

ニ ロ 不 丹 主



Indice

Crediti	2
Premessa	3
Introduzione	4
La mitologia giapponese.....	4

Capitolo 1. Iniziare a giocare

Adattare il gioco.....	5
I mostri giapponesi.....	6
Il pantheon Shintoista.....	8
La cosmologia giapponese.....	10

Capitolo 2. Le razze

Kitsune.....	11
La kitsune esemplare.....	14
Tanuki.....	15
Il tanuki esemplare.....	17
Kappa.....	18
Il kappa esemplare.....	21
Nekomata.....	22
Il nekomata esemplare.....	24
Bakeneko.....	25
Il bakeneko esemplare.....	26
Kamaitachi.....	27
Il kamaitachi esemplare.....	29

Capitolo 3. Incantesimi

Descrizione degli incantesimi.....	30
------------------------------------	----

Elenco delle tabelle

Cos'è uno spirito?.....	6
La kitsune esemplare.....	14
Il tanuki esemplare.....	18
Il kappa esemplare.....	21
Il nekomata esemplare.....	24
Il bakeneko esemplare.....	26
Il kamaitachi esemplare.....	29

Crediti

Ideazione

The Brave

Team di sviluppo

Cenwyn
CyberTroll
Darkwings
Fabius
The Brave

Grafica, illustrazioni e impaginazione

The Brave

Supervisori

Crisc
Nadir

Hanno collaborato

Della
Sol Badguy

Ringraziamenti

Gli utenti e lo staff di GdRItalia
I miei amici
I manga e gli anime



Premessa

Quello che avete davanti agli occhi è un piccolo capriccio personale che fonde alcune mie grandi passioni: il gioco di ruolo, il folklore Giapponese e la grafica.

Con l'invasione di manga e anime iniziata qualche anno fa ed ora in piena espansione molti ragazzi si sono trovati davanti a manifestazioni di una cultura molto distante da quella occidentale.

Molti fumetti Giapponesi prendono infatti spunto dalle leggende del paese, riadattandole e proponendole in un mondo dove i confini tra i paesi sono sempre più sottili.

Il mondo occidentale ha colto l'occasione di esplorare un folklore così caratteristico e da alcuni anni a questa parte si è notato un proliferare di prodotti con un certo gusto orientale, alcuni di notevole pregio e altri meno.

Anche il gioco di ruolo ha subito questa influenza, e Dungeons & Dragons ha proposto Avventure Orientali; il nome dice tutto.

Il prodotto è ben realizzato ma purtroppo non ha mai visto un adattamento all'edizione 3.5 e partiva dal presupposto di adattare il mondo di D&D ad un'ambientazione orientale.

Questo volume invece parte dal presupposto contrario, adattare, per quanto possibile, alcune delle più conosciute figure della mitologia Giapponese al d20 system.

Spero che troviate questo prodotto gradevole e che soprattutto vi incuriosisca abbastanza da farvi venire voglia di esplorare un po' le bellissime leggende del Sol Levante.

The Brave

Questo supplemento richiede l'uso della *Guida del Dungeon Master*, del *Manuale del Giocatore* e del *Manuale dei Mostri*. E' consigliato anche l'uso dei manuali *Libris Mortis*, *Perfetto Arcanista*, *Perfetto Combattente*, *Perfetto Esploratore* e *Perfetto Sacerdote*, tutti pubblicati in Italia dalla TWENTY FIVE EDITION s.r.l. ad esclusione del *Libris Mortis*.



Introduzione

Il volume che avete tra le mani è intitolato Yokai per un motivo ben preciso.

In Giapponese Yokai significa letteralmente “apparizione ingannevole” e denota tutte le creature dotate di una qualche dimensione fuori dall'ordinario, gli spiriti, i fantasmi, i mostri e le creature mitologiche.

Il vero problema è cercare di definire cosa è il mito nel Sol Levante, diversamente dal mondo occidentale in Giappone non c'è una vera e propria divisione tra storia, leggenda, religione e filosofia; tutti questi aspetti convivono in un unico insieme.

La mitologia Giapponese

Descrivere accuratamente tutti gli aspetti della mitologia giapponese in un supplemento di un gioco di ruolo è impossibile e d'altro canto non è lo scopo di questo manuale, ma una piccola introduzione è d'obbligo.

Molte delle leggende e del folklore Giapponese hanno origine in epoche remote, quando i primi uomini giunsero nell'arcipelago e fondarono i primi villaggi. Ogni villaggio era dotato di una divinità protettrice (*Kami*) e con la creazione di un governo unitario i vari Kami vennero per così dire “ufficializzati” in una vero e proprio pantheon.

Tra il V e il VI secolo in Giappone arrivò anche il Buddhismo, la nuova religione ebbe larga diffusione alla corte imperiale e si venne a creare l'esigenza di giustificare le divergenze tra lo Shintoismo e la nuova religione.

Questa mescolanza di tradizioni locali, di Taoismo, Confucianesimo, Buddhismo e altre filosofie venne a creare il terreno fertile che ha dato origine alle miriade di leggende Giapponesi.

A questo punto, visto che la materia è tanto vasta, può essere interessante capire come, e perché nasce uno Yokai.

Qui dobbiamo prima considerare la cultura orientale, e Giapponese in particolare, nei suoi termini. Esistono due principi, due modalità d'interazione universale, che sono lo *In*, il principio negativo e lo *Yo*, il principio positivo.

Dall'avvicinarsi di queste due forze primordiali e opposte scaturisce tutta l'esistenza, sia essa fisica e materiale sia spirituale. I kami, come gli uomini, hanno origine dallo scontro eterno tra queste due polarità.

Lo *In* e lo *Yo* vengono inclusi nel simbolo del *Musubi* (equivalente del Tao cinese); aggiungendo ciò che nasce dal loro scontro, lo *Yang*, nasce un altro simbolo chiamato

Tomoe (o *Tomoye*).

Ma questo è quel che accade normalmente, durante la vita di tutti i giorni. A volte però accade qualcosa di speciale, qualcosa di particolare: un evento, una persona o un luogo, “cristallizzano” e restano uguali a sé stessi per troppo a lungo, cercando di sfuggire all'inesorabile ciclo del Musumi.

Ecco Cos'è uno Yokai: qualcosa di “innaturale”, ma non perché derivi da qualche altro piano demoniaco (anche se può accadere) o perché creato da qualche folle mente. Si tratta di entità “sovrannaturali” perché, in qualche misura, riescono a sfuggire al ciclo dell'eterno cambiamento.

Questo può essere dovuto a diverse cause: un animale molto fortunato o potente può sfuggire tanto a lungo all'inevitabile morte da dare origine ad uno spirito soprannaturale, le emozioni degli uomini verso le futili e caduche cose della vita possono permeare qualcosa o qualche luogo al punto da fargli manifestare, autonomamente, le stesse emozioni. Perfino un fenomeno naturale insolito può creare sufficiente squilibrio da dare origine a uno Yokai.

Questo significa anche che uno Yokai non è banalmente “un avversario da sconfiggere”. An-



Il simbolo del Tomoe



che il bene, se portato avanti troppo a lungo, può portare al male, così come persino nel male assoluto esiste una scintilla di bontà. Questo è il principio dell'infinita divisibilità, per cui da ogni situazione si può tornare alla condizione originaria. Uno Yokai rifiuta, almeno in parte, questo principio, e si "cristallizza", come rugia da congelata dal freddo del mattino, finché non viene liberato dalla propria condizione di stasi da un evento o una persona particolare, oppure dall'ineluttabile fine della morte, la sola che in certi casi può recare il seme della rinascita.

Ovviamente, "Bene" e "Male" possono essere dei buoni esempi per noi occidentali, ma non sono gli unici. Queste nozioni, almeno come presentate nel sistema degli allineamenti, non hanno praticamente alcun senso, agli occhi di un orientale. "Bene" e "Male" sono solo i superficiali giudizi degli uomini, che non possono capire come malvagità e bontà sono inevitabilmente unite in un inscindibile equilibrio. È l'equilibrio tra agire e subire, tra pensare e fare, tra aiutare e punire, quello che rappresenta l'unico scopo dell'uomo saggio. Un sovrano generoso che apre i suoi granai per i contadini dopo un cattivo raccolto agisce per il bene, ma quando durante l'inverno la carestia mieterà vittime sia tra i contadini, che tra i soldati del castello, privi di scorte, lasciando le terre in balia degli invasori, avrà agito per il male.

1. Iniziare a giocare

Adattare il gioco

Razze: Poiché la maggior parte dei manuali di Dungeons & Dragons presuppone un'ambientazione ispirata al medioevo Europeo molte delle creature, delle classi e delle razze usate comunemente mal si adattano all'antico Giappone feudale.

Fortunatamente molti degli ultimi manuali usciti, in particolare quelli della serie Completo... e gli ultimi Manuali dei Mostri strizzano l'occhio al mondo orientale.

Un adattamento molto più approfondito di questo è presente anche sul manuale Avventure Orientali, ma ne proponiamo una versione an-

che qui.

Innanzitutto occorre decidere il tipo di ambientazione che si vuol creare.

In un mondo fedele all'antico Giappone, pur accettando la presenza di creature fantastiche, la maggior parte delle razze base non sono adatte.

Elfi, nani, halfling, orchi e gnomi, con le rispettive sottorazze, sono infatti un prodotto del folklore nord-Europeo, riadattati secondo una visione tolkeniana.

Le razze presenti in questo volume sono state create proprio per sostituire queste creature.

Il master può decidere di permettere l'uso di queste razze adattandole al mondo.

Gli elfi ad esempio possono essere una razza di uomini particolarmente legati agli spiriti della natura, oppure un personaggio gnomo potrebbe essere un discendente di un uomo e un tanuki, un mezzorco invece un uomo parzialmente corrotto dal potere degli Oni.

Razze che si basano sui semplici umani, come i mezzelfi e i tiefling, possono essere interpretati come Han'yo (mezzi spiriti), in questo caso non formano una razza separata ma sono casi rari se non unici di unione tra uomini e spiriti.

Un'altra soluzione oltre all'eliminazione e l'adattamento è semplicemente lasciare le cose come stanno, il mondo in cui si svolge l'avventura è un luogo multirazziale dove è possibile trovare un nano samurai così come un tanuki cavaliere templare, non ci sono limiti alle possibilità.

Classi: Oltre alle razze anche alcune classi andrebbero modificate o almeno implementate.

Il paladino, il bardo, il druido, il mago e il chierico sono classi che hanno una forte connotazione occidentale. Nonostante questo, se interpretare nel modo giusto, possono essere giocate benissimo.

Un paladino potrebbe essere un samurai che ha deciso di difendere i più deboli; un mago o uno stregone potrebbero rappresentare un onmyōji, un druido invece uno sciamano tribale.

Per un'ambientazione fedele queste classi andrebbero eliminate: Bardo, Druido, Chierico, Mago e Paladino.

Sui manuali della serie Perfetto... sono presenti molte classi orientali adatte a sostituirle:

Samurai (Perfetto Combattente)
Wu Jen (Perfetto Arcanista)
Ninja (Perfetto Avventuriero)
Shugenja (Perfetto Sacerdote)

Mostri: I mostri presenti sugli innumerevoli manuali di D&D sono stati creati partendo da diversi concetti.

Alcuni mostri sono creazioni originali del mondo di D&D o sono tratti da fonti letterarie o cinematografiche, come ad esempio l'orsoguofo, il beholder, il rugginofago, il bullette e così via.

Alcuni non possono neanche essere considerati mostri: sono semplicemente animali.

Altri mostri, infine, derivano invece dal folklore di vari paesi; troll, orchi, goblin, pixie, elfi, nani, gnomi e giganti sono gli esempi più tipici del nord Europa; satiri, minotauri, driadi e centauri sono invece di origine greca; i djinn sono medio orientali, angeli e diavoli derivano dalle grandi religioni monoteiste.

Tra questi ultimi esistono alcune creature che sono tratte dalle leggende orientali, altre che possono essere adattate e altre ancora che è meglio evitare.

Un elenco completo delle creature adattabili dal Manuale dei Mostri ad un mondo orientale è presente sul manuale Avventure Orientali, sullo stesso manuale sono presenti anche nuovi mostri.

I mostri Giapponesi

Vengono qui elencati alcuni termini Giapponesi che identificano particolari creature mitologiche, di queste viene fornita la traduzione e, per comodità dei giocatori e del master, un elenco delle creature equivalenti tratte dai manuali di Dungeons & Dragons.

Obake / Bakemono

(colui che è in trasformazione)

Comprende Yokai e Yurei e in pratica tutto ciò che è strano, inusuale e in qualche modo magico, ha più o meno la stessa connotazione della parola "mostri", ma senza un significato per forza negativo.

Yokai

(apparizione ingannevole)

Comprende mutaforma, goblin, ghoul, spiriti bizzarri, spaventosi o affascinanti.

In D&D comprende i seguenti tipi e sottotipi: goblinoidi, mutaforma, umanoidi, umanoidi mostruosi, folletti, piante e altre creature dotate di un'intelligenza tale da poter comunicare.

Henge

(mutaforma)

E' il termine con cui si indicano tutte le creature che possono cambiare aspetto, di solito animali che assumono sembianze umane. Ad esempio molte delle razze presenti in questo manuale sono henge (pronuncia: enghe).

In D&D: mutaforma e tutte le creature che possono cambiare forma per delle capacità soprannaturali o magiche.

Yurei

(spirito evanescente / oscuro)

Sono gli spiriti dei morti, i fantasmi. Vengono anche chiamati Borei (spiriti dei caduti) o Shiryō (spiriti dei morti)

In D&D semplicemente comprende tutti i non morti.

Oni

(orco / diavolo)

Creature umanoidi gigantesche dotate di una forza mostruosa pari solo alla loro furia, ma

Cos'è uno spirito?

In questo manuale tutte le razze hanno il sottotipo spirito.

In termini di gioco questo sottotipo non cambia nessuna caratteristica, semplicemente alcune classi e alcuni incantesimi presenti su Avventure Orientali e su Perfetto Sacerdote sono basate sugli spiriti.

Il sottotipo spirito può essere applicato a qualunque creature con abilità magiche o soprannaturali.

In generale tutte le seguenti creature sono spirito:

- B** Tutti gli elementali
- B** Tutti i folletti
- B** Tutti i non morti eterei
- B** Le creature dotate del sottotipo (spirito)
- B** Creature astrali o con corpi astrali (ma non quando sono fisicamente sul piano astrale)
- B** Creature spiritiche create mediante incantesimi (ad esempio Wose)
- B** Spiritidi e telthorn (vedi Irrangiungibile Est)



Un tipico Oni.

non per questo stupide. Coprono il ruolo che nel mondo occidentale è degli orchi e dei diavoli.

Di solito sono rappresentati come orchi dotati di zanne, corna e la pelle bianca, rossa, blu o rosa, armati di una grande mazza ferrata.

Esistono Oni maggiori e minori e si riproducono uccidendo e corrompendo le creature del regno materiale.

In D&D: giganti, orchi, esterni malvagi, alcuni costrutti come ad esempio i golem di carne demoniaca.

Kami (divinità)

Con kami si identificano sia gli dei maggiori, coloro che hanno creato il mondo, che le piccole divinità e i patroni locali. Un antico albero che ha sempre protetto con le sue fronde un villaggio ad esempio è un kami.

In D&D: esterni buoni, elementali, animali leggendari, draghi, piante e le divinità.

Shikigami

(spiriti servitori)

Gli shikigami sono gli spiriti che servono gli onmyōji, i maestri dei principi Yin e Yang. Gli shikigami possono avere l'aspetto di piccoli Oni, di foglie o pupazzi di carta animati o anche di animali.

In D&D: famigli, compagni animali, cavalcature speciali, evocazioni varie, costrutti, homunculus e in pratica tutto ciò che è creato o evocato come, ad esempio l'incantesimo "*servitore inosservato*" crea uno shikigami.

Han'yo

(mezzo spirito)

Gli Han'yo sono i figli di esseri umani e Yokai, tale accoppiamento è raro ma non impossibile, nella tradizione Giapponese capita che creature dotate del potere di cambiare forma, come tanuki e kitsune, si uniscano agli uomini.

Maghi e onmyōji sono spesso ricordati come figli di esseri sovrannaturali.

In D&D: mezzelfi, mezzorchi, mezzogre, tiefling, aasimar, genasi, cangianti, morfici e tutte quelle razze che hanno sangue umano nelle vene ma non sono totalmente umani.

Tsukumogami

(spirito oggetto)

Gli Tsukumogami sono oggetti di uso comune che dopo anni diventano creature viventi o quasi-viventi conservando in parte le loro caratteristiche e il loro aspetto ma diventando in qualche modo più simili agli umani o agli animali.

Uno Tsukumogami può originarsi da qualunque oggetto, un ombrello, una lampada, un sandalo, una bambola sono solo alcuni esempi.

Diversamente dagli shikigami gli Tsukumogami non vengono creati da nessuno e hanno una volontà propria.

In D&D: costrutti, oggetti animati, oggetti senzienti, costrutti viventi, non morti legati ad un oggetto (come armature fantasma) e creature simili.

Ecco un elenco degli Tsukumogami più comuni e degli oggetti da cui derivano.

Bakezori: sandali

Karakasa (o *Kasa Obake*) : ombrelli

Chochinobake: lanterne

Biwa-yanghi: biwa (uno strumento simile ad un liuto)

Furu-utsubo: vecchie giare

Shirouneri: stracci o zanzariere rotte

Jotai: abiti dimenticati su un separé

Morinji-no-okama: tazze da tè

Kyourinrin: carta e pergamena

Zorigami: orologi

Il pantheon Shintoista

Il pantheon Shintoista vanta un gran numero di Kami, secondo la tradizione più di 8.000.

Di questi alcuni sono, secondo gli standard di D&D, divinità maggiori, altre divinità minori, altre ancora semplici creature molto potenti ma non con un vero grado divino (ad esempio gli elementali).

In un'ambientazione tipicamente Giapponese classi come il paladino e il chierico non dovrebbero essere interpretate, meglio ricorrere a nuove classi base come il Samurai (presente in *Perfetto Combattente*) o simili.

Comunque, visto che partiamo dal presupposto che questo sia un manuale di espansione per il quale bastano i manuali fondamentali, elencheremo qui alcune delle più importanti divinità e il loro adattamento in termini di gioco.

Izanagi (Colui che invita): la prima divinità maschile nata dalle antiche divinità. Si narra che il primo gesto di Izanagi e sua moglie *Izanami* fu quello di far sorgere le terre dall'oceano e mescolarle con una lancia chiamata Ame-Nu-Hoko. Con il fango che si ammassò colando dalla lancia ebbe origine la prima isola *Onogaro-Shima* ("*Il Regno Terreno*").

In seguito gli dei crearono altre otto grandi isole che divennero la terra di Yamato, il Giappone. Le due divinità abbandonarono il Regno del Cielo e stabilirono la loro nuova dimora sulla Terra. Dalla loro unione nacquero il dio del mare *O-Wata-Tsu-Mi*, il dio delle montagne *O-Yama-Tsu-Mi*, il dio degli alberi *Kuku-no-chi*, il dio del vento *Shina-Tsu-Hiko* e il dio del fuoco *Ho-Masubi*.

Da notare che i cinque elementi acqua, terra, legno, vento (o metallo) e fuoco sono un'altra rappresentazione del ciclo dell'universo.

La nascita dell'ultimo dio, quello del fuoco, costò la vita ad Izanami. Izanagi adirato uccise il figlio e scese nell'inferno (*Yomi-Tsu-Kumi*) con l'intento di condurre nuovamente la sua compagna nell'*Onogaro-shima*. Al suo arrivo,

il dio scopri che la sua sposa si era nutrita con il cibo infernale ed era diventata un demone malvagio. Izanagi fuggì in superficie ed Izanami restò nello Yomi-Tsu-Kumi divenendone la terribile Regina.

Ritornato sulla Terra, Izanagi volle lavarsi dal sudiciume che lo aveva ricoperto ed eseguì un rito di purificazione. Si tuffò in un fiume e soffiandosi il naso originò il dio *Susano* (*Susanowo*), Signore della tempesta; dal suo occhio destro nacque *Tsukuyomi*, divinità della luna e da quello sinistro *Amaterasu*, dea del sole.

Izanagi è una delle due divinità più potenti del pantheon ed è il padre di tutti i kami, è Neutrale Buono.

I suoi domini sono: Bene, Protezione, Viaggio e Guarigione.

La sua arma è la lancia.

Izanami (colei che invita): sorella e compagna di Izanagi, dopo la morte diviene la terribile regina degli inferi.

Izanami è Neutrale Malvagia.

I suoi domini sono: Male, Inganno, Morte e Distruzione.

La sua arma è la lancia.

O-Wata-Tsu-Mi il dio del mare

Kuku-no-chi il dio degli alberi

Shina-Tsu-Hiko il dio del vento

Ho-Masubi il dio del fuoco

O-Yama-Tsu-Mi il dio delle montagne

Sono i principi primi del sistema elementale Giapponese e rappresentano il ciclo della creazione.

Il mare è la calma iniziale che ha un enorme potenziale. Il legno è l'esplosione, la scintilla di quel potenziale. Il fuoco è il mantenimento dell'energia prodotta. Il vento è la condensazione di questa energia. La terra infine è lo stato di quiete che comprende tutti i precedenti.

I cinque principi sono da considerarsi una sola divinità. Il loro allineamento complessivo è Neutrale puro, i loro domini sono Aria, Acqua, Terra, Fuoco e Vegetale.

La loro arma preferita è la mazza ferrata.

Shishin (o Shijin): sono le quattro bestie sacre che rappresentano i punti cardinali, le stagioni e gli elementi.

Seiryū: il drago blu, simbolo

dell'imperatore, i suoi colori sono verde e azzurro e rappresenta la primavera, la pioggia e l'elemento Acqua. E' il punto cardinale Est.

Suzaku: la fenice rossa Guardiana del Sud. È associata all'estate, il colore rosso, l'elemento Fuoco. È simbolo di conoscenza, e natura rigogliosa; si manifesta solo in tempo di prosperità. Spesso è accoppiata a *Seiryū* come simbolo del matrimonio, soprattutto di quello imperiale.

Byakko: la tigre bianca guardiana dell'Ovest. E' associata con l'autunno, il colore bianco, e l'elemento Vento.

Genbu: la tartaruga nera Guardiana del Nord. È associata all'inverno, il colore nero, e l'elemento Terra; è anche simbolo di religiosità. È spesso rappresentata come una tartaruga con un serpente avvolto in spire sulla sua schiena. La tartaruga è uno degli Emblemi Celesti, simbolo di longevità e saggezza; si dice che il suo guscio sia la cassaforte dell'universo. In particolare tartaruga e serpente insieme sono simbolo di longevità; si dice che la loro unione mise in pericolo l'universo stesso.

I *Shishin* sono da considerarsi una sola divinità. Il loro allineamento complessivo è Neutrale puro, i loro domini sono Aria, Acqua, Terra, Fuoco.

La loro arma preferita è la spada lunga.

Amaterasu (colei che splende nel cielo): è la dea del sole nata dall'occhio destro di Izanagi. E' colei che illumina il mondo, colei che fa crescere il riso e il frumento, a lei si deve l'uso del baco da seta e l'invenzione del telaio.

Secondo una leggenda quando si rifugiò in una grotta dopo un litigio con un fratello il mondo si oscurò e gli dei la spinsero ad uscire dal nascondiglio inscenando una festa.

Amaterasu è Caotica Buona, i suoi domini sono: Sole, Conoscenza e Forza, che rappresentano i suoi doni al primo imperatore nonché suo nipote.

La sua arma preferita è la spada bastarda (*katana*).

Susano (*maschio impetuoso*): è il dio della tempesta, domina il regno del mare, è nato dal soffio di Izanagi. A causa di uno dei suoi scherzi, la sorella *Amaterasu* si nascose in una grotta portando l'oscurità sul mondo.

Pentito del gesto ed esiliato sulla terra Susanoo si dedicò alla difesa del genere umano.
Susanoo è Legale Buono, i suoi domini sono Acqua, Aria e Legge.
La sua arma è la spada bastarda (katana).

Tsukuyomi (lettore della luna): è il dio della luna, nato dall'occhio destro di Izanagi. Domina la notte dall'alto del cielo. A causa di un litigio con la sorella Amaterasu notte e giorno sono separate e la luna e il sole non si incontrano mai. Ha poco a che fare con gli affari dei mortali e guarda il mondo dalla sfera celeste.
Tsukuyomi è neutrale malvagio, i suoi domini sono Male, Magia e Conoscenza.
La sua arma è il bastone ferrato.

Ame-no-Uzume: è la dea dell'alba e dell'ilarità. Grazie alla sua danza incuriosisce Amaterasu ad uscire fuori dalla grotta in cui si era nascosta e a portare di nuovo la luce nel mondo. E' Caotica Neutrale.
I suoi domini sono: Sole, Fortuna e Inganno.
La sua arma è il pugnale.

Ameno-Tajikarawo: è il dio che bloccò la pietra che chiudeva la grotta di Amaterasu impedendo che così la dea potesse ritornarci.
E' Neutrale puro, i suoi domini sono Forza, Guerra e Fortuna.
La sua arma è l'attacco senza armi.

Inari: è il Kami della fertilità, del riso, dell'agricoltura, delle volpi, dell'industria e del successo terreno. Viene rappresentato sia come maschio che come femmina, o come androgino o come volpe o cane.
I suoi domini sono: Fuoco, Terra e Vegetale.
Inari è Neutrale Buono, la sua arma è il falchetto.

Le sette divinità della fortuna (Shichi-Fukujin): questo collettivo di divinità minori rappresentano vari aspetti della buona sorte, si dice che esaudiscano i desideri dei fortunati.
Le sette divinità sono:

Ebisu: rappresentato come un pescatore, favorisce la buona pesca e il commercio.
Domini: Fortuna, Acqua e Animale.
Allineamento: Neutrale puro.
Arma: rete.

Fukujin: rappresentato come un artigiano dal viso tondo e gioviale, porta fortuna alle coltivazioni, all'allevamento e all'artigianato.
Domini: Fortuna, Inganno e Caos.
Allineamento: Caotico puro.
Arma: martello leggero.

Benzaiten (o Benten): è la dea dell'amore, dell'eloquenza, della bellezza, della musica e delle altre forme d'arte e dell'acqua. E' la patrona degli artisti.
Domini: Acqua, Conoscenza e Caos.
Allineamento: Caotica Buona.
Arma: arco corto

Bishamonten (o Bishamon): è un dio della guerra e dei guerrieri, punitore dei malvagi, generalmente rappresentato in armatura, con una lancia in una mano e una piccola pagoda, rappresentante il forziere divino, il cui contenuto egli al contempo protegge e distribuisce, nell'altra.
Domini: Guerra, Legge e Distruzione
Allineamento: Legale puro.
Arma: lancia lunga

Fukurokuju: è il dio della longevità e della conoscenza, viene rappresentato come un vecchio calvo dalla testa molto allungata con una lunga barba bianca. Inoltre è l'unica divinità delle sette che può riportare in vita i morti.
Domini: Guarigione, Protezione, Conoscenza.
Allineamento: Neutrale Buono.
Arma: bastone ferrato.

Jurōjin: nipote o controparte di Fukurokuju di cui si dice condivida il corpo, è la divinità della lunga vita. A volte è accompagnato da animali noti per la loro longevità o messaggeri.
Domini: Guarigione, Protezione, Viaggio.
Allineamento: Neutrale Buono.
Arma: bastone ferrato.

Hotei: dio dell'abbondanza e della gioialità, è rappresentato come un Buddha sorridente.
Domini: Bene, Protezione, Fortuna.
Allineamento: Neutrale Buono.
Arma: mazza leggera.

La cosmologia Giapponese

L'universo secondo l'antica concezione giapponese è un insieme di più regni, più piani dell'esistenza che a volte si toccano a altre volte rimangono completamente separati.

Ecco i principali piani in termini di gioco.

Yomi (l'oscura terra dei morti): è l'equivalente dell'Inferno occidentale.

Lo Yomi è un luogo molto simile al regno materiale, ma si trova in una perenne oscurità.

Qui le anime dei morti vengono punite per i loro crimini dagli Oni che infliggono atroci supplizi. Lo Yomi infatti è la patria natale di molte creature malvagie.

La regina dello Yomi è Izanami, la dea creatrice, morta dopo aver dato alla luce l'ultimo figlio, e corrotta dal cibo mangiato nel regno dei morti. Secondo la tradizione lo Yomi si trova sotto la superficie terrestre.

Takama-ga-hara (le alte praterie del Paradiso): è il Paradiso, regno natale dei Kami. Si trova in cielo ed è collegato alla terra da un ponte chiamato *Ama-no uki-hashii (il ponte galleggiante del Paradiso)*. E' la dimora degli dei maggiori, esclusi quelli che come Susanoo sono stati esiliati o hanno deciso di vivere sulla terra.

Ashihara no Nakatsukuni (la terra di mezzo dei campi di canne): è la terra che si trova tra il Paradiso e l'Inferno, cioè il mondo terreno, dove vivono gli uomini.

2. Le razze

Ora che abbiamo definito il mondo dobbiamo decidere chi lo abita.

Le razze presenti sul manuale base purtroppo rappresentano creature tratte dalle leggende del nord-Europa, per questa ragione vengono qui presentate nuove razze più in linea con l'ambientazione.

La maggior parte delle creature hanno la possibilità di cambiare aspetto per prendere una sembianza umana. Questo potere è molto utile per girare indisturbati negli insediamenti umani, ma potrebbe essere giudicato troppo potente da un master.

Bisogna considerare però che, poiché il potere di prendere un aspetto umano è molto comune per gli Yokai, gli umani spesso sono molto diffidenti e accusano il minimo atto di stranezza come manifestazione di potere occulto (anche quando il povero malcapitato non è uno

Yokai).

Se anche sotto questa ottica il potere viene giudicato troppo forte si può intervenire in uno o più di questi modi:

B aumentando il livello effettivo del personaggio di +1

B ridurre la possibilità di trasformazione ad un solo aspetto alternativo, in pratica una kitsune può assumere un aspetto umano (ma solo uno), una forma ibrida e la forma di una volpe

B limitando l'uso del potere a 1 ora per livello al giorno

Un altro problema potrebbe essere il fatto che molte delle razze sono folletti, questo li rende immuni agli incantesimi che hanno come bersagli umanoidi.

Questo porta vantaggi e svantaggi, sicuramente sottolinea che gli Yokai sono più potenti degli uomini comuni, se si vuole rimediare si può agire in uno o più di questi modi:

B cambiare il tipo della creatura da folletto a umanoide o umanoide mostruoso (scelta sconsigliata)

B permettere l'uso degli incantesimi che hanno come bersaglio umanoidi (ad esempio *charme*) anche sugli Yokai con aspetto umano, magari permettendo un bonus di +2 ai Tiri Salvezza

B aggiungere nuovi incantesimi che hanno come bersaglio gli spiriti come ad esempio *charme sugli spiriti* (stesse caratteristiche di *charme* ma ha effetto solo sugli spiriti), *blocca spiriti* (come *blocca persone*), *protezione dagli spiriti* (*protezione dal bene*), *individuazione degli spiriti* (*individuazione dei non morti*) e così via.

Questi incantesimi sono presenti nel prossimo capitolo, inoltre il master ne può creare di nuovi nello stesso modo.

Questa scelta è consigliata ma è quella più impegnativa.

Ed ecco a voi le razze.

Kitsune

Le kitsune sono una razza di volpi umanoidi dotate di un innato potere magico forte almeno quanto la loro passione per i dispetti. Secondo le leggende quando una volpe raggiunge i cento anni di età essa raggiunge un nuovo stadio



dell'esistenza diventando uno Yokai ed entra a far parte del mondo degli spiriti. La principale caratteristica delle kitsune è la loro capacità di cambiare aspetto, spesso assumono le sembianze di giovani fanciulle per divertirsi alle spalle degli umani e delle altre razze. Diversamente da molti spiritelli che vivono appartati nelle foreste o in luoghi sperduti le kitsune apprezzano molto le città e i villaggi, dove possono trovare sempre nuove vittime per i loro scherzi. Esistono interi villaggi di kitsune, ma

in genere esse sono attratte dagli insediamenti delle altre razze, in particolare da quelli umani.

Personalità: Le kitsune amano gli scherzi e i divertimenti ma non per questo sono stupide, adorano gli oggetti belli e aggraziati, la musica, i giochi di abilità e le sfide. Sono molto curiose e possessive, molto volubili, spesso dopo aver ottenuto un oggetto desiderato a lungo se ne stufano poco dopo.

Descrizione fisica: Le kitsune hanno l'aspetto di volpi antropomorfe, il pelo varia

dal giallo-arancione al rosso scuro, presentando a volte alcune zone come la punta della coda, delle orecchie e delle zampe bianche o nere. Il colore degli occhi varia da tutte le tonalità del marrone a colori come l'oro e il verde. La corporatura è agile e flessuosa, la loro altezza varia da 1,40 m a più di 1,70 m e il peso tra i 40 e i 70 kg. I maschi sono poco più grandi e pesanti delle femmine. E' convinzione che vi siano molte più femmine che maschi, in realtà questa convinzione nasce dall'aspetto elegante e aggraziato che possiedono anche i maschi di questa specie e dalla loro abilità nei travestimenti (di solito per fare qualche scherzo). Spesso indossano abiti ampi e comodi e molto decorati. La loro longevità è leggendaria, raggiungono la maturità dopo un secolo di vita e possono vivere anche oltre gli 800 anni; alcune storie narrano di volpi che hanno superato i 1000. Quando una kitsune invecchia aumenta il suo numero di code, ogni volpe nasce con una coda e all'incirca ogni duecento anni ne spunta una nuova. Le code sono un indicatore del potere e del rango sociale di una volpe. Kitsune particolarmente dotate nell'apprendimento e nell'uso della magia acquistano più velocemente nuove code, stimolate dal potere magico. Quando una volpe arriva ad avere nove code ha raggiunto l'eccellenza e il suo pelo cambia colore diventando dorato o argentato. Queste kitsune prendono il nome di *kyubi no kitsune*. Una volpe che raggiunge i 1000 anni diventa automaticamente una *kyubi no kitsune*. Le volpi a nove code sono venerate come messaggere degli dei e sono le personalità più importanti delle comunità di questa razza. Grazie al sangue fatato e ai loro poteri metamorfici le kitsune possono accoppiarsi e avere figli con qualunque razza umanoide, anche se in genere preferiscono avere figli tra loro. Quando nasce un mezzo kitsune, detto anche *han'yu*, il bambino conserva parte dei poteri del genitore.

Relazioni: Le kitsune vanno d'accordo con i folletti e gli animali, in particolare, com'è logico, con le volpi. Gli unici animali che non sopportano sono i cani, usati dall'uomo per dare la caccia proprio alle volpi. Apprezzano la compagnia di gnomi e halfling, spesso quando c'è da fare qualche scherzo. Adorano gli umani, che trovano le vittime perfette dei loro scherzi, mentre trovano un po'

troppo seriosi gli elfi e i nani, ma ammirano molto gli oggetti del loro artigianato, in particolare i gioielli dei nani e le stoffe degli elfi. Sopportano malamente orchi, mezz'orchi e giganti che considerano rozzi e stupidi.

Allineamento: Le kitsune sono per lo più neutrali, con una spiccata propensione al caos. Non tendono né al male né al bene, anche se in genere i loro scherzi sono più dispetti che veri e propri scherzi crudeli. Le kitsune che seguono la via legale sono piuttosto rare e quelle poche che lo fanno prediligono la via del monaco o del chierico. I paladini sono quasi sconosciuti.

Religione: Gran parte delle Kitsune venerano Inari, divinità della fertilità, del riso, dell'agricoltura, delle volpi, dell'industria e del successo terreno. Inari è rappresentato come maschio, femmina o androgino e alle volte considerato come costituito da un collettivo di tre o cinque kami individuali o con l'aspetto di una volpe o di un cane.

Linguaggio: Le kitsune parlano la lingua della loro regione di provenienza, mancano di un linguaggio proprio in quanto la loro vera lingua è il linguaggio animale e fanno proprio quello degli uomini. Spesso la calligrafia delle kitsune è infarcita di svolazzi e decori.

Tratti razziali kitsune

B Folletto (Spirito): Essendo folletti gli incantesimi come charme e blocca persone non hanno effetto su di loro, al contrario di altri folletti acquisiscono dadi vita solo acquisendo livelli in una classe. Il sottotipo spirito li rende però vulnerabili a particolari attacchi e incantesimi (come ad esempio le capacità di uno *Sciamano degli spiriti*, classe presente nel manuale *Perfetto Sacerdote*).

B Taglia Media: Essendo creature di taglia Media le kitsune non hanno bonus o malus derivanti dalla taglia.

B +2 alla Destrezza, -2 alla Forza, +2 al Carisma e -2 alla Costituzione. Le kitsune sono agili ma di corporatura esile, la loro grazia le rende però anche affascinanti.

B La velocità di base delle kitsune è 9 metri.

B Visione crepuscolare: le kitsune possono vedere due volte più lontano di un umano alla

luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.

B Una kitsune con un punteggio di Carisma pari o superiore a 10 può lanciare gli incantesimi *Luci danzanti*, *Suono fantasma*, *Prestitigiazione* e *Parlare con gli animali* (solo canidi) come un incantatore di primo livello una volta al giorno (tiro salvezza CD 10 + punteggio di Carisma della kitsune + livello dell'incantesimo).

B Alterare sembianze minore (Sop): una kitsune ha la capacità sopranaturale di assumere diversi aspetti come per l'incantesimo *Camuffare se stesso*. Diversamente dall'incantesimo però questo è un effetto di trasmutazione e non ha una durata limitata, inoltre usando questa abilità una kitsune può assumere anche l'aspetto di una volpe. Se usato per creare un camuffamento questo potere fornisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare. Questa abilità non ha effetto sugli abiti o sull'equipaggiamento della kitsune tranne quando la usa per assumere l'aspetto di una semplice volpe, in questo caso gli oggetti si fondono nella nuova forma e diventano inutilizzabili. Usare l'abilità è un'azione di round completo e può essere usata una volta al giorno per livello. Una Visione del vero rivela il vero aspetto della kitsune e in caso di morte il corpo torna quello di una normale volpe. In forma animale la kitsune non può lanciare incantesimi o parlare, ma può comunicare con le altre volpi. Per le caratteristiche della volpe usare quelle del cane.

B Linguaggi automatici: comune e quella del luogo di provenienza. Linguaggi bonus: silvano, elfico, halfling, gnomico, goblinoid.

B Coda della volpe: Ogni volta che una kitsune acquista un nuovo livello di incantesimi o di poteri mentali le spunta una nuova coda

(massimo nove), queste code sono ostentate come uno status symbol e quando la kitsune si trasforma in volpe può decidere se manifestarle tutte o una sola.

B Bonus razziale di +2 a Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Raggiurare. Le Kitsune sono abili imbroglione.

B Classe preferita: Stregone (in un'ambientazione orientale e avendo a disposizione il manuale *Perfetto Arcanista*, la classe preferita è il Wu Jen).

B Le kitsune possono scegliere i talenti razziali dei Cangianti di Eberron.

La Kitsune esemplare

La kitsune presentata fino ad ora non rende del tutto l'idea dei potenti spiriti da cui sono ispirate. Per ovviare a questa lacuna viene qui presentata la razza esemplare ispirata alle altre presenti sul manuale *Arcani Rivelati*, potenziando le caratteristiche razziali di base della razza e quelle della classe preferita. In questo caso si è scelto di considerare come classe preferita lo Stregone e non il Wu jen in quanto è più facile avere gli incantesimi del primo. Se invece si hanno a disposizione le caratteristiche del Wu jen basta sostituire il bonus di +2 al Carisma del terzo livello con un +2 all'Intelligenza.

Le razze esemplari sono sempre da considerarsi classi preferite per i personaggi multiclasse.

Informazioni sulle regole di gioco

Le kitsune esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: Il Carisma determina quanto siano potenti gli incantesimi di una kitsune esemplare, quanti al giorno può lanciarne e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi. Per lanciare un incantesimo una kitsune

La Kitsune esemplare - tabella

Livello	Bonus di att. base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Rifl.	Tiro Salv. Vol.	Speciale	Incantesimi al giorno
1	+0	+0	+2	+2	Volpe magica, visione crepuscolare avanzata	-
2	+1	+0	+3	+3	Imbroglione	+ 1 livello da stregone
3	+1	+1	+3	+3	Incremento di abilità (+2 Carisma)	+ 1 livello da stregone

esemplare deve avere un punteggio di Carisma di 10 + il livello dell'incantesimo. Una kitsune esemplare ottiene incantesimi bonus in base al Carisma. La Classe Difficoltà di un tiro salvezza contro l'incantesimo di una kitsune esemplare è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma della kitsune esemplare. Come un mago, una kitsune esemplare trae vantaggio da alti punteggi di Destrezza e Costituzione.

Allineamento: qualsiasi ma per lo più caotiche o neutrali.

Dado vita: d4

Abilità di classe

Le abilità di classe della kitsune esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Alchimia (Int), Artigianato (Int), Artista della fuga (Des), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Percepire intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere informazioni (Car), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int).

Punti di abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della kitsune esemplare:

Competenza nelle armi e nelle armature:

Le kitsune esemplare sono competenti in tutte le armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armatura o scudo. Le armature di qualunque tipo interferiscono con i gesti arcani di una kitsune e possono provocare il fallimento dei suoi incantesimi.

Incantesimi al giorno: Al 2° e al 3° livello la kitsune esemplare guadagna incantesimi come se avesse guadagnato livelli da stregone, non guadagna nessun altro privilegio di classe. In pratica significa che aggiunge il suo livello di classe da kitsune esemplare a quello da stregone per determinare il numero di incantesimi al giorno e le altre caratteristiche. Se la kitsune non ha già livelli da stregone questa

abilità non funziona.

Volpe magica (Str): Al primo livello una kitsune in forma di volpe può lanciare incantesimi come se possedesse il talento Incantesimi Naturali, inoltre può parlare come un essere umano e non limitarsi ad abbaiare.

La kitsune sostituisce i normali movimenti delle mani e le parole con movimenti del corpo e guaiti, può anche utilizzare componenti materiali se non sono fusi nella nuova forma.

E' però costretta a manifestare tutte le code.

Visione crepuscolare avanzata (Str):

Al primo livello la visione crepuscolare di una kitsune aumenta notevolmente, permettendogli di vedere tre volte più distante di un umano alla luce della luna, delle stelle, di torce o di fonti di luce analoghe.

Truffatrice (Str): Al secondo livello una kitsune esemplare ottiene un ulteriore bonus razziale di +2 a Muoversi silenziosamente, Nascondersi e Raggiare (portando i bonus a un totale di +4).

Incremento di Abilità (Str): Al terzo livello una kitsune esemplare ottiene un incremento permanente di +2 ad una caratteristica (al Carisma).

Tanuki

Così come le kitsune sono spiriti di volpe, i tanuki sono gli spiriti dei cani-procioni Giapponesi (i tanuki, appunto). Similmente alle loro cugine kitsune, i tanuki sono spiriti che possono cambiare forma, anzi fra tutti gli Yokai probabilmente sono maestri in questo. Dimorano in villaggi nascosti tra le montagne e nei boschi, ma spesso vivono negli insediamenti delle altre razze sotto improbabili sembianze.

Personalità: I tanuki amano gli scherzi e i divertimenti come le loro cugine volpi, ma spesso sono molto più volgari ed edonistici. Apprezzano la bella vita, le donne, i divertimenti e l'alcool, spesso eccedendo in tutto. Vanno incredibilmente orgogliosi della loro forza e resistenza, ma mancano dell'acutezza e della grazia delle kitsune, risultando spesso distratti se non ottusi. Spesso portano i loro scherzi a livelli eccessivi.

Descrizione fisica: I tanuki hanno



l'aspetto di tassi antropomorfi, il pelo varia dal bianco al marrone, spesso con striature più scure, la punta della coda, del muso e delle zampe a volte sono nere o striate. Il colore degli occhi varia da tutte le tonalità del marrone a colori come il nero o il verde, ma sempre piuttosto scuri. La corporatura è imponente e pesante, la loro altezza varia da 1,40 m a più di 1,70 m e il peso tra i 70 ad oltre i 100 kg. Non vi è una grande differenza di peso o altezza tra maschi e femmine e in entrambi i casi apprezzano molto le forme abbondanti generose. Spesso indossano abiti comodi e semplici con i colori della

terra.

Grazie al sangue fatato e ai loro poteri metamorfici i tanuki possono accoppiarsi e avere figli con qualunque razza umanoide, anche se in genere preferiscono avere figli tra loro, i mezzitanuki sono ancora più rari dei mezzikitsune. Quando nasce un mezzo tanuki, detto anche *han'yu*, il bambino conserva parte dei poteri del genitore.

Relazioni: I tanuki vanno d'accordo con i folletti e gli animali, in particolare, com'è logico, con tassi e tanuki. Apprezzano la compagnia di gnomi e nani, con cui condividono i

territori. Spesso agiscono in coppia con una kitsune o con un altro complice.

Adorano gli umani, che trovano le vittime perfette dei loro scherzi, mentre trovano un po' troppo seriosi gli elfi, ma ammirano molto gli oggetti del loro artigianato, in particolare i vini elfici. Non si fidano molto degli halfling che con la loro parlata svelta non rendono mai chiare le cose. Ammirano la forza degli orchi e dei giganti, ma li considerano primitivi e brutali.

Allineamento: I tanuki sono per lo più neutrali, con una spiccata propensione al caos. Non tendono né al male né al bene, però i loro scherzi sottendono sempre un po' di crudeltà. I tanuki che seguono la via legale sono piuttosto rari, ma alcuni di loro che prediligono la forza seguono la via del monaco. Molto più diffusi i tanuki barbari, classe che ben si adatta al loro temperamento caotico.

Religione: Alcuni tanuki, come le kitsune, venerano Inari ma per lo più non seguono nessuna religione, spesso anzi si fanno beffe proprio dei monaci o dei sacerdoti, prendendo le sembianze di donne avvenenti per sedurli o di religiosi per confonderli.

Linguaggio: I tanuki parlano la lingua della loro regione di provenienza, mancano di un linguaggio proprio in quanto la loro vera lingua è il linguaggio animale e fanno proprio quello degli uomini.

Tratti razziali tanuki

B Folletto (Spirito): Essendo folletti gli incantesimi come charme e blocca persone non hanno effetto su di loro, al contrario di altri folletti acquisiscono dadi vita solo acquisendo livelli in una classe. Il sottotipo spirito li rende però vulnerabili a particolari attacchi e incantesimi (come ad esempio le capacità di uno *Sciamano degli spiriti*, classe presente nel manuale *Perfetto Sacerdote*).

B Taglia Media: Essendo creature di taglia Media i tanuki non hanno bonus o malus derivanti dalla taglia.

B +2 alla Forza, -2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 a Intelligenza e -2 alla Saggezza. I tanuki sono molto forti, ma lenti e pesanti e non particolarmente svegli.

B La velocità a terra dei tanuki è 6 metri.

B Visione crepuscolare: i tanuki possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce

della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.

B Un tanuki con un punteggio di Carisma pari o superiore a 10 può lanciare gli incantesimi *Mano magica*, *Immagine silenziosa*, *Prestidigitazione* e *Parlare con gli animali* (solo mustelidi) come un incantatore di primo livello una volta al giorno (tiro salvezza CD 10 + punteggio di Carisma del tanuki + livello dell'incantesimo).

B Forme alternative (Sop): un tanuki ha la capacità magica di assumere diversi aspetti come per l'incantesimo *Cambiare sembianze*. Diversamente dall'incantesimo però questo è un effetto di trasmutazione e non ha una durata limitata, inoltre usando questa abilità un tanuki può assumere anche l'aspetto di un tasso. Questa abilità non ha effetto sugli abiti o sull'equipaggiamento del tanuki tranne quando la usa per assumere l'aspetto di un semplice tasso, in questo caso gli oggetti si fondono nella nuova forma e diventano inutilizzabili. Usare l'abilità è un'azione di round completo e può essere usata una volta al giorno per livello. Una Visione del vero rivela il vero aspetto del tanuki e in caso di morte il corpo torna quello di una normale tasso. In forma animale il tanuki non può lanciare incantesimi o parlare, ma può comunicare con gli altri tassi.

Inoltre un tanuki può assumere le sembianze di un oggetto minuscolo, ad esempio una teiera, in questa forma il tanuki guadagna tutte le caratteristiche di un oggetto animato e il suo tipo diventa costruito.

B Linguaggi automatici: territorio di provenienza e comune. Linguaggi bonus: gigante, nanico, halfling, gnomesco e goblinoido.

B Bonus razziale di +2 a Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Intimidire. I tanuki sanno essere furtivi ma anche prepotenti.

B Classe preferita: Guerriero.

B I tanuki possono scegliere i talenti razziali dei Cangianti di Eberron.

Il tanuki esemplare

Il tanuki esemplare potenzia i bonus naturali della razza e ne approfondisce il retaggio animale.

Le razze esemplari sono sempre da considerarsi

classi preferite per i personaggi multiclasse.

Informazioni sulle regole di gioco

I tanuki esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: Le caratteristiche principali per un tanuki sono Forza e Costituzione. Ottiene grandi vantaggi anche da un alto punteggio di Destrezza e Saggezza, soprattutto per compensare i malus razziali.

Allineamento: qualsiasi ma per lo più caotici o neutrali.

Dado vita: d8

Abilità di classe

Le abilità di classe del tanuki esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Addestrare animali (Car) Artigianato (Int), Artista della fuga (Des), Camuffare (Car), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Percepire intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti di abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del tanuki esemplare:

Competenza nelle armi e nelle armature:

I tanuki esemplare sono competenti in tutte le armi semplici. Sono competenti in tutte le armature semplici e medie e in tutti gli scudi, tranne lo scudo torre.

Retaggio animale (Str): Al primo livello un tanuki esemplare può usare alcune delle sue caratteristiche animali anche nella sua

Il Tanuki esemplare - tabella

Livello	Bonus di att. base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Rifl.	Tiro Salv. Vol.	Speciale
1	+0	+2	+0	+0	Retaggio animale, visione crepuscolare avanzata
2	+1	+3	+0	+0	Sbruffone
3	+2	+3	+1	+1	Incremento di abilità (+2 Costituzione)

forma ibrida. Può entrare in uno stato di ira una volta al giorno come un barbaro e ottiene una velocità di scavo di 3 metri. Se è in possesso di talenti che aumentano l'efficacia dell'ira questi si applicano. Può inoltre usare la sua capacità di olfatto acuto.

Visione crepuscolare avanzata (Str):

Al primo livello la visione crepuscolare di un tanuki aumenta notevolmente, permettendogli di vedere tre volte più distante di un umano alla luce della luna, delle stelle, di torce o di fonti di luce analoghe.

Sbruffone (Str): Al secondo livello un tanuki esemplare ottiene un ulteriore bonus razziale di +2 a Muoversi silenziosamente, Nascondersi e Intimidire (portando i bonus a un totale di +4).

Incremento di Abilità (Str): Al terzo livello un tanuki esemplare ottiene un incremento permanente di +2 ad una caratteristica (alla Costituzione).

Kappa

I kappa sono piccole creature umanoidi che vivono nei laghi e nei fiumi. Sono piccoli come bambini di dieci anni e in lontananza possono facilmente essere scambiati per delle grosse scimmie. Un'occhiata più attenta spezza velocemente questa illusione, i kappa sono grottesche figure che ricordano un incrocio tra una scimmia e una tartaruga, emanano un disgustoso odore di pesce che indica chiaramente la loro vita anfibia. Vivono in clan lungo i grandi laghi, i fiumi e le paludi, nutrendosi di pesci, verdure e di grandi animali che trascinano in acqua per affogarli e divorarli, in questo sono aiutati da una forza incredibile e insospettabile date le loro piccole dimensioni

A causa della loro vita anfibia ai kappa è completamente sconosciuta la metallurgia e raramente usano oggetti in ferro o altri metalli che



arrugginiscono facilmente. Addirittura i kappa sono disgustati dalle armi in metallo e impugnarle è come impugnare un pesce marcio per un umano. Sono infastiditi dal fuoco e dai rumori forti, proprio per questo alcuni villaggi umani organizzano spettacoli di fuochi d'artificio per tenere alla larga i kappa.

Hanno una profonda conoscenza delle arti medicinali e amano la lotta.

Personalità: I kappa sono egoisti, vanagloriosi e molto spesso brutali, ma nonos-

tante questo hanno forti legami familiari. Spesso sono anche molto golosi e sovente il modo migliore di ingraziarsi uno di loro è offrigli del cibo, magari dei cetrioli, che adorano.

Secondo l'ottica umana i kappa sono maliziosi se non crudeli, ma nella cultura di questi anfiabi il loro comportamento è normale e spesso giustificano le loro azioni come una vendetta contro gli usurpatori umani.

I kappa rispettano sempre la parola data, tranne quando viene estorta, e riconoscono e rispet-

tano chi è più forte di loro, anche se a volte con una certa malagrazia.

Curiosamente alcuni kappa sono gentili, a modo loro, e insegnano le loro tecniche di combattimento o le loro arti mediche a chi ritengono degni di fiducia.

Descrizione fisica: I kappa sembrano delle piccole e robuste scimmie dotate di un becco e di una corazza simile a quella delle tartarughe, la loro pelle squamata varia dal giallo al blu passando per tutte le tonalità del verde. Mani e piedi sono palmati e dotati di sole tre dita, con il dito centrale leggermente più lungo. All'interno dei loro becchi una robusta e lunga lingua saetta quando parlano.

Non c'è molta differenza tra maschi e femmine, anche se di solito i gusci dei maschi sono più grandi, influenzando molto il loro peso. Generalmente i kappa sono alti circa un metro e pesano più o meno 40 chili.

La particolarità più evidente dei kappa è però la depressione che si trova sulle loro teste, circondata da ispidi capelli neri o comunque molto scuri. Questa conca è sempre piena d'acqua e permette ai kappa di rimanere fuori dall'acqua a tempo indeterminato, inoltre è la fonte della loro forza straordinaria. Sin da piccoli i kappa imparano a tenere sempre piena questa conca dato che da questo dipende la loro vita al di fuori dell'acqua.

Relazioni: I kappa sono creature semplici e abbastanza primitive, sono molto territoriali, difficilmente abbandonano volontariamente i loro insediamenti e spesso accade che entrino in competizione con gli abitanti delle città fluviali. Esistono anche rari casi in cui i kappa godono di una lunga e pacifica convivenza con gli umani, i quali li considerano protettori dei fiumi ed esperti guaritori. Nonostante non siano propriamente spiriti i kappa sono combinaguai maliziosi, i loro scherzi variano dal relativamente innocente a veri e propri furti ed omicidi. Le tribù più primitive e selvagge non disdegnano le interiora e il sangue umano. I kappa più civilizzati intrattengono relazioni commerciali con altre creature acquatiche o anfibe, spesso offrendo in cambio erbe medicinali e oggetti del loro artigianato.

Allineamento: I kappa sono per lo più malvagi, almeno secondo il punto di vista degli uomini, ma nonostante questo esistono anche

kappa di buon cuore, protettori di laghi e fiumi, o pellegrini in cerca di forti avversari da battere onorevolmente.

Religione: I kappa venerano gli spiriti degli antenati e dei laghi o dei fiumi in cui dimorano e offrono sacrifici a queste entità secondo antichi rituali per ottenere protezione e prosperità. I kappa sono per lo più analfabeti e tramandano oralmente i loro rituali.

Linguaggio: I kappa hanno una loro lingua, ma molti di loro parlano anche il linguaggio umano. Raramente scrivono qualcosa, sia perché molti sono analfabeti e sia perché è difficile usare l'inchiostro sott'acqua.

Tratti razziali kappa

B Umanoide mostruoso (anfibia): Essendo creature anfibe i kappa possono respirare sia in acqua che fuori indifferentemente.

B Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola i kappa guadagnano un bonus di +1 alla classe armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire e un bonus di +4 a Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia media.

B +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 a Intelligenza e -4 al Carisma. Nonostante le loro piccole dimensioni i kappa sono molto forti, ma non sono propriamente svegli. Inoltre il loro odore e la loro fama li rendono quasi sempre mal visti.

B La velocità a terra dei kappa è 6 metri. La loro velocità di nuotare è 9 metri.

B Bonus di +8 alle prove di nuotare, inoltre un kappa può sempre prendere 10 alle prove di nuotare, anche quando non sarebbe consentito.

B Bonus di +2 all'armatura naturale: il guscio di un kappa è una vera armatura naturale.

B Arma naturale, artigli: un kappa è dotato di affilati artigli e spesso combatte proprio con queste sue armi naturali. Gli artigli infliggono 1d3 danni perforanti più bonus di Forza, critico x2.

B Guarigione accelerata (Str): un kappa guarisce naturalmente molto più velocemente di un umano, ottiene i benefici del talento *Guarigione accelerata* anche se non ne soddisfa i prerequisiti, ma solo se la sua okappa atama è piena. La descrizione completa del talento è presente

sul manuale *Perfetto Combattente* (in pratica guarisce due volte più veloce del normale).

B Okappa atama (conca del kappa): un kappa che si trova fuori dall'acqua trae la sua forza dal liquido che conserva nella coppa del suo cranio, le normali azioni, compreso combattere non fanno versare l'acqua, ma il cadere a terra, l'essere capovolti e azioni simili sì. Quando un kappa perde la sua acqua è automaticamente affaticato e la sua capacità di guarigione rapida è negata. Ovviamente se il kappa è in acqua tutto ciò non viene considerato. Sta' al DM decidere di volta in volta se una particolare situazione può far svuotare o meno l'okappa atama. Alcuni tipici esempi in cui un kappa può perdere l'acqua sono quando fallisce una prova di equilibrio, di scalare, acrobazia, riflessi o lotta, quando viene buttato a terra o si inchina.

B Bonus di +2 alle prove di guarire: i kappa sono maestri nell'arte medica.

B Disgustati dal metallo: i kappa odiano gli oggetti in metallo, in particolare in ferro e hanno un malus di morale quando combattono con armi di questo materiale. Un kappa che impugna un'arma composta principalmente in ferro ha un malus al tiro per colpire e ai danni di -1, inoltre non sono mai considerati competenti con gli scudi e le armature composte per lo più in metallo (in pratica il giaco di maglia e tutte le armature medie e pesanti del *Manuale del Giocatore*, tranne l'armatura in pelle). Non hanno problemi invece con le chiodature per armatura o le armature di cuoio borchiato, la quantità di ferro è minima e sopportabile. E' da notare che non hanno alcun problema con armature realizzate in altri materiali, ad esempio un kappa guerriero potrebbe indossare senza problemi un'armatura completa in legno di ferro.

B Linguaggi automatici: kappa e comune. Linguaggi bonus: aquan, goblinoide, orchesco e silvano.

B Classe preferita: Monaco.

Il kappa esemplare - tabella

Livello	Bonus di att. base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Rifl.	Tiro Salv. Vol.	Speciale
1	+0	+2	+2	+0	Afferrare migliorato, acqua preziosa, addestramento costante
2	+1	+2	+2	+0	Guaritore, armatura naturale migliorata
3	+2	+2	+3	+1	Incremento di abilità (+2 alla Forza)

Il kappa esemplare

Il kappa esemplare potenzia le capacità di combattimento della razza e lo stile di lotta tipico del kappa, basato sulle prese. Le razze esemplari sono sempre da considerarsi classi preferite per i personaggi multiclasse, inoltre un kappa monaco che decide di prendere uno o più livelli da kappa esemplare può poi riprendere il suo addestramento da monaco senza intoppi.

Informazioni sulle regole di gioco

I kappa esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: Le caratteristiche principali per un kappa sono Forza e Costituzione. Ottiene grandi vantaggi anche da un alto punteggio di Destrezza e Saggezza.

Allineamento: qualsiasi ma predominano i legali.

Dado vita: d8

Abilità di classe

Le abilità di classe del kappa esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Artista della fuga (Des), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Sag), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Percepire intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti di abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del kappa esemplare:

Competenza nelle armi e nelle armature: I kappa esemplari non sono competenti in nessuna armatura o scudo, ma come i monaci aggiungono il loro bonus di Saggezza (se positivo) alla loro Classe Armatura. Se un kappa indossa una qualsiasi armatura questo bonus è perso. I kappa sono competenti nelle seguenti armi: arco corto, dardi, bastone ferrato, lancia corta, fionda e giavellotto.

Afferrare migliorato (Str): Un kappa che colpisce con entrambi i suoi artigli può iniziare una prova di lotta senza provocare un attacco di opportunità. Spesso i kappa afferrano gli sventurati che si avvicinano troppo ai fiumi e li trascinano sott'acqua.

Acqua preziosa (Str): Con questa capacità un kappa che fallisce una prova di lotta ottiene un ultimo disperato tentativo di salvare l'acqua della sua conca. Un kappa che supera un prova di Riflessi a CD 10 + differenza della prova di lotta, equilibrio, scalare, riflessi, ecc. fallita non fa cadere l'acqua sulla sua testa.

Addestramento costante: I livelli da kappa esemplare si sommano agli eventuali livelli da monaco del personaggio per determinare la velocità di movimento senza armature, i danni senz'armi e il bonus alla Classe Armatura. Se il personaggio non ha già livelli da monaco questa capacità non ha effetto.

Guaritore (Str): Il bonus razziale del kappa alle prove di Guarire sale a +4.

Armatura naturale migliorata: Il kappa ottiene questo talento anche se non ne soddisfa i prerequisiti, in questo modo guadagna un ulteriore bonus di +1 all'armatura naturale.

Incremento di Abilità (Str): Al terzo livello un kappa esemplare ottiene un incremento permanente di +2 ad una caratteristica (alla Forza).

Nekomata

I nekomata sono spiriti felini evolutisi dai gatti domestici e selvatici quando questi raggiungono un'età molto avanzata. Dotati di grandi poteri sciamanici i nekomata hanno uno speciale legame con gli spiriti dei morti, che riescono a comandare e muovere come marionette d'ossa semplicemente agitando le loro code biforcute.

Personalità: I nekomata mantengono molti dei tratti della personalità dei gatti, ma dotati di un'innata crudeltà. Solitari, vendicativi e facili alla noia i nekomata usano i loro poteri per spaventare gli altri o vendicarsi dei torti subiti, veri o falsi che essi siano. Nonostante questo i nekomata non sono tutti malvagi, se nella loro vita da gatto sono stati trattati con amore e rispetto ricambiano tali attenzioni nella loro nuova vita di Yokai, proteggendo e servendo la famiglia che li ha cresciuti. In questo caso difendono i loro protetti anche a costo della vita.

Descrizione fisica: I nekomata hanno l'aspetto di grossi gatti ritti sulle zampe posteriori, con le zampe anteriori simili a mani e dotate di un pollice opponibile. Raggiungono un'altezza compresa tra i 90 centimetri e il metro e mezzo e un peso di circa 30 kg. Non esiste una grande differenza di altezza o di peso tra maschi e femmine, ma le seconde generalmente presentano una figura più aggraziata. Il colore del pelo è del tutto simile a quello dei normali gatti, con tutte le varianti del mantello. La caratteristica più evidente dei nekomata è la loro coda biforcuta, il loro nome infatti significa "gatto biforcuto".

Relazioni: I nekomata sono solitari e il più delle volte non tollerano la presenza di nessuno, neanche dei loro simili. Nonostante questo non riescono a vivere senza la presenza di qualcuno da tormentare e di cadaveri da muovere. Dividono il territorio degli umani nascondendosi tra loro e frequentando i campi di battaglia uccidendo i moribondi per divertimento e rubando corpi. Generalmente non instaurano legami di amicizia o di odio con nessuna razza, evitano gli scontri diretti e affidano il corpo a corpo ai loro servi, oppure risolvono i problemi in modo subdolo. Non sono rari i casi in cui un nekomata ha istigato odio tra due fazioni solo per pasteggiare coi cadaveri degli sconfitti.

Allineamento: I nekomata sono quasi tutti egoisti, presuntuosi e arroganti, poiché pensano solo a se stessi l'allineamento che più li caratterizza è quello del neutrale malvagio, ma possono essere anche legali o caotici. I nekomata neutrali sono un po' più rari ma non è impossibile incontrarli, invece i buoni sono quasi inesistenti.

Religione: I nekomata hanno un enorme



culto di loro stessi e questo sembra mal sposarsi con la devozione ad una divinità. Nonostante questo la loro natura li porta ad essere innati conoscitori della magia divina e non sono pochi coloro che decidono di approfondire la loro conoscenza in questo campo. I nekomata venerano gli oscuri kami dello Yomi-Tsu-Kumi (il mondo dei morti), in particolare la regina del regno, Izanami.

I domini di Izanami sono Male, Inganno, Morte e Distruzione. La sua arma è la lancia. Izanami è Neutrale Malvagia.

Linguaggio: I nekomata parlano la lingua della loro regione di provenienza, mancano di un linguaggio proprio in quanto la loro vera lingua è il linguaggio animale e fanno proprio quello degli uomini.

Tratti razziali nekomata

B Folletto (Spirito): Essendo folletti gli incantesimi come charme e blocca persone non hanno effetto su di loro, al contrario di altri folletti acquisiscono dadi vita solo acquisendo livelli in una classe. Il sottotipo spirito li rende però vulnerabili a particolari attacchi e incantesimi (come ad esempio le capacità di uno *Sciamano degli spiriti*, classe presente nel manuale *Perfetto Sacerdote*).

B Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola i nekomata guadagnano un bonus di +1 alla classe armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire e un bonus di +4 a Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia media.

B -2 alla Costituzione, +2 alla Destrezza. I nekomata sono agili come i gatti da cui discen-

dono ma non sono molto resistenti a causa delle loro piccole dimensioni.

B La velocità a terra dei nekomata è 6 metri.

B Visione crepuscolare: i nekomata possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.

B Scacciare non morti (Str): un nekomata con un punteggio di Saggezza pari o superiore a 10 può scacciare (o intimorire) i non morti come un chierico di primo livello. Se acquisisce questa capacità da una classe ottiene invece un bonus di +2 al tiro di scacciare.

B Un nekomata con un punteggio di Carisma pari o superiore a 10 può lanciare gli incantesimi *Luci danzanti*, *Distruggere non morti*, *Parlare con gli animali (solo felini)* ed *Evoca Yurei* (incantesimo descritto alla fine di questo manuale) come un incantatore di primo livello una volta al giorno (tiro salvezza CD 10 + punteggio di Carisma del nekomata + livello dell'incantesimo).

B Linguaggi automatici: territorio di provenienza e comune. Linguaggi bonus: halfling, sottocomune, elfico, draconico e silvano.

B Bonus razziale di +2 a Intimidire. Il legame con i morti dei Nekomata li rende particolarmente spaventosi.

B Classe preferita: Chierico (o *Dread Necromancer*, descrizione della classe presente sul manuale *Heroes of Horror*).

Il Nekomata esemplare

Il nekomata esemplare aumenta l'affinità con i non morti di questa razza e permette al nekomata di cambiare aspetto come altri Yokai animali.

Il nekomata esemplare - tabella

Livello	Bonus di att. base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Rifl.	Tiro Salv. Vol.	Speciale	Incantesimi al giorno
1	+0	+0	+0	+2	Necrofilia, vista crepuscolare migliorata	-
2	+1	+0	+0	+3	Alterare sembianze minore	+ 1 livello da chierico
3	+2	+1	+1	+3	Incremento di abilità (+2 Saggezza)	+ 1 livello da chierico

In questo caso si è scelto di considerare come classe preferita il Chierico e non il Dread Necromancer in quanto è più facile avere gli incantesimi del primo. Se invece si hanno a disposizione le caratteristiche del Dread Necromancer basta sostituire il bonus di +2 alla Saggezza del terzo livello con un +2 all'Intelligenza.

Le razze esemplari sono sempre da considerarsi classi preferite per i personaggi multiclasse.

Informazioni sulle regole di gioco

I nekomata esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: Le caratteristiche principali per un nekomata sono Destrezza e Saggezza. Ottiene grandi vantaggi anche da un alto punteggio di Carisma per potenziare il suo scacciare. La Saggezza determina quanto siano potenti gli incantesimi di un nekomata esemplare, quanti al giorno può lanciai e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi. Per lanciare un incantesimo un nekomata esemplare deve avere un punteggio di Saggezza di 10 + il livello dell'incantesimo. Un nekomata esemplare ottiene incantesimi bonus in base alla Saggezza. La Classe Difficoltà di un tiro salvezza contro l'incantesimo di un nekomata esemplare è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del nekomata esemplare.

Allineamento: qualsiasi, ma per lo più malvagi.

Dado vita: d6

Abilità di classe

Le abilità di classe del nekomata esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Co-

noscenze (religioni) (Int), Conoscenza (piani) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Percepire intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggiurare (Car), Sapienza Magica (Int), Scalare (For).

Punti di abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del nekomata esemplare:

Competenza nelle armi e nelle armature:

I nekomata esemplare sono competenti in tutte le armi semplici, nelle armature leggere e negli scudi piccoli.

Incantesimi al giorno: Al 2° e al 3° livello il nekomata esemplare guadagna incantesimi come se avesse guadagnato livelli da chierico, non guadagna nessun altro privilegio di classe. In pratica significa che aggiunge il suo livello di classe da nekomata esemplare a quello da chierico per determinare il numero di incantesimi al giorno e le altre caratteristiche. Se il nekomata non ha già livelli da chierico questa abilità non funziona.

Necrofilia (Str): Al primo livello un nekomata esemplare comprende come utilizzare al meglio la sua influenza sui morti, di fronte ad un non morto può decidere se scacciarlo o intimidirlo, nonostante il suo allineamento, inoltre aggiunge i suoi livelli in questa classe ai livelli da chierico per quanto riguarda lo scacciare.

Visione crepuscolare avanzata (Str):

Al primo livello la visione crepuscolare di un nekomata aumenta notevolmente, permettendogli di vedere tre volte più distante di un umano alla luce della luna, delle stelle, di torce o di fonti di luce analoghe.

Alterare sembianze minore (Sop): Al secondo livello un nekomata esemplare impara finalmente a cambiare sembianze come molti altri Yokai, acquista la capacità soprannaturale di assumere diversi aspetti come per l'incantesimo *Camuffare se stesso*. Diversamente dall'incantesimo però questo è un effetto di trasmutazione e non ha una durata limitata, inoltre usando questa abilità un nekomata esem-

plare può assumere anche l'aspetto di un gatto. Se usato per creare un camuffamento questo potere fornisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare. Questa abilità non ha effetto sugli abiti o sull'equipaggiamento del nekomata esemplare tranne quando la usa per assumere l'aspetto di un semplice gatto, in questo caso gli oggetti si fondono nella nuova forma e diventano inutilizzabili. Usare l'abilità è un'azione di round completo e può essere usata una volta al giorno per livello. Una *Visione del vero* rivela il vero aspetto del nekomata e in caso di morte il corpo torna quello di un normale gatto. In forma animale il nekomata non può lanciare incantesimi o parlare, ma può comunicare con gli altri gatti.

Da questo momento in poi il nekomata esemplare può scegliere i talenti razziali dei Cangianti di Eberron.

Incremento di Abilità (Str): Al terzo livello un nekomata esemplare ottiene un incremento permanente di +2 ad una caratteristica (alla Saggezza).

Bakeneko

I nekomata non sono gli unici spiriti felini tra gli Yokai. I bakeneko (gatti-mostro) sono un altro tipo di spirito che si evolve dai gatti secondo le stesse modalità dei loro "cugini" nekomata; diversamente da loro i bakeneko hanno un approccio più feroce e pratico verso la vita e mancano di quel particolare contatto col regno dei morti.

A tutti gli effetti i bakeneko sono una sottorazza di nekomata (o viceversa), le uniche differenze sostanziali sono il fatto che hanno una coda normale e non possono controllare i morti, per quanto riguarda territori, personalità, aspetto fisico e altro sono identici ai nekomata.

Tratti razziali bakeneko

Come i nekomata tranne per quanto segue:

B Alterare sembianze minore (Sop): Al secondo livello un nekomata esemplare impara finalmente a cambiare sembianze come molti altri Yokai, acquista la capacità soprannaturale di assumere diversi aspetti come per l'incantesimo *Camuffare se stesso*. Diversamente dall'incantesimo però questo è un effetto

di trasmutazione e non ha una durata limitata, inoltre usando questa abilità un nekomata esemplare può assumere anche l'aspetto di un gatto. Se usato per creare un camuffamento questo potere fornisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare. Questa abilità non ha effetto sugli abiti o sull'equipaggiamento del nekomata esemplare tranne quando la usa per assumere l'aspetto di un semplice gatto, in questo caso gli oggetti si fondono nella nuova forma e diventano inutilizzabili. Usare l'abilità è un'azione di round completo e può essere usata una volta al giorno per livello. Una *Visione del vero* rivela il vero aspetto del nekomata e in caso di morte il corpo torna quello di un normale gatto. In forma animale il nekomata non può lanciare incantesimi o parlare, ma può comunicare con gli altri gatti.

Questo sostituisce la capacità dei nekomata di scacciare i non morti.

B Un bakeneko con un punteggio di Carisma pari o superiore a 10 può lanciare l'incantesimo *Luci Danzanti*, *Parlare con gli animali (solo felini)* e *Ingrandire persone* (solo su se stesso) ed come un incantatore di primo livello una volta al giorno (tiro salvezza CD 10 + punteggio di Carisma del bakeneko + livello dell'incantesimo), può inoltre usare questi incantesimi anche quando è in forma di gatto.

Questo sostituisce i normali incantesimi razziali di un nekomata.

B Classe preferita: Ranger.

Questa sostituisce la classe preferita del nekomata.

B I bakeneko possono scegliere i talenti razziali dei Cangianti di Eberron.

Il Bakeneko esemplare

Nonostante il bakeneko non sia altro che una variante del nekomata viene qui presentata una razza esemplare anche per lui.

Il nekomata esemplare - tabella

Livello	Bonus di att. base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Rifl.	Tiro Salv. Vol.	Speciale
1	+0	+2	+0	+2	Empatia Animale, vista crepuscolare migliorata
2	+1	+3	+0	+3	Forma del Kasha, Furtivo
3	+2	+3	+1	+3	Incremento di abilità (+2 Destrezza)

La razza esemplare si basa sul potenziamento delle caratteristiche razziali del bakeneko.

Le razze esemplari sono sempre da considerarsi classi preferite per i personaggi multiclasse.

Informazioni sulle regole di gioco

I bakeneko esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: La caratteristica principale per un bakeneko è la Destrezza, alti punteggi di Forza e Costituzione sono comunque molto utili.

Allineamento: qualsiasi, ma per lo più malvagi.

Dado vita: d8

Abilità di classe

Le abilità di classe del bakeneko esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Addestrare animali (Car), Artigianato (Int), Camuffare (Car), Conoscenze (Natura) (Int), Conoscenze (Locali) (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Raggiungere (Car), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Corde (Des).

Punti di abilità al 1° livello: (6 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 6 + modificatore di Int).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del bakeneko esemplare:

Competenza nelle armi e nelle armature:

I bakeneko esemplare sono competenti in tutte le armi semplici, nelle armature leggere e negli scudi, tranne gli scudi torre.

Empatia Animale (Str): Al primo livel-

lo un bakeneko ottiene la capacità di interagire con gli animali come un ranger o un druido.

Se ha già questa abilità ottiene un bonus di +2.

Visione crepuscolare avanzata (Str):

Al primo livello la visione crepuscolare di un bakeneko aumenta notevolmente, permettendogli di vedere tre volte più distante di un umano alla luce della luna, delle stelle, di torce o di fonti di luce analoghe.

Forma del Kasha (sup): Al secondo livello un bakeneko comprende come utilizzare al meglio la propria capacità di ingrandire il suo corpo. Può infatti prendere le sembianze di un grosso felino magico più adatto alla battaglia. Per fare ciò deve sacrificare una delle sue trasformazioni giornaliere e l'uso giornaliero dell'incantesimo *Ingrandire persone* (di conseguenza può usare solo una volta al giorno questa abilità).

In termini di gioco il bakeneko si trasforma in un ghepardo, ma non ha le capacità straordinarie della creatura né i suoi talenti (ha comunque la competenza nelle armi naturali della creatura), può mantenere questa forma per 1 minuto per livello.

Per il resto funziona esattamente come la forma selvatica di un druido.

Incremento di Abilità (Str): Al terzo livello un nekomata esemplare ottiene un incremento permanente di +2 ad una caratteristica (alla Destrezza).

Kamaitachi

I kamaitachi sono spiriti del vento che abitano le montagne del Giappone. Secondo le antiche leggende assalgono i viandanti muovendosi così rapidi da non essere visti.

Di solito agiscono in tre, il primo butta a terra il malcapitato, il secondo infligge dei profondi tagli e il terzo ne cura le ferite con una medicina speciale che blocca la fuoriuscita di sangue, ma che lascia il dolore.

Personalità: i kamaitachi non sono aggressivi per natura ma sono molto territoriali e chiunque attraversi i loro confini viene considerato un nemico.

Nonostante questo i kamaitachi raramente uccidono e si limitano a spaventare o a ferire gli invasori.

Conducono un'esistenza seminomade all'interno di un territorio non molto vasto, generalmente hanno un villaggio semistanziale e gruppi di esploratori che perlustrano costantemente il territorio tornando una volta alla settimana al campo.

Amano le cose semplici e gli spazi aperti, sono molto gelosi dei loro territori ed orgogliosi delle proprie capacità.

Amano gli oggetti in metallo, in particolare le armi leggere e facili da maneggiare, ma non hanno una particolare abilità nel forgiarle, spesso quindi le rubano o le comprano.

Qualunque cosa viene lasciata (più o meno volontariamente) nei loro territori diventa automaticamente loro.

Descrizione fisica: i kamaitachi hanno l'aspetto di donnole particolarmente grandi ritte sulle zampe posteriori, hanno corpi agili e flessuosi e sono incredibilmente rapidi nei movimenti, quando corrono spesso si appoggiano sulle quattro zampe per aumentare la velocità. Raggiungono in piedi un'altezza di un metro scarso e un peso di circa 30 kg, le femmine sono più alte dei maschi ma più o meno dello stesso peso. Vestono con abiti leggeri con colori semplici e spesso neanche con quelli, la nudità non è un tabù per loro (sono comunque coperti di pelliccia).

Relazioni: I kamaitachi tra loro sono molto socievoli e formano comunità familiari molto unite, amano fare praticamente qualunque lavoro in gruppo e la cosa più importante è il bene della comunità. Nonostante questo gli oggetti che un kamaitachi fabbrica per se sono di sua esclusiva proprietà e può farne l'uso che vuole. Per passare tranquilli in un territorio controllato dai kamaitachi la scelta migliore è lasciare un tributo in oggetti o in cibo. Le donnole conoscono il valore del denaro ma preferiscono ricevere oggetti. Se una persona riesce ad entrare nelle grazie dei kamaitachi viene considerato a tutti gli effetti un membro della comunità, ma deve rispettarne le leggi.

I kamaitachi apprezzano la compagnia degli animali e degli altri spiriti, se rimangono a casa loro però, disprezzano gli spiriti felini per il loro legame con la morte e i kappa perché osano disprezzare i metalli.

Prestano a volte servizio come ladri o spie per altri, dietro giusto compenso.



Allineamento: i kamaitachi sono notoriamente ladri, spie e predoni, ma non sono malvagi.

Per loro il furto se commesso nei propri territori non è un reato, a meno che non si rubi ad un altro kamaitachi.

I kamaitachi sono generalmente neutrali.

Religione: i kamaitachi venerano gli spiriti naturali, una delle figure principali nei loro villaggi è infatti lo sciamano. Tengono molto ai loro territori situati nei boschi montani e spesso curano piante ed animali che vi si trovano. Non per questo non vanno a caccia o raccolgono i frutti spontanei della terra, ma sempre senza esagerare.

Linguaggio: I kamaitachi parlano la lingua della loro regione di provenienza, mancano di un linguaggio proprio in quanto la loro vera lingua è il linguaggio animale e fanno proprio quello degli uomini.

Tratti razziali Kamaitachi

B Umanoide: I kamaitachi sono chiamati spiriti ma in realtà sono umanoidi, molto probabilmente sono discendenti da antichi spiriti del vento o da bestie magiche.

B Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola i kamaitachi guadagnano un bonus di +1 alla classe armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire e un bonus di +4 a Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia media.

B -2 alla Forza, +2 alla Destrezza. I kamaitachi sono agili, ma non sono famosi per la loro forza.

B La velocità a terra dei kamaitachi è 12 metri, nonostante le loro piccole dimensioni sono incredibilmente rapidi.

B Familiarità con la kama (Str): i kamaitachi

trattano la kama come arma semplice e non esotica.

B Grande alleato (Str): quando i kamaitachi aiutano gli altri durante un combattimento conferiscono un bonus di +3 e non di +2, quando fiancheggiano un avversario ricevono un bonus di +4 invece che di +2. I kamaitachi sono abituati a combattere in gruppo e hanno sviluppato particolari tecniche a questo scopo.

B Familiarità con le lame (Str): i kamaitachi ottengono un bonus razziale di +1 al tiro per colpire e ai danni con le seguenti armi: kama, falce, falcetto, pugnale da mischia, kukri.

B Bonus razziale di +2 a Guarire, Muoversi silenziosamente e Sopravvivenza.

B Linguaggi automatici: territorio di provenienza e comune. Linguaggi bonus: halfling, gnomesco, nanico, elfico, auran e silvano.

B Classe preferita: Ladro (o *Ninja*, descrizione della classe presente sul manuale *Perfetto Avventuriero*).

Il kamaitachi esemplare

Il kamaitachi esemplare sviluppa le abilità razziali della creatura, potenziando il suo combattimento di gruppo. Le razze esemplari sono sempre da considerarsi classi preferite per i personaggi multiclasse.

Informazioni sulle regole di gioco

I kamaitachi esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: La caratteristica fondamentale per un kamaitachi esemplare è la Destrezza, un alto punteggio di Costituzione o di Intelligenza è comunque utile.

Allineamento: qualsiasi, ma per lo più neutrali.

Dado vita: d6

Il kamaitachi esemplare - tabella

Livello	Bonus di att. base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Rifl.	Tiro Salv. Vol.	Speciale
1	+0	+0	+2	+0	Alleato maggiore
2	+1	+0	+3	+0	Familiarità con le lame avanzata, Zitto e buono
3	+2	+1	+3	+1	Incremento di abilità (+2 Destrezza)

Abilità di classe

Le abilità di classe del kamaitachi esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della fuga (Des), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Percepire intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere informazioni (Car), Raggiungere (Car), Rapidità di mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare corde (Des).

Punti di abilità al 1° livello: (8 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 8 + modificatore di Int).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del kamaitachi esemplare:

Competenza nelle armi e nelle armature:

I kamaitachi esemplari sono competenti in tutte le armi semplici e nelle armature leggere.

Alleato maggiore (Str): al primo livello i kamaitachi esemplari imparano a combattere ancora meglio in gruppo. Quando un kamaitachi aiuta un altro durante un combattimento conferisce un bonus di +4 e non di +3, quando fiancheggiano un avversario ricevono un bonus di +5 invece che di +4.

Familiarità con le lame avanzata (Str): Al secondo livello un kamaitachi esemplare affina il proprio legame con le armi, il bonus razziale al tiro per colpire e ai danni con le seguenti armi aumenta da +1 a +2: kama, falce, falcetto, pugnale da mischia, kukri.

Zitto e buono (Str): Al secondo livello un kamaitachi esemplare porta i suoi bonus razziali a Guarire, Muoversi silenziosamente e Sopravvivenza da +2 a +3.

Incremento di Abilità (Str): Al terzo livello un kamaitachi esemplare ottiene un incremento permanente di +2 ad una caratteristica (alla Destrezza).

3. Incantesimi

Vengono qui elencati alcuni nuovi incantesimi che hanno effetto sugli spiriti, per la modifica di questi incantesimi si è considerato che uno spirito abbia un modificatore di livello pari a +0.

Se considerati troppo potenti dal master è possibile modificarli in uno o più dei seguenti modi:

B aumentando di uno il livello dell'incantesimo

B limitando il bersaglio ai folletti o ai folletti (spirito) e non agli spiriti in generale (vedere la tabella a pagina per sapere esattamente cos'è uno spirito).

Incantesimi da assassino

Nuovi incantesimi da assassino di livello 1:

Nascondersi agli spiriti

Incantesimi da bardo

Nuovi incantesimi da bardo di livello 1:

Charme sugli spiriti

Nascondersi agli spiriti

Nuovi incantesimi da bardo di livello 2:

Blocca spiriti

Nuovi incantesimi da bardo di livello 4:

Dominare spiriti

Incantesimi da chierico

Nuovi incantesimi da chierico di livello 1:

Charme sugli spiriti

Evoca Yurei I

Individuazione degli spiriti

Nascondersi agli spiriti

Protezione dagli spiriti

Nuovi incantesimi da chierico di livello 2:

Blocca spiriti

Evoca Yurei 2

Nuovi incantesimi da chierico di livello 3:

Cerchio magico contro gli spiriti

Evoca Yurei III

Nuovi incantesimi da chierico di livello 4:

Evoca Yurei IV

Nuovi incantesimi da chierico di livello 5:

Evoca Yurei V

Nuovi incantesimi da chierico di livello 6:

Evoca Yurei VI

Nuovi incantesimi da chierico di livello 7:

Evoca Yurei VII

Nuovi incantesimi da chierico di livello 8:

Evoca Yurei VIII

Nuovi incantesimi da chierico di livello 9:

Evoca Yurei IX

Incantesimi da druido

Nuovi incantesimi da druido di livello 1:

Charme sugli spiriti

Nascondersi agli spiriti

Protezione dagli spiriti

Nuovi incantesimi da druido di livello 2:

Blocca spiriti

Nuovi incantesimi da druido di livello 3:

Cerchio magico contro gli spiriti

Incantesimi da guardia nera

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 1:

Evoca Yurei I

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 2:

Evoca Yurei II

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 3:

Evoca Yurei III

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 4:

Evoca Yurei IV

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 5:

Evoca Yurei V

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 6:

Evoca Yurei VI

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 7:

Evoca Yurei VII

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 8:

Evoca Yurei VIII

Nuovi incantesimi da guardia nera di livello 9:

Evoca Yurei IX

Incantesimi da mago / stregone

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 1:

Charme sugli spiriti

Evoca Yurei I

Individuazione degli spiriti

Ingrandire spirito

Nascondersi agli spiriti

Protezione dagli spiriti

Ridurre spiriti

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 2:

Evoca Yurei II

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 3:

Blocca spiriti

Cerchio magico contro gli spiriti

Evoca Yurei III

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 4:

Evoca Yurei IV

Ingrandire spiriti di massa

Ridurre spiriti di massa

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 5:

Dominare spiriti

Evoca Yurei V

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 6:

Evoca Yurei VI

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 7:

Blocca spiriti di massa

Evoca Yurei VII

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 8:

Evoca Yurei VIII

Nuovi incantesimi da mago / stregone di livello 9:

Evoca Yurei IX

Incantesimi da ranger

Nuovi incantesimi da ranger di livello 1:

Charme sugli spiriti

Nascondersi agli spiriti

Descrizione degli incantesimi

Blocca spiriti

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello : Brd 2, Chr 2, Mag/Str 3

Componenti: V, S, F/FD

Tempo di lancio : 1 azione standard

Raggio di azione : Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Uno spirito

Durata: 1 round per livello (I) ; vedi testo

Tiro salvezza : Volontà nega ; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Si

Funziona come *blocca persone*, tranne per quanto indicato sopra.

Blocca spiriti di massa

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello : Mag/Str 7

Bersagli : Uno o più spiriti, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Funziona come *blocca persone*, tranne per quanto indicato sopra.

Charme sugli spiriti

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]

Livello : Brd 1, Mag/Str 1

Componenti : V, S

Tempo di lancio : 1 azione standard

Raggio di azione : Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio : Uno spirito

Durata : 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Si

Funziona come *charme su spiriti*, tranne per quanto indicato sopra.

Cerchio magico contro gli spiriti

Abiurazione

Livello : Chr 3, Drd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio : 1 azione standard

Raggio di azione : Contatto

Area: Emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata

Durata : 10 minuti per livello

Tiro salvezza : Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

Funziona come *cerchio magico contro il male*, tranne per quanto indicato sopra.

Dominare spiriti

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello : Brd 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio : 1 round

Raggio di azione : Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Uno spirito

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza : Volontà nega

Resistenza agli incantesimi : Si

Funziona come *dominare persone*, tranne per quanto indicato sopra.

Evoca Yurei I

Evocazione (Convocazione) [Male]

Livello: Guardia Nera 1, Chr 1, Dread Necromancer 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S, F/DF

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione : Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto : Una creatura evocata

Durata : 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *Evoca Mostri I* solo che evoca uno Spirito non morto.

Evoca Yurei richiama una creatura dal primo livello della lista seguente. Il non morto evocato non conta nel totale di Dadi Vita che il giocatore può controllare con incantesimi o abilità varie. Nessun non morto evocato può avere un numero di dadi vita maggiore a quello dell'incantatore +1.

Tutte le creature evocate hanno il tipo Spirito.

Focus: un triangolo di stoffa bianco e polvere di ossa.

Evoca Yurei

1° livello

Scheletro medio

Zombie piccolo

2° livello

Scheletro grande

Zombie medio

3° livello

Fantasma piccolo

Ghoul

Scheletro enorme

Zombie grande

4° livello

Allip

Fantasma medio

Ghast

Zombie enorme

5° livello

Fantasma grande

Mummia

Ombra

Progenie vampirica

Wight

6° livello

Fantasma enorme

Wraith

7° livello

Ombra maggiore

Vampiro

8° livello

Mohrg

Spettro

9° livello

Divoratore

Evoca Yurei II

Evocazione (Convocazione) [Male]

Livello: Guardia Nera 2, Chr 2, Dread Necromancer 2, Mag/Str 2

Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 2° livello oppure due creature dello stesso tipo di 1° livello.

Evoca Yurei III

Evocazione (Convocazione) [Male]

Livello: Guardia Nera 3, Chr 3, Dread Necromancer 3, Mag/Str 3

Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 3° livello oppure due creature dello stesso tipo di 2° livello, oppure quattro creature di 1° livello.

Evoca Yurei IV

Evocazione (Convocazione) [Male]

Livello: Guardia Nera 4, Chierico 4, Dread Necromancer 4, Mago/Stregone 4
Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 4° livello oppure due creature dello stesso tipo di 3° livello, oppure quattro creature di un livello inferiore.

Evoca Yurei IV

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Guardia Nera 4, Chr 4, Dread Necromancer 4, Mag/Str 4
Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 4° livello oppure due creature dello stesso tipo di 3° livello, oppure quattro creature di un livello inferiore.

Evoca Yurei V

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Guardia Nera 5, Chierico 5, Dread Necromancer 5, Mago/Stregone 5
Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 5° livello oppure due creature dello stesso tipo di 4° livello, oppure quattro creature di un livello inferiore.

Evoca Yurei VI

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Guardia Nera 6, Chr 7, Dread Necromancer 7, Mag/Str 7
Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 6° livello oppure due creature dello stesso tipo di 5° livello, oppure quattro creature di un livello inferiore.

Evoca Yurei VII

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Guardia Nera 7, Chr 7, Dread Necromancer 7, Mag/Str 7
Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 7° livello oppure due creature dello stesso tipo di 6° livello, oppure quattro creature di un livello inferiore.

Evoca Yurei VIII

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Guardia Nera 8, Chr 8, Dread Necromancer 8, Mag/Str 8
Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 8° livello oppure due creature dello stesso tipo di 7° livello, oppure quattro creature di un livello inferiore.

Evoca Yurei IX

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Guardia Nera 9, Chr 9, Dread Necromancer 9, Mag/Str 9
Effetto: Una o più creature che non possono essere evocate a più di 9 metri l'una dall'altra.

Questo incantesimo funziona esattamente come *evoca Yurei I* tranne per il fatto che si può evocare una creatura di 9° livello oppure due creature dello stesso tipo di 8° livello, oppure quattro creature di un livello inferiore.

Individuazione degli spiriti

Divinazione
Livello : Chi 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, M/F D
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione : 18 m
Area : Emanazione a forma di cono
Durata : Concentrazione, fino a minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi : No
Componente materiale arcana: Un ciuffo di peli o alcune squame di uno spirito.

Funziona esattamente come *individuazione dei non morti* ma individua creature col sottotipo (spirito).

Ingrandire spirito

Trasmutazione

Livello : Mag/Str 1, Forza 1

Componenti : V, S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione : Vicino (7,5 m + 1, 5 per ogni 2 livelli)

Bersaglio : Uno spirito

Durata : 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi : Sì

Funziona come *ingrandire persone*, tranne per quanto indicato sopra.

Nota: un bakeneko che usa i propri poteri per ingrandirsi non può essere ulteriormente ingrandito da questo incantesimo.

Un bakeneko esemplare in forma di leopardo può essere invece ingrandito da questo incantesimo, ma solo se è lanciato da un'altro incantatore.

Ingrandire spiriti di massa

Trasmutazione

Livello : Mag/Str 4

Bersaglio: Uno spirito per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Funziona come *ingrandire spiriti*, ma ha effetto su più creature.

Nascondersi agli spiriti

Abiurazione

Livello : Ass 1, Brd 1, Chi, Drd 1, Rgr 1

Componenti: S, FD

Tempo di lancio : 1 azione standard

Raggio di azione : Contatto

Bersaglio : Una creatura toccata per livello

Durata: 10 minuti per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi : Sì

Funziona come *nascondersi agli animali*, tranne per quanto indicato sopra.

Protezione dagli spiriti

Abiurazione

Livello : Brd 1, Chr 1, Drd 1, Mag/Str 1

Componenti : V, S, M/F D

Tempo di lancio : 1 azione standard

Raggio di azione : Contatto

Bersaglio : Creatura toccata

Durata : 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

Funziona come *protezione dal male*, tranne per quanto indicato sopra.

Ridurre spiriti

Trasmutazione

Livello : Mag/Str 1

Componenti : V S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio : Uno spirito

Durata : 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi : Sì

Funziona come *ridurre persone*, tranne per quanto indicato sopra.

Ridurre spiriti di massa

Trasmutazione

Livello : Mag/Str 4

Bersaglio: Uno spirito per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Funziona come ridurre spiriti, ma influenza molteplici creature.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration For agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible For You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.