

VISHI DUNN

Iniziato di Waha. Uomo, 21 anni. Assistente sciamano della tribù dell'Alto Lama.

Introduzione: *Mi chiamo Vishi Dunn, anche se forse sono più noto nel Mondo degli Spiriti che in questo. Come sciamano del clan del Lama Blu ho viaggiato in lungo e in largo, vedendo fin troppe cose in termini di guerra e di morte. È vero, alcuni mi hanno chiamato "Vishi l'Uccisore di Parenti", ma è un epiteto che deriva dalla lealtà e non dal tradimento. So che in tutto Passo del Drago non esiste una possibilità di pace migliore di quella proposta da Argrath. Ero lì, quando Pavis fu liberata, e ho trovato l'amicizia di Vasana, di Yanioth e dei loro parenti. Ora, cavalco al loro fianco e mi occupo dei bisogni del Mondo degli Spiriti, offrendo consigli e ammonimenti, finché qualcuno sarà disposto ad ascoltarmi. Non prestate attenzione al mio servitore, Cugino Scimmia. È un codardo e non ha nulla di importante da dire.*

Vishi Dunn è un membro della tribù dei Cavalcatori dell'Alto Lama, appartenente al clan del Lama Blu. Ha un fisico asciutto e la testa rasata, in linea con la tradizione della tribù dell'Alto Lama. Il suo corpo è tatuato con motivi decorativi e spirituali, e indossa una tunica in lana di yak dai colori brillanti con disegni ornamentali, aperta sul davanti, e dei sandali grezzi, preferendo camminare scalzo quando gli è possibile. La sua pelle è più scura del comune, risultato di lunghi anni di esposizione al sole.

Suo nonno ha combattuto per il Sommo Re alla Cima Grizzly e fu ucciso da degli spiriti Lunari, mentre suo padre venne ucciso dall'Impero Lunare nella prima battaglia di Brodolunare.

Nel corso della sua cerimonia di iniziazione all'età adulta, Vishi fu quasi ucciso da degli spiriti. Divenne poi apprendista di uno sciamano, Sabera Cavalcaspirti, che gli insegnò come interagire con il Mondo degli Spiriti. Quando giunse notizia che Argrath il Toro Bianco fosse in procinto di evocare il semidio Jaldon Dentedorato, Vishi si recò alla Tomba di Jaldon per assistere a tale evento. Jaldon fece ritorno, e Vishi Dunn giurò lealtà al Toro Bianco. Quando uno dei suoi parenti si oppose all'alleanza con Argrath, Vishi Dunn lo uccise. Di conseguenza, è stato soprannominato Vishi l'Uccisore di Parenti, un soprannome per cui non prova né orgoglio né vergogna.

Vishi seguì Argrath e Jaldon nella liberazione di Pavis, dove strinse amicizie con Vasana, per poi accompagnare quest'ultima a Passo del Drago. Vishi è fortemente leale ad Argrath (quasi all'inverosimile), ai limiti del fanatismo. Nonostante questo, è sorprendentemente mondano, ed apprezza i piaceri materiali del bere e del fare baldoria come chiunque altro.



FOR 13 COS 13 TAG 12
 INT 18 DES 13 CAR 15
 POT 19 Punti Magia: 19
 (+ 14 nel cristallo)

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01-04	0/5
Gamba sinistra	05-08	0/5
Addome	09-11	0/5
Petto	12	0/6
Braccio destro	13-15	0/4
Braccio sinistro	16-18	0/4
Testa	19-20	0/5

Arma	%	Danno	OdA	PF
Lancia da cavaliere	50	1D10+1+1D4	4	10
Ascia-Daga	60	3D6+1D4	5	10
Pugnale	45	1D4+2+1D4	8	4
Bastone con laccio (uurga)	45	Lotta	5	4

Rune: Luna 60% (☉), Aria 55% (☼), Acqua 50% (☽), Morte 80% (☠), Uomo 85% (♂).

Passioni: Amore (Famiglia) 60%, Lealtà (Argrath) 80%, Lealtà (Sabera Cavalcaspirti, mentore) 60%, Lealtà (Tribù dell'Alto Lama) 50%, Odio (Caos) 60%, Odio (Impero Lunare) 70%, Onore 60%

Reputazione: 9%

Riscatto: 250L.

Movimento: 8

Bonus al Danno: +1D4

Danno di Combattimento Spirituale: 1D6+4

Modificatori all'Ordine d'Attacco: DES 2, TAG 2

Punti Ferita: 13

Velocità di Guarigione: 3

Armatura: perizoma e tunica.

Abilità: *Agilità + 10%:* Cavalcare (Alti Lama) 65%, Schivare 36%. *Comunicazione +15%:* Cantare 45%. *Conoscenza +15%:* Battaglia 30%, Costumi (Praxiani) 40%, Nozioni sugli Animali 40%, Nozioni del Culto (Waha) 35%, Nozioni sulle Piante 45%, Pastorizia 50%, Primo Soccorso 50%, Taglio di Pace 50%. *Furtività +10%:* Muoversi Silenziosamente 20%, Nascondersi 20%. *Magia +10%:* Adorare (Waha) 35%, Combattimento Spirituale 95%, Danza Spirituale 45%, Meditare 40%, Nozioni sugli Spiriti 40%, Viaggio Spirituale 65%. *Manipolazione +20%* (include tutte le abilità legate alle armi). *Percezione +15%:* Ascoltare 40%, Avvistare 40%, Cercare 50%, Seguire Tracce 10%.

Lingue: Parlare Heortiano 25%, Parlare Lingua Commerciale 20%, Parlare Lingua degli Spiriti 50%, Parlare Praxiano 65%.

Magie degli Spiriti: Guarire 2, Individuare Spirito 1, Schermo Spirituale 3, Seconda Vista 3.

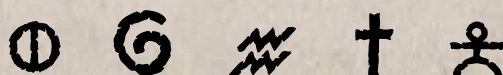
Punti Runa: 3 (Waha)

Incantesimi delle Rune: Barriera Spirituale (varia), Comandare Spirito del Culto (2), Congedare Elementale della Terra piccolo (1), Divinazione (1), Estensione (1), Evocare Elementale della Terra piccolo (1), Guarire Ferite (1), Incantesimo Multiplo (1), Rimuovere Magia (varia), Scudo (varia), Trovare Nemico (1), Vista dell'Anima (1).

Oggetti magici: Cristallo accumulatore da 14 Punti Magia (possono essere spesi al posto dei PM personali, non è possibile ricaricarlo nel corso dell'avventura).

Tesoro: ha con sé 5L in monete e un alto lama (vedi sotto). Inoltre, ha delle bisacce piene di oggetti di valore frutto del saccheggio di Pavis, valutabili 400L.

Seguace (compagno): un babbuino intelligente chiamato Cugino Scimmia (vedi sotto). Cugino Scimmia è un inveterato codardo.



SERVITORE, ELEMENTALE E CAVALCATURA

CUGINO SCIMMIA, *Babbuino*

FOR 17	COS 11	TAG 10
INT 13	DES 13	CAR 10
POT 13	Punti Magia: 13	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Gamba destra	01-02	1/3
Gamba sinistra	03-04	1/3
Addome	05-07	1/5
Petto	08-10	1/5
Braccio destro	11-13	1/3
Braccio sinistro	14-16	1/3
Testa	17-20	1/4

Arma	%	Danno	OdA	PF
Artiglio	50	1D6+1+1D4	8	—
Morso	40	1D8+1+1D4	8	—
Lancia corta	30	1D6+1+1D4	6	10
Fionda	30	1D8	2	—

Rune: Bestia 80% (▼), Disordine 75% (⌘).

Passioni: Amore (Famiglia) 60%.

Movimento: 10

Bonus al Danno: +1D4

Punti Ferita: 11

Attacco: la sua tattica abituale consiste nel trafiggere con la lancia per poi avvicinarsi per artigliare o mordere.

Armatura: pelliccia da 1 punto.

Abilità: *Agilità:* Scalare 90%, Schivare 26%. *Conoscenza:* Nozioni sugli Animali 30%. *Furtività:* Muoversi Silenziosamente 45%. *Magia:* Adorare (Nonno Babbuino) 35%, Combattimento Spirituale 50%. *Percezione:* Ascoltare 40%, Avvistare 35%, Seguire Tracce 25%.

Lingue: Parlare Lingua dei Babbuini 30%, Parlare Praxiano 10%.

Magie degli Spiriti: Contromagia 2, Guarire 2, Mobilità 1, Schermo Spirituale 2.

ELEMENTALE DELLA TERRA

Vishi Dunn può spendere 1 Punto Runa per chiedere a Waha di inviargli un Elementale della Terra di taglia piccola. Questi seguirà i suoi ordini e resterà in questo mondo per 15 minuti (la durata dell'incantesimo), per poi dissolversi.

Caratteristiche	Piccolo
Costo in Punti Runa per evocarlo	1
Volume (in metri cubi)	1
Punti Ferita	10
FOR	10
POT	11
Bonus al Danno	0
Movimento	3

Capacità: un elementale della terra può aprire delle buche nel terreno, realizzare gallerie e trovare oggetti sepolti. Può anche essere utilizzato per far sì che degli oggetti restino incastrati nella terra, impedire a gallerie instabili di crollare o formare dei cumuli o dei crinali nel terreno (non più grandi del volume dell'elementale). Un

elementale della terra può trasportare una persona e "nuotare" attraverso il terreno, se ha abbastanza FOR per trasportare tale individuo. Non c'è aria sotto terra, e chiunque venga trasportato deve effettuare un tiro COS o soffocare (vedi sotto). L'elementale della terra può fare ciò solo con passeggeri che non oppongano resistenza. Se ha FOR sufficiente, può trasportare più persone.

Attacco: in combattimento, l'elementale della terra utilizza il suo volume per sommergere i suoi avversari, aprendo delle buche sotto di loro di volume massimo pari al proprio. Un elementale della terra piccolo inghiotte solamente le gambe della vittima. Dopo aver seppellito la sua vittima, l'elementale della terra richiude il buco, infliggendo un danno pari al suo Bonus al Danno a tutte le parti del corpo sommerse. Un elementale della terra può attaccare in questo modo soltanto se si trova su una superficie di terra compatta o di roccia (quindi, non su sabbia o terriccio argilloso), e può attaccare solo una volta in un dato punto, visto che il terreno polverizzato sarebbe troppo sottile per un attacco successivo. La vittima viene in ogni caso trattenuta dall'elementale della terra e deve superare un tiro resistenza con la sua FOR contro la FOR dell'elementale per liberarsi e sgusciare fuori dalla sua presa. Se un elementale della terra non possiede alcun Bonus al Danno o attacca una vittima su un terreno inadatto, la inghiottirà come descritto poc'anzi, senza causarle alcun danno. La vittima deve comunque effettuare un tiro contrastato FOR contro FOR per liberarsi dalla stretta dell'elementale.

ALTO LAMA DI VISHI DUNN

Vishi Dunn monta un alto lama addestrato al combattimento. Questi animali sono tanto alti che i loro cavalieri tirano 1D10+10 per determinare quale parte del corpo di un avversario sia stata colpita anche contro nemici a cavallo. Quando attacca in carica con una lancia da cavaliere, Vishi Dunn utilizza il Bonus al Danno dell'alto lama!

FOR 36	COS 15	TAG 42
INT —	DES 11	CAR —
POT 13	Punti Magia: 13	

Parte del Corpo	D20	Armatura/PF
Zampa posteriore destra	01-02	2/7
Zampa posteriore sinistra	03-04	2/7
Parte posteriore del corpo	05-07	2/9
Parte anteriore del corpo	08-10	2/9
Zampa anteriore destra	11-13	2/7
Zampa anteriore sinistra	14-16	2/7
Testa	17-20	2/8

Arma	%	Danno	OdA	PF
Morso	35	1D8	8	—
Calcio	50	1D8+4D6	8	—
Impennarsi e scalciare	35	2D8+4D6	8	—

Bonus al Danno: +4D6

Movimento: 12

Punti Ferita: 22

Combattimento: un alto lama può mordere e calciare uno o due nemici contemporaneamente, o può impennarsi e scalciare un singolo avversario.

Armatura: pelle da 2 punti.

IL MONDO DEGLI SPIRITI

IL SOSIA SPIRITUALE

Il **Mondo degli Spiriti** è un luogo di sublime bellezza, colmo di vita, ma è anche un posto dove gli spiriti sperduti errano senza meta, dove si condensano i sogni infranti e dove banchettano gli incubi. Alcuni spiriti sono legati a zone specifiche, mentre altri vagano per tutto il Mondo degli Spiriti. Questo mondo ultraterreno è costituito di molte parti distinte e separate, ma connesse ad altri luoghi tramite percorsi spirituali. Agli occhi della maggior parte dei visitatori, esso appare semplicemente come una zona grigia di nulla, sconfinata. Agli sciamani, tuttavia, il Mondo degli Spiriti appare differente. Come molti luoghi di Glorantha, le terre desolate descritte ne *La Torre Diroccata* hanno un proprio riflesso nel Mondo degli Spiriti, un luogo desolato costituito da pianure rocciose e colline grigie.

Lo Sciamano

La magia degli spiriti è diffusa a Glorantha e lo **sciamano** è l'esperto nel suo utilizzo. Gli sciamani sono degli specialisti dediti alla magia degli spiriti, alla conoscenza degli stessi e del loro mondo, e sviluppano abilità, conoscenze e poteri peculiari. Gli sciamani sono molto potenti perché sono presenti contemporaneamente sia nel mondo corporeo (il Mondo di Mezzo) che in quello degli spiriti, e contemplan l'esistenza nella sua interezza. La loro responsabilità principale consiste nel fornire protezione spirituale e conoscenza ai loro parenti e compagni di tribù, agendo come custodi di rituali e magie degli spiriti, incantatori ed evocatori.

DISCORPORAZIONE

Lo spirito di uno sciamano può lasciare il suo corpo del Mondo di Mezzo e vagare in profondità nel Mondo degli Spiriti tramite un processo chiamato **discorporazione**. Per discorporarsi, uno sciamano deve sacrificare 5 Punti Magia nel corso di un rituale della durata di 1 ora. La durata della discorporazione è di 1D6 ore, e ogni Punto Magia addizionale speso incrementa di 1 ora il tempo in cui lo sciamano può restare discorporato. Il processo di discorporazione non può essere Dissolto.

Mentre è discorporato, lo sciamano può percepire gli altri spiriti e fonti di POT in un raggio di circa 10 metri per ogni punto di POT. In un raggio di 1 metro per punto di POT, lo sciamano può percepire il POT di entità con un margine di errore di 10 punti. A tale distanza, lo sciamano può anche percepire le affinità con le Rune superiori al 50%. Quando si trova a contatto diretto con un altro spirito o un'altra entità, lo sciamano può percepirne i punteggi esatti di POT, INT e CAR. Lo sciamano può anche percepire le affiliazioni ai culti. Né lo sciamano, né il suo sosia spirituale (vedi sotto) recuperano Punti Magia mentre sono discorporati.

ABILITÀ DEL MONDO DEGLI SPIRITI

Le seguenti abilità sono utili a molti sciamani e personaggi discorporati.

- **Danza Spirituale (00):** evitare uno spirito ostile quando si è discorporati.
- **Nozioni sugli Spiriti (00):** conoscere le affinità e le capacità degli spiriti, e cosa li possa acquietare o scacciare.
- **Viaggio Spirituale (00):** orientarsi nel Mondo degli Spiriti, abilità solitamente richiesta quando ci si sposta nelle sue regioni più interne.

Uno sciamano ottiene delle capacità straordinarie risvegliando una porzione della propria anima chiamata **sosia spirituale**, ovvero il proprio alter ego nel Mondo degli Spiriti. Il suo aspetto varia in base alla tradizione mistica dello sciamano. Attraverso il proprio rapporto con il sosia spirituale, lo sciamano è contemporaneamente consapevole sia di quanto accade nel Mondo di Mezzo, sia degli eventi del Mondo degli Spiriti. Quando lo sciamano è interamente presente nel Mondo di Mezzo (ovvero, non è discorporato), il sosia spirituale è presente in entrambi i mondi, e sia lui che lo sciamano sono pienamente consapevoli di ciò che l'altro sta facendo.

Il legame tra sciamano e sosia spirituale ha le seguenti caratteristiche:

- Una volta risvegliato, il sosia spirituale non può tornare dormiente o essere separato dallo sciamano. Un sosia spirituale non può essere Dissolto, Congedato o Rimosso. **Qualora il sosia spirituale venisse distrutto, il suo sciamano morirebbe.**
- Il sosia spirituale non può essere visto da entità normali senza l'aiuto di capacità come Visione Mistica o Seconda Vista.
- I Punti Magia del sosia spirituale sono sempre accessibili allo sciamano, e il suo POT può essere sacrificato a volontà da quest'ultimo.
- Uno sciamano ha Seconda Vista (vedi pagina 19 delle Regole Introduttive a RUNEQUEST) automaticamente e permanentemente attiva. Lo sciamano può vedere il POT anche nell'oscurità.
- Lo sciamano può sommare il CAR del sosia spirituale al proprio ai fini del calcolo del numero massimo di incantesimi conosciuti della magia degli spiriti, ma tale punteggio non si somma al proprio per nessun altro scopo.
- Il sosia spirituale condivide l'INT dello sciamano, e può agire e reagire proprio come potrebbe fare quest'ultimo.
- Quando lo sciamano entra nel Mondo degli Spiriti, il sosia spirituale prende possesso del corpo di quest'ultimo per proteggerlo, diventando così visibile agli abitanti del Mondo di Mezzo. Il sosia spirituale può lanciare qualsiasi incantesimo disponibile allo sciamano, inclusi incantesimi e spiriti intrappolati al proprio interno o sul corpo dello sciamano. Non può tuttavia muovere o animare il corpo dello sciamano. Gli incantesimi lanciati dal sosia spirituale utilizzano il suo POT e i suoi Punti Magia, non quelli dello sciamano.
- Quando è discorporato, lo sciamano non può utilizzare i Punti Magia del sosia spirituale per difendersi o attaccare, ma può usarli per gli incantesimi. Uno sciamano discorporato non può utilizzare i Punti Magia del sosia spirituale per difendersi mentre viaggia nel Mondo degli Spiriti.

VIAGGIARE NEL MONDO DEGLI SPIRITI

Solitamente, uno sciamano ricerca spiriti nella Regione di Frontiera del Mondo degli Spiriti. Talvolta deve viaggiare più in profondità, nelle Regioni Esterne e Interne, in cerca di spiriti specifici residenti in aree più difficili da attraversare. Muoversi verso l'interno è semplice, perché la gravità spirituale delle Regioni Interne attrae tutti verso di esse, cosicché ci si debba semplicemente "lasciare andare" per muoversi in quella direzione. Per procedere verso l'esterno, da una regione all'altra, lo sciamano deve compiere un tiro Viaggio Spirituale.

Combattimento Spirituale

Le interazioni con spiriti ostili spesso si tramutano in combattimenti spirituali, che possono avvenire tra due entità discorporate o tra un'entità discorporata e una del mondo corporeo. Solamente un'entità discorporata può dare inizio a un tale scontro. Se uno spirito desidera attaccare un essere corporeo, deve rendersi visibile al Mondo di Mezzo nel round di combattimento precedente al suo primo attacco. Gli sciamani possono vedere continuamente gli spiriti mediante l'utilizzo di Seconda Vista, e sono solitamente consapevoli delle loro intenzioni ostili ancor prima che si materializzino. Se entrambi i combattenti sono nel Mondo degli Spiriti, lo scontro può iniziare immediatamente. Il combattimento spirituale si risolve sempre a OdA 12 di ciascun round di combattimento, a prescindere da eventuali altre azioni compiute dai personaggi. Se uno spirito viene attaccato con armi fisiche o con incantesimi, essi vanno risolti nel normale OdA dell'attaccante.

Una volta iniziato, il combattimento spirituale continua finché non si verifica una delle seguenti condizioni:

- Entrambe le parti acconsentono a porre fine allo scontro.
- Uno dei due combattenti si disingaggia.
- Una o entrambe le parti sono ridotte a 0 Punti Magia.

Quando uno spirito ingaggia un combattimento, continuerà ad attaccare il proprio bersaglio finché non vincerà, perderà, raggiungerà un accordo con il suo avversario, o finché quest'ultimo non si disingaggerà.

L'abilità Combattimento Spirituale viene utilizzata sia per attaccare che per difendersi nel corso dello scontro, tramite una risoluzione contrastata delle abilità di combattimento dei contendenti.

- **Vincitore e Vinto:** il vincitore infligge il proprio danno di combattimento spirituale allo sconfitto.
- **Pareggio:** in questo caso, entrambi i partecipanti hanno ottenuto un successo nel tiro, conseguendo lo stesso risultato, e ciò significa che la situazione è temporaneamente irrisolta. Se entrambi hanno ottenuto un successo critico, il risultato è comunque un pareggio, ma entrambe le parti infliggono all'altra il rispettivo danno.
- **Due sconfitti:** non accade nulla, a meno che uno dei due non abbia conseguito un disastro nel tiro. Costui perde 1D6 Punti Magia

Quando un essere corporeo viene ingaggiato in un combattimento spirituale non può utilizzare alcuna abilità o ingaggiare un combattimento fisico con altri bersagli corporei senza prima superare un tiro INT×5. Gli esseri corporei ingaggiati in un combattimento spirituale possono lanciare un incantesimo, se riescono in una prova di concentrazione. Gli spiriti possono lanciare incantesimi, se possiedono tale capacità, allo stesso modo degli altri combattenti.

DANNO DI COMBATTIMENTO SPIRITUALE

Il danno di combattimento spirituale riduce i Punti Magia attuali del bersaglio, a meno che non venga assorbito da un'armatura spirituale.

- Con un successo speciale, il danno spirituale tirato viene raddoppiato.
- Con un successo critico, tale danno viene tirato due volte e oltrepassa qualsiasi armatura spirituale.

Inoltre, in caso di successo speciale o critico contro un bersaglio corporeo, si può infliggere un danno fisico pari al numero di D6 tirati per determinare il danno di combattimento spirituale. Il danno viene subito da una parte del corpo determinata casualmente.

Quando uno spirito viene ridotto a 0 Punti Magia, può essere controllato dallo sciamano. Se ciò non avviene, fa ritorno al Mondo degli Spiriti. Se un essere corporeo viene ridotto a 0 Punti Magia, si espone a una possibile possessione (vedi sotto) o, semplicemente, sviene finché non recupererà 1 Punto Magia.

ATTACCARE CON ARMI E INCANTESIMI

Se uno spirito è ingaggiato in un combattimento spirituale, le entità corporee possono attaccarlo con armi incantate e incantesimi. L'attacco si risolve normalmente, ma il danno derivante dalle armi fisiche è basato sul loro contenuto di magia. In generale, solo gli effetti magici puri e il danno derivante dalla magia delle Rune possono avere effetto su uno spirito, mentre la magia degli spiriti non ne ha. Il danno derivante dalle armi incantate o dagli incantesimi riduce i Punti Magia dello spirito.

DISINGAGGIARSI DA UN COMBATTIMENTO SPIRITUALE

Durante la propria Dichiarazione d'Intenti, un'entità può affermare di voler provare a disingaggiarsi dal combattimento spirituale. Riuscirà a farlo con un successo in un tiro **Danza Spirituale** o **Combattimento Spirituale**. Tale tentativo può essere effettuato in qualsiasi momento nel corso del round. Se il tentativo riuscito ha utilizzato Danza Spirituale il combattimento termina immediatamente e non si dovrà effettuare il tiro contrastato alla fine di quel round, mentre nel caso di Combattimento Spirituale il combattimento terminerà alla fine del round in corso. Quando un combattente si disingaggia, il combattimento è finito, e gli spiriti ritornano al Mondo degli Spiriti. Se uno spirito desidera riprendere a combattere, dovrà materializzarsi nuovamente per un round prima di poter iniziare un nuovo scontro.

POSSESSIONE

Quando uno spirito riduce i Punti Magia di un'entità corporea a 0, può provare a possederla. Ci sono due tipi di possessione: dominante (dove l'INT e il POT dello spirito prendono il posto dei corrispettivi del proprietario del corpo, scalzando anche la sua personalità) e celata (una presenza infestante che non esercita alcuna influenza sulle azioni o sulla coscienza, con il proprietario del corpo che non si accorge di tale possessione).