacità protettive con il Veerok che stanno cavalcando (non è necessario che abbiano un legame).

Legame Vakeros (Str): Il legame speciale tra un Veerok ed il suo padrone Vakeros è qualcosa di unico; mano a mano che il Vakeros cresce in potere ed esperienza, anche il suo Veerok diventa più forte e più potente. Il Veerok ottiene un ulteriore Dado Resistenza ogni volta che il suo padrone Vakeros raggiunge un livello di classe pari (+1 DR al 12°, 14°, 16°, 18° e 20° livello da Vakeros). Se il Veerok passa ad 11 DR, la sua taglia effettiva aumenta a Enorme.



Mago da Battaglia: Alla vetta del suo potere, il Vakeros sa essere terribile in battaglia, un nemico formidabile per ogni corte o buio angolo di mondo. Di solito, a questo punto egli è un generale o un comandante nella sua terra, oltre che un grande eroe di per sé. A Dessi, i Maghi da Battaglia ricevono lo stesso rispetto di un Mago Trascendente o di un membro del consiglio regnante (+4 a tutte le prove di abilità e di caratteristica basate sul Carisma quando si tratta con gente di Dessi o con i suoi stretti alleati). Tutti i Maghi da Battaglia ricevono in dono un'armatura di Acciaio Blu di qualità superiore di propria scelta quando raggiungono questo rango stimato, ed un'arma di Acciaio Blu di qualità superiore di propria scelta.

Ai Maghi da Battaglia viene anche insegnato un incantesimo speciale riservato solo ai più fidati membri del loro Ordine a causa del rischio di abusi. Questo incantesimo è della Mano Sinistra, ma il suo potere è tale da non potere mai essere scritto, o contenuto in alcun tipo di oggetto magico. I Maghi da Battaglia possono lanciare Forza dei Vakeros solo una volta al giorno a causa dello sforzo a cui sottopone la loro forza magica.

Forza dei Vakeros

Questo incantesimo richiede un'azione di round completo per essere lanciato e può avere effetto solo sull'incantatore. Il Vakeros è circondato di un bagliore di luce blu e bianca, che lo protegge dagli attacchi, gli fornisce una migliore resistenza agli incantesimi lanciati da creature Malvagie, e fa sì che le creature Malvagie restino accecate quando lo colpiscono. Questa speciale Magia da Battaglia ha quattro effetti, che sono tutti costanti e non richiedono concentrazione da parte del Vakeros, anche se terminano nel caso in cui dovesse perdere i sensi. Altrimenti, l'incantesimo dura 10 round.

- Primo, fornisce al Vakeros un bonus di +4 alla Classe Armatura ed un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza.
- Secondo, fornisce al Vakeros Resistenza alla Magia 30 contro gli incantesimi lanciati dalle creature Malvagie. Questo si applica anche alle Creature delle Tenebre, anche se per caso non dovessero essere alleate alle forze del Male, a tutti gli incantesimi della Mano Destra e alla magia dei Ceneresi.
- Terzo, il bagliore di luce che circonda il Vakeros blocca la possessione e gli effetti che influiscono sulla mente, negando all'istante ogni effetto che costringerebbe il Vakeros a comportarsi in maniera contraria ai propri desideri.
- Infine, se una creatura Malvagia o una Creatura delle Tenebre colpisce con successo in mischia il beneficiario di questa protezione, l'attaccante resta accecato per un'ora, a meno che superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 + il modificatore di Carisma del Cavaliere, nel qual caso resta abbagliato per 10 round.

Ex-Vakeros

I Vakeros sono guerrieri di Dessi e la loro discendenza non è qualcosa che si possano semplicemente lasciare alle spalle quando gli pare. Ben pochi Vakeros prendono mai livelli di un'altra classe, perché i voti di fedeltà che hanno giurato

sono molto rigidi e tremendamente personali. Quei pochi che ricevono il permesso di studiare altre discipline di solito vengono considerati Vakeros non esemplari, e vengono trattati di conseguenza. Questo non vuol dire che un Vakeros non possa dedicarsi ad altre strade, anche se in questo caso essi scelgono quasi sempre di abbracciare pienamente una vita da Maghi di Dessi. Il Vakeros può teoricamente ritornare a questa classe quando lo desidera, ma anche se raramente se ne verifica la necessità, l'Arbitro di Gioco può vietare al Vakeros un ulteriore avanzamento se ciò che è avvenuto nel frattempo merita una simile punizione.

Multiclassare in Vakeros

Occorre sangue di Dessi per poter diventare un Vakeros, e quasi tutti i membri di questa classe ne studiano le discipline fin dall'infanzia. Ciò detto, non c'è motivo per cui un Mago di Dessi o un altro personaggio di quel regno non possa raggiungere questo rango più avanti nella sua vita, in circostanze eccezionali. Questo non avviene molto spesso, ma a volte viene concessa una affiliazione honoris causa a quei Dessi che hanno compiuto imprese eccezionali nel nome dei Maghi Anziani. Coloro che non sono originari di Dessi semplicemente non potranno mai diventare Vakeros, perché il talento magico di legarsi all'Acciaio Blu è un dono ereditario.

I Drakkaros

È qualcosa di tremendo tradire completamente la propria terra, i propri signori e la propria gente come fecero una volta, tanto tempo fa, dozzina di Cavalieri Vakeros. La loro storia, una triste leggenda, viene bisbigliata nel cuore della notte nelle sale e nelle case di Dessi. Nessuno è certo dei particolari della defezione che li ha portati verso i Signori delle Tenebre, nessuno sa quale follia possa condurre una dozzina di nobili guerrieri al servizio di Naar, ma il loro vile tradimento ha lasciato per sempre una macchia sull'onore dell'ordine, ed ha fatto sì che tutti i novizi siano controllati con attenzione alla ricerca della più piccola traccia di malafede.

Che qualcuno dei "Drakkaros" sia ancora in vita o meno è un mistero che nessuno dei Maghi Anziani intende svelare, ma ogni fortezza di confine e posto di guardia di Dessi è costantemente all'erta in caso di comparsa di Drakkar che usano le loro stesse tecniche, o di armi blu contaminate da Naar, infuse del potere della fiamma nera e di terribili magie di odio.

Magia da Battaglia dei Vakeros

Anche se gli incantesimi dei Vakeros sono effettivamente del sentiero della Mano Sinistra, ci sono diverse importanti differenze nel modo in cui vengono lanciati. I Vakeros incanalano i propri incantesimi attraverso le loro armi, e ciò significa che non possono lanciare alcun incantesimo dei loro insegnamenti di Magia da Battaglia se non impugnano un'arma di Acciaio Blu. Anche se molti credono che il Vakeros possa utilizzare solo l'arma che gli è stata donata in qualità di Cavaliere in virtù di qualche speciale legame mistico, la verità è un po' diversa.

CAVALIERE VAKEROS

Livello	Combattività			Combattività			Danno		Forza di Volontà Speciale	
	Base	Base Armi di Cobalto	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Magica Base	Magico Base			
1	+0	+1	+2	+0	+1	+0	1d6	1d4	Metà Saggezza	Armi di Cobalto, Combattimento Magico Parziale Popolo, Forza di Volontà, Infanzia Incantata, Un Solo Popolo
2	+1	+2	+3	+0	+1	+1	1d6	1d4		Vestimenti dei Vakeros (Cuoio Rinforzato/+1)
3	+2	+3	+3	+1	+2	+2	1d6	1d4		Controincantesimo, Magia da Battaglia
4	+3	+4	+4	+1	+2	+3	1d6	1d4		Antica Arte, Manovra Mistica
5	+3	+5	+4	+1	+3	+3	1d8	1d4		Vestimenti dei Vakeros (Corpetto di Maglia/+2)
6	+4	+6/+1	+5	+2	+3	+4	1d8	1d4		Magia da Battaglia
7	+5	+7/+2	+5	+2	+3	+5	1d8	1d6		Libertà di Cobalto
8	+6/+1	+8/+3	+6	+2	+4	+6/+1	1d8	1d6		Manovra Mistica, Vestimenti dei Vakeros (Armatura a Scaglie/+3)
9	+6/+1	+9/+4	+6	+3	+4	+6/+1	1d10	1d6		Magia da Battaglia
10	+7/+2	+10/+5	+7	+3	+5	+7/+2	1d10	1d6		Potere del Vero Raccoglimento
11	+8/+3	+11/+6/+1	+7	+3	+5	+8/+3	1d10	1d6		Compagno Alato, Vestimenti dei Vakeros (Cotta di Maglia/+4)
12	+9/+4	+12/+7/+2	+8	+4	+6	+9/+4	2d6	1d8		Magia da Battaglia, Manovra Mistica
13	+9/+4	+13/+8/+3	+8	+4	+6	+9/+4	2d6	1d8		Antica Arte
14	+10/+5	+14/+9/+4	+9	+4	+6	+10/+5	2d6	1d8		Vestimenti dei Vakeros (Corpetto di Piastre/+5)
15	+11/+6/+1	+15/+10/+5	+9	+5	+7	+11/+6/+1	2d6	1d8		Magia da Battaglia
16	+12/+7/+2	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+7	+12/+7/+2	2d8	1d8		Manovra Mistica
17	+12/+7/+2	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+8	+12/+7/+2	2d8	1d10		Vestimenti dei Vakeros (Piastre e Maglia/+6)
18	+13/+8/+3	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+8	+13/+8/+3	2d8	1d10		Magia da Battaglia
19	+14/+9/+4	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+9	+14/+9/+4	2d8	1d10		Manovra Mistica
20	+15/+10/+5	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+9	+15/+10/+5	2d10	1d10		Mago da Battaglia, Vestimenti dei Vakeros (Armatura Completa/+7)

Molti Vakeros sviluppano davvero un legame speciale con la loro spada (o altro strumento di morte), ma possono tecnicamente utilizzare qualsiasi arma di Acciaio Blu per incanalare i loro incantesimi. In effetti, tutti i Vakeros ricevono un Pugnale dalle Venature Blu quando lasciano per la prima volta le sale dell'Ordine da Cavalieri. Quest'arma è un semplice pugnale (1d4 danni perforanti/taglienti, intervallo di minaccia 19-20) e non è considerata un'arma di Acciaio Blu per nessun fine (ad esempio non infligge il danno magico base) tranne uno: la sua sottile anima di Acciaio Blu può comunque fare da strumento per il lancio di incantesimi, se il Vakeros dovesse essere disarmato o trovarsi in una situazione in cui non può utilizzare la sua arma. Molti Vakeros nascondono questo pugnale per dare l'impressione di essere "innocui" quando può risultare opportuno.

Lanciare gli incantesimi di Magia da Battaglia

I Vakeros hanno bisogno di una mano libera per poter lanciare i loro incantesimi, ma non hanno bisogno di intonare

alcuna formula. Gli incantesimi che lanciano vengono attivati da gesti dell'arma e della mano: possono venire imbavagliati o zittiti in altro modo, e restare perfettamente in grado di usare la loro magia. Questo vantaggio è anche uno svantaggio, perché il Vakeros deve essere libero di muovere sia l'arma e la sua mano libera: se anche solo un braccio fosse legato questo gli impedirebbe di usare la sua Magia da Battaglia. Questo è il motivo per cui i Vakeros ricevono l'insegnamento di un paio di Antiche Arti nel corso della loro carriera: questo fa sì che non restino indifesi in tali situazioni.

Tutti gli incantesimi di Magia da Battaglia sono lanciati come azioni standard. Usare un incantesimo di Magia da Battaglia richiede una prova di Sapienza Occulta per compiere adeguatamente i gesti combinati di mano ed arma e raccogliere l'energia necessaria per sostenerlo. La Classe Difficoltà di questa prova è normalmente 20. Alcuni incantesimi hanno CD più alta o più bassa, indicata nella loro descrizione. La CD di Sapienza Occulta può essere ridotta per

ogni round completo di lancio che il Vakeros decide di impiegare in aggiunta al normale tempo di lancio (fino a CD minima 10). Un 20 naturale nella prova di Sapienza Occulta significa sempre successo nel lancio dell'incantesimo di Magia da Battaglia; un 1 naturale fallisce sempre.

Un Vakeros può lanciare un certo numero di incantesimi di Magia da Battaglia al giorno, pari al suo livello di classe; può lanciare ciascuno degli incantesimi che conosce quante volte desidera, purché il numero totale di incantesimi di Magia da Battaglia da lui usati in un dato giorno sia pari o inferiore al suo livello di classe. Questo comprende il Controincantesimo ma non l'incantesimo Forza dei Vakeros (che può essere lanciato solo una volta al giorno, ma indipendentemente dal normale totale concesso al Vakeros).

Alcuni incantesimi di Magia da Battaglia sono anche molto faticosi, e molti hanno una componente di danno fisico come costo per il lancio, oltre al costo di Forza di Volontà. Se un incantesimo ha un costo in Resistenza indicato dopo il suo nome, questo danno viene subito dal Vakeros tutte le volte che lancia con successo l'incantesimo; questo costo non può ridurre il Vakeros a Resistenza 0 o meno: se dovesse tentare una cosa simile, l'incantesimo perderebbe energia e fallirebbe automaticamente. Se la prova di Sapienza Occulta compiuta per lanciare l'incantesimo risulta in un 20 naturale, il costo di Resistenza non viene pagato, mentre in caso di 1 naturale oltre al fallimento viene anche inflitto il danno. I costi di Forza di Volontà vengono sempre pagati, indipendentemente dal successo o meno della prova.

Ogniqualvolta un incantesimo di Magia da Battaglia concede un tiro salvezza per evitare o limitarne gli effetti, la Classe Difficoltà per l'incantesimo è sempre 8 + metà del livello di classe del Cavaliere Vakeros + il suo modificatore di Intelligenza. Questa CD è ulteriormente modificata se l'incantesimo viene dal collegio in cui il Vakeros è specializzato di un bonus di +2. Gli specialisti di Keron però non ottengono questo bonus, nemmeno quando lanciano le loro Parole di Potere.

Per esempio, Lairò il Cavaliere Vakeros di 13° livello deve superare una guardia su un ponte stretto. Egli non vuole rischiare un combattimento, perché il ponte di corde sembra molto instabile. Egli conosce l'incantesimo di Movimento Trapassare, tuttavia, che gli sarà molto utile. Uscendo dal suo nascondiglio vicino al ponte (azione di movimento), Lairò brandisce la sua spada di Acciaio Blu e lancia il suo incantesimo, spendendo i punti necessari, 2 Resistenza e 3 Forza di Volontà, per lanciare Trapassare. Avendo necessità di essere rapido, non sceglie di impiegare più della normale azione standard richiesta dalla Magia da Battaglia. Questo significa che la CD di Sapienza Occulta resta 20: egli tira un 10 e aggiunge il suo bonus totale di Sapienza Occulta di +10: successo!

L'incantesimo libera una colonna di forza che si proietta contro la guardia. Questo sfortunato bersaglio se non altro riceve un tiro salvezza sui Riflessi, ma dato che la CD è fissata a 17 (8 + metà del livello di classe del Vakeros (+6) + il bonus di Sapienza di Lairò, +3) e la guardia ha un bonus di Riflessi solo di +3, non ha molte possibilità; l'Arbitro di Gioco tira un 7, dandogli un risultato insufficiente di 10.

L'incantesimo Trapassare lo abbatte, infliggendogli i suoi danni e buttando il suo corpo che si agita ancora giù dal ponte, nel baratro sottostante.

Puuros, il Collegio del Corpo: Incantesimi

Gli incantesimi di questo collegio tendono ad essere molto rapidi da lanciare ed hanno effetto sull'incantatore o direttamente su di un singolo bersaglio. Gli specialisti di questa scuola stanno molto attenti al proprio fisico, e di solito si tengono regolarmente in forma ed osservano una dieta controllata. I Vakeros che ottengono la conoscenza di tutti e tre gli incantesimi di Puuros ricevono immediatamente un bonus di +2 al loro punteggio di Forza, come segno della loro attenzione al fisico.

Bloccare il Nemico (Sapienza Occulta CD 16, 2 Forza di Volontà per round)

Questo incantesimo permette al Vakeros di compiere un attacco magico a distanza contro un singolo bersaglio vivente entro 18 metri e nella sua visuale. Se l'attacco va a segno, il bersaglio è automaticamente stordito per un round. Per ogni round successivo, all'inizio del suo turno, il bersaglio può compiere un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di essere nuovamente stordito; un tiro salvezza riuscito spezza completamente l'incantesimo, permettendo alla creatura di agire normalmente. Mantenere Bloccare il Nemico non è un'azione per il Vakeros, ma gli costa 2 Forza di Volontà per round (che vengono pagati appena prima che la vittima compia il suo tiro salvezza); se dovesse decidere di interrompere l'incantesimo, la vittima viene immediatamente liberata. Quando un avversario è affetto da questo incantesimo, è circondato da un bagliore grigio tremolante; questo rende molto difficile al nemico fingere di essere ancora trattenuto se si libera dell'effetto.

Rubare la Vita (Sapienza Occulta CD 22, 2 Forza di Volontà per round)

Questo potente incantesimo da battaglia, se lanciato con successo, circonda l'arma di Acciaio Blu del Vakeros di un leggero bagliore scarlatto, e consuma 2 Forza di Volontà ogni round per restare attivo, a meno che il Vakeros scelga di interromperlo. Finché è attivo, permette al Cavaliere Vakeros di guarirsi del danno base ottenuto dal tiro compiuto contro un avversario vivente, attaccato con successo con la sua arma. Colpi critici ed il modificatore di Forza non aumentano il valore che viene guarito: si recupera solo il danno base dell'arma.

Vigore del Cavaliere (Sapienza Occulta CD 21, 2 Forza di Volontà, 4 Resistenza)

Il Cavaliere attinge al potere della magia del Corpo e lo incorpora, aumentando la sua forza fisica e rendendosi più resistente ai danni. Una volta lanciato, il Vakeros ottiene immediatamente un bonus di +4 alla sua Forza ed un bonus naturale di +2 alla sua Classe Armatura. Questo bonus alla Classe Armatura si applica anche se non sta indossando alcun tipo di armatura di Acciaio Blu. Inoltre, ottiene Riduzione del Danno 3/- ed ha il 25% di probabilità di resistere ai colpi critici confermati contro di lui. Vigore del Cavaliere dura 6 round e circonda il Vakeros di un'aura di potere crepitante bianca e blu mentre è efficace.



Kaenos, il Collegio della Mente: Incantesimi

Il Collegio della Mente è quasi un ordine monastico e coloro che ne provengono sono tra i più introspettivi di tutto l'Ordine. I suoi incantesimi illuminano l'incantatore, sconcertano gli avversari e forniscono una chiarezza di visione ed un'abilità che permette perfino ai novizi, per un breve istante, di rivaleggiare con i più grandi esperti. Quei Vakeros che ottengono l'illuminazione di tutti e tre gli incantesimi di Kaenos ricevono un bonus di +2 al loro punteggio di Intelligenza.

Chiarezza (*Sapienza Occulta CD 20, 2 Forza di Volontà, 2 Resistenza*)

Con uno sforzo notevole di corpo e mente, il Vakeros può lanciare questo incantesimo ed ottenere un bonus di +20 alla sua prossima prova di abilità, tiro salvezza sulla Volontà o tiro per colpire che debba compiere. Chiarezza dura solo 1 round per punto di modificatore di Costituzione del Vakeros (minimo 1 round), e se il bonus non viene utilizzato entro questo tempo, è perso. Mentre viene "trattenuto", può essere Controincantato se il mago che lo desidera dirige un Controincantesimo sul Vakeros: in questo caso, la Chiarezza viene automaticamente perduta ed il Controincantesimo consumato; non occorre alcuna prova.

Comprensione (*CD di Sapienza Occulta 22, 4 Forza di Volontà*)

Questo incantesimo apre il potenziale nascosto della mente del Vakeros, fornendogli un bonus immediato di +2 all'Intelligenza e alla Saggezza per un intervallo di 10 round. Durante questo tempo, il Vakeros può ripetere una qualsiasi prova di abilità fallita, ogni round, ma deve accettare il secondo risultato anche se è peggiore del primo. Il Vakeros ottiene anche un bonus di +4 all'Iniziativa a causa della rapidità con cui può comprendere e reagire agli eventi della battaglia. Quando questo stancante incantesimo termina, il Vakeros diventa affaticato.

Sconcertare (*Sapienza Occulta CD 17, 1 Forza di Volontà, 1 Resistenza*)

Sconcertare costringe un singolo avversario intelligente (Intelligenza 3 o più) a compiere immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà. Se ha successo, resta semplicemente frastornato per un round, mentre il fallimento è più dannoso: una creatura intelligente che fallisce il tiro salvezza sulla Volontà verrà automaticamente ingannata dalle finte più elementari; le viene negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro il Vakeros per un numero di round pari al suo livello di classe (minimo 4 round). Il Vakeros non ha bisogno di compiere prove di Raggiare per ottenere questo risultato.

Valos, il Collegio del Movimento: Incantesimi

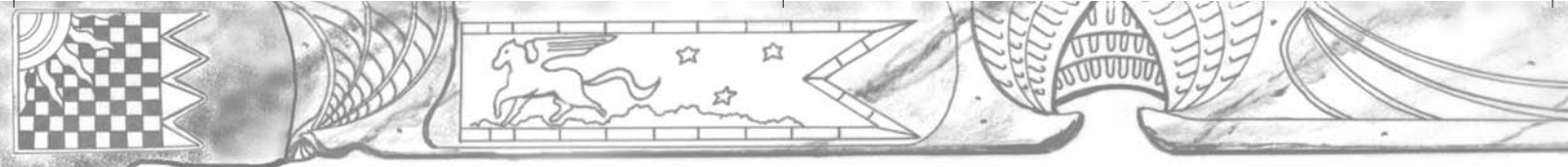
Sempre in movimento, mai fermo o prevedibile, il Collegio di Valos ha la fama d'essere la più dura e meno comprensibile tra le specializzazioni della Magia da Battaglia. Coloro che lo superano apprezzano la rapidità che i suoi complessi incantesimi offrono ed i suoi insegnamenti di controllo del corpo, energia cinetica ed agilità. Coloro che ottengono tutti e tre gli incantesimi della scuola di Valos sviluppano la grazia latente nel loro corpo e ricevono un bonus di +2 al loro punteggio di Destrezza.

Danza della Battaglia (*Sapienza Occulta CD 15, 2 Forza di Volontà per round, 2 Resistenza per round*)

Questo incantesimo è più che altro uno stato di meditazione incantata: una volta lanciato, richiede una prova di Concentrazione con CD 18 per essere mantenuto ad ogni round successivo. Mentre è attivo, Danza della Battaglia rende il Vakeros incredibilmente rapido ed aggraziato, raddoppiando il modificatore di Destrezza che aggiunge alla sua Classe Armatura, aumentando il Bonus Massimo di Destrezza concesso dalla sua armatura di Acciaio Blu a +12 e migliorando la sua velocità base a 12 metri (negandone ogni riduzione causata dall'armatura). Questo incantesimo può durare per tutto il tempo in cui il Vakeros ne paghi il costo di Resistenza e Forza di Volontà e superi le prove di Concentrazione.

Scheggiare (*Sapienza Occulta CD 18, 1 Forza di Volontà, 2 Resistenza*)

Il movimento è uno strumento meraviglioso ed impressionante da osservare, ma può anche essere utilizzato come forza distruttiva. Lanciando questo incantesimo contro un oggetto con un peso inferiore a 5 kg per livello di classe, il Vakeros può farlo scheggiare causando campi di movimento contrapposti nella sua massa. Questo potere può



essere diretto contro oggetti tenuti in mano da una creatura, ma gli oggetti magici non sono colpiti da questo incantesimo. Il Vakeros infligge danni alla Resistenza dell'oggetto pari al suo danno magico base meno la sua durezza. Se la prova di Sapienza Occulta ha un risultato pari o superiore al doppio della durezza dell'oggetto (più eventuali bonus di qualità capolavoro o superiore), esso esplose in una pioggia di schegge e frammenti. Se l'oggetto è sul corpo di una creatura, questa deve compiere un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o subire 1d6 danni perforanti.

Trapassare (Sapienza Occulta CD 20, 2 Forza di Volontà, 3 Resistenza)

Questo incantesimo invoca una colonna di forza scintillante e la invia contro un nemico o una struttura con effetti incredibili e devastanti. Trapassare vola senza fallo verso il suo bersaglio e non richiede tiro per colpire. Se il bersaglio è una creatura, ottiene un tiro salvezza sui Riflessi per evitare completamente l'attacco. Se questo tiro salvezza fallisce, il bersaglio subisce il danno magico base dell'incantatore come danni contundenti, ed è spostato automaticamente di 3 metri lontano dal Vakeros, a meno che sia di taglia Enorme o superiore. Se il bersaglio è una struttura o un oggetto incustodito, subisce lo stesso danno ed è spostato (se pesa meno di 150 kg o non è collegato in maniera solida con il terreno/muro/impianto) 3 metri lontano dal Vakeros.

Daernath, il Collegio dell'Energia: Incantesimi

Chiamato spesso dai Vakeros il Collegio dei Generali, questa scuola addestra i tattici e i maghi da guerra di Dessi nell'uso di potenti energie per l'attacco o la difesa. Né questo collegio né i suoi insegnamenti vanno troppo per il sottile, ma sono brutalmente efficaci. I Vakeros che padroneggiano tutti e tre gli incantesimi di questa scuola ottengono un bonus di +2 al loro punteggio di Carisma grazie al loro continuo contatto con le classi superiori ed alla forza di personalità richiesta per richiamare tale potente magia.

Asta di Fiamma (Sapienza Occulta CD 16, 1 Forza di Volontà, 3 Resistenza)

Questo incantesimo è molto diretto: convoca un raggio di pura fiamma e si dirige verso un singolo bersaglio entro

36 metri dal Vakeros. Viene considerato un attacco magico a distanza e se colpisce infligge il danno magico base del Vakeros più il suo modificatore di Carisma in danni da fuoco. Questo attacco dà fuoco agli oggetti combustibili e può provocare ingenti danni collaterali se lasciato alimentare. Molti Vakeros impiegano questo incantesimo nel corso di assedi, poiché i suoi effetti possono risultare devastanti se scagliati attraverso una finestra aperta in una roccaforte nemica.

Aura Ardente (Sapienza Occulta CD 22, 4 Forza di Volontà per round)

Quando questo incantesimo viene lanciato, nel turno del Vakeros, la sua aura si accende di potere letale. Egli viene immediatamente circondato di un'aura infuocata blu e bianca ed ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Intimidire come effetto collaterale del suo temibile aspetto. Aura Ardente dura per un numero di round pari al livello di classe del Vakeros e quando è attivo, tutti gli avversari che colpiscono il Vakeros con successo con un attacco in mischia (con o senz'armi) devono compiere un tiro salvezza sui Riflessi o subire il suo danno magico base come danno da fuoco. Inoltre, tutti i Vakeros entro 9 metri dall'incantatore ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza sulla Volontà finché Aura Ardente è attivo, perché l'esperto di Daernath trasuda dedizione ed incitamento. Un Vakeros può beneficiare di questo bonus solo una volta in ogni momento (per cui i bonus di diverse Auro Ardent non si sommano).

Stretta di Potere (Sapienza Occulta CD 16, 2 Forza di Volontà per round)

Un incantesimo pericolo che rende un Vakeros ancora più letale in combattimento, questa evocazione crea un impulso di luce elettrica nel palmo della mano secondaria del Cavaliere. Il Vakeros può usare questo impulso come attacco a distanza che ignora il bonus di armatura del bersaglio e infligge il suo danno magico base più il suo modificatore di Carisma se colpisce. Questo danno è elettrico e può avere effetto senza penalità sulle creature incorporee. Il Vakeros può combinare l'attacco a distanza con un normale attacco dell'arma ma subisce la solita penalità di -4 a tutti gli attacchi quando agisce così (vedi pagina 141 del manuale base di *Lupo Solitario*). L'impulso deve essere impiegato entro 1 round dalla sua creazione, altrimenti si dissipa senza alcun effetto.



Cavaliere Vakeros