

ERRATA CORRIGE

Nella stesura di qualsiasi lungo testo, per quanto attenzione si profonda nella sua correzione, capita che possano sfuggire imperfezioni ed anche qualche grossolana svista.

Di seguito trovate le correzioni ad "Aartha, No Lands Setting Handbook", che saranno poi integrate nelle eventuali prossime future edizioni.

Nel manuale di Aartha viene presentata la nuova classe dell'esploratore. Purtroppo una vecchia versione si è andata a sovrapporre a quella definitiva e quindi ci sono alcune incongruenze ed errori fra la tabella di riferimento ed il dettaglio sottostante delle capacità, eccovi la versione corretta ed aggiornata.

L'ESPLORATORE -I CONFINI DEL MONDO SONO SEMPRE PIÙ IN LÀ DI QUANTO CREDI-

Una delle anime di Aartha sono senza dubbio gli esploratori, indomiti pionieri che cercano di mappare, perlustrare e conoscere ogni anfratto del mondo. Solitamente gli esploratori si riuniscono in gilde, mettendo in comune esperienze, equipaggiamenti, conoscenze e risorse per rendere meno ardua la loro missione. Purtroppo però la fama che blandisce questi avventurieri rende difficile una piena e completa collaborazione ed invidie, egoismo e bieco arrivismo miete fra le loro fila più vittime della natura selvaggia. Non cambia il fatto che diventare un esploratore è ancora oggi il sogno segreto di ogni fanciullo ed esercita un forte richiamo anche su tutti coloro che si sentono stretti fra le mura di un mondo che deve essere necessariamente più grande di come lo si conosce.

Tutte le razze di Aartha possono intraprendere la professione di Esploratori, anche se gli Uomini Liberi sembrano averla nel sangue.

Allineamento: Qualsiasi

Dado Vita: d8

Punti Abilità al primo livello: (6 + modificatore di Int) x4

Punti Abilità ad ogni livello aggiuntivo: 6 + modificatore Int

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Sag), Conoscenze (Dungeon), Conoscenze (Geografia), Conoscenze (Locali), Conoscenze (Natura), Conoscenze (Storia), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (Int), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car), Valutare (Int)

Livello	Attacco	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+0	+2	+2	+0	Attacco Furtivo +1d6
2	+1	+3	+3	+0	Improvvisazione
3	+2	+3	+3	+1	Terreno Favorito 1
4	+3	+4	+4	+1	Attacco Furtivo +2d6
5	+3	+4	+4	+1	Campo di Specializzazione
6	+4	+5	+5	+2	Studiare l'Avversario 1
7	+5	+5	+5	+2	Attacco Furtivo +3d6
8	+6/+1	+6	+6	+2	Terreno Favorito 2
9	+6/+1	+6	+6	+3	Spirito di Sopravvivenza Superiore
10	+7/+2	+7	+7	+3	Attacco Furtivo +4d6
11	+8/+3	+7	+7	+3	Campo di Specializzazione
12	+9/+4	+8	+8	+4	
13	+9/+4	+8	+8	+4	Attacco Furtivo +5d6, Terreno Favorito 3
14	+10/+5	+9	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Studiare l'Avversario 2
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Attacco Furtivo +6d6
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Terreno Favorito 4
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Attacco Furtivo +7d6
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	

PRIVILEGI DI CLASSE

Competenza Armi e Armature: un esploratore è competente nell'uso di tutte le armi semplici, oltre che arco corto, frusta, spada corta, piccone leggero, piccone pesante e bolas.

Gli esploratori sono competenti nelle armature leggere e negli scudi.

Attacco Furtivo: se un esploratore è in grado di sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per infliggere danni extra.

Il danno da attacco furtivo è di 1d6 al 1° livello e cresce di 1d6 addizionale ogni 3 livelli successivi. Per il resto gli attacchi furtivi seguono le normali regole.

Improvvisazione: un esploratore, forte dei suoi riflessi temprati dall'aver vissuto mille situazioni pericolose, ottiene una riserva giornaliera di Punti Improvvisazione (P.I.) pari a metà del proprio livello + il modificatore di Int (arrotondare per difetto). Quando l'Esploratore si trova ad affrontare una prova di abilità o di caratteristica, può spendere un P.I. per aggiungere 1d6 al risultato finale.

Terreno Favorito: al 3° livello un Esploratore può scegliere un tipo di terreno (montagna, pianura, giungla, foresta, ecc...). Quando si trova in quell'ambiente guadagna un bonus di +2 all'Iniziativa, alle prove di Conoscenza (Geografia), Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Osservare e Sopravvivenza. Muovendosi sul suo terreno favorito, l'esploratore non lascia tracce. All'8° livello ed ogni 5 livelli successivi, l'esploratore guadagna un ulteriore Terreno Favorito.

Campo di Specializzazione: al 5° ed all' 11° livello, un esploratore può scegliere un campo di specializzazione tra quelli sotto riportati, ciascuno dei quali gli fornisce alcune abilità aggiuntive speciali.

Archeologo: l'esploratore guadagna l'abilità di Scoprire Trappole come se fosse un ladro.

Biologo: l'esploratore guadagna il talento Mescere Pozioni, anche senza avere i prerequisiti ed è in grado di mescere pozioni come se fosse un mago di 4 livelli inferiore.

Cartografo: 1 volta al giorno l'esploratore ottiene la capacità speciale di lanciare l'incantesimo "Chiaroveggenza". Può usare questa capacità solo per tracciare mappe e comprendere meglio la natura del luogo in cui si trova.

Studiare l'Avversario: utilizzando un'azione di movimento, l'esploratore può studiare un mostro e cercare di capirne i punti deboli. Così facendo, ottiene un bonus ai tiri per colpire ed ai danni pari a metà del suo livello (arrotondato per difetto). Questo bonus può essere applicato per un numero di round pari al bonus dell'Int dell'Esploratore. Al 15° livello i bonus vengono applicati anche alla CA e ai TS effettuati contro l'Avversario Studiato. Non è possibile applicare per più di una volta per combattimento l'abilità Studiare l'Avversario.

Spirito di Sopravvivenza Superiore: al 9° livello un esploratore ha accumulato una sufficiente esperienza per potersi dire un vero veterano della sopravvivenza e pertanto guadagna il talento extra Spirito di Sopravvivenza Superiore.

Nell'Appendice sulle Mutazioni Magiche, nella presentazione del Sentiero del Ferro con Contaminazione del Vento, viene fatto un accenno alle parate.

Si tratta di una regola opzionale delle No Lands, che qui di seguito vi presentiamo. Se il Master decide per la sua non applicazione, le parate possono essere convertite in attacchi extra.

REGOLA OPZIONALE: PARATA

Un personaggio può dichiarare, in un round di combattimento, la conversione di un suo attacco in una parata. Perché questo avvenga, il personaggio deve non avere ancora agito ed avere uno o più attacchi disponibili ed essere consapevole di star per subire un attacco; la parata è sostitutiva di un attacco, che quindi sarà poi perso nello svolgimento del round di combattimento. Per parare, il difensore usa sempre il tiro per colpire maggiore disponibile.

Si procedere con un tiro contrapposto fra il tiro per colpire dell'attaccante e quello del difensore che vuole effettuare la parata. Se il tiro del difensore è pari o superiore a quello dell'attaccante, il colpo viene parato e non provoca danni. Solo un 20 naturale può parare un attacco critico confermato, inoltre non sono concesse parate contro proiettili di alcun tipo.

Al tiro per la parata il difensore deve applicare un bonus/malus a seconda della differenza di taglia della sua arma rispetto a quella dell'avversario. Se si effettua una parata con un'arma di taglia più grande rispetto a quella dell'attaccante, si ottiene un bonus di +3 per ogni taglia di differenza, viceversa si deve applicare un malus, se l'arma che para è di taglia più piccola.

Quindi se si effettua una parata con uno spadone e l'attaccante usa un pugnale, essa avverrà con un bonus di +6; se invece si effettua una parata con una spada lunga e l'attaccante usa un tridente, essa avverrà con un malus di -3.

INCIDENZA DELLE MUTAZIONI MAGICHE

Nel capitolo "Mutazioni Magiche" vengono presentate delle possibili variazioni ai personaggi standard. Le Mutazioni sono in generale abbastanza rare ed il Master non dovrebbe mai imporle a giocatori che non le desiderano e concederle con attenzione a coloro che invece vorrebbero provare a giocarle. Come ogni "deformità", tali cambiamenti possono portare sì vantaggi e capacità aggiuntive, ma spesso rendono più complessi i rapporti sociali di coloro i quali ne sono in possesso, magari suscitando odio e intolleranza.

In un mondo come quello delle No Lands farsi notare non è mai una buona idea ed essere dotati di capacità uniche è senza dubbio una cattiva maniera di passare inosservati.

Qui di seguito sono riportate alcune considerazioni relative alla diffusione ed alla forza delle varie Mutazioni.

REGNO DI AARTHA ~ LE BENEDIZIONI

Le Benedizioni sono concesse dalla dea Aartha ai suoi figli più meritevoli. Solo i Paladini che ossequiosamente seguono il credo e dedicano la propria vita agli ideali della cavalleria e della benevolenza possono aspirare ad ottenere una o più Benedizioni.

Il Master determina al passaggio di livello di un Paladino di Aartha se il suo comportamento è stato degno ed impeccabile. In caso affermativo questi guadagna una possibilità del 15% di ottenere una Benedizione, che il Master stesso determinerà negli effetti (come suggerito nel manuale). Azioni particolarmente degne e meritevoli possono aumentare fino a raddoppiare questa percentuale, mentre azioni eroiche possono garantire automaticamente l'ottenimento di una Benedizione.

Col tempo (ovvero ad ogni successivo passaggio di livello) il Master può concedere un potenziamento di una Benedizione posseduta, o addirittura l'ottenimento di una seconda, o anche terza. Questi traguardi debbono però essere commisurati ad un gioco ed un'interpretazione davvero eccezionali.

Decadimento: come un personaggio per il suo comportamento ed eroismo entra in possesso di una Benedizione, virando verso il male, o dimenticando i valori a cui è legato, può subire l'ira di Aartha perdendo momentaneamente, o permanentemente i vantaggi acquisiti. Il Master è giudice anche di questa possibilità.

COLLINE DELLA TIMURIA ~ POTENZA DEI NON-MORTI

Se un qualunque essere senziente muore e non viene sepolto, o bruciato nelle pianure della Timuria, si trasforma in un non-morto.

Dopo circa 10 anni dalla loro creazione, se non vengono eliminate, queste creature lentamente evolvono, sviluppando una debole intelligenza che si va però rafforzando di decade in decade. I non-morti che riescono a sopravvivere abbastanza a lungo possono diventare pericolosi mostri, votati all'eliminazione dei clan nomadi dei Pars. Il Master può quindi determinare la presenza di qualsiasi non-morto intelligente, financo i più rari e potenti, purché essi siano umanoidi, il rapporto rispetto ai semplici zombie e scheletri dovrebbe aggirarsi intorno ad uno ogni trenta.

LE ZIGGURAT CADUTE ~ DEFORMITÀ FISICHE E MENATALI

Circa il 5% della popolazione Snart soffre di deformità magica, mentale o fisica. Le mutazioni mentali sono però più rare e fra i malformati solo il 30% subisce una trasformazione di questo tipo, mentre per il restante 70% essa è sempre fisica.

IMPERO DI KORNS ~ IL SENTIERO

I Sentieri sono un potere che insorge in individui a caso, solo nel territorio dell'Impero di Korn. Gli uomini però, a differenza di quanto professato dal culto di Risha, non sono gli unici esseri in cui il Sentiero si manifesta ed infatti ci sono anche animali e piante che a volte sono dotate di poteri simili. Un essere vivente ogni circa 3000 possiede una sfumatura di Sentiero, anche se spesso esso è così debole e poco appariscente che passa del tutto inosservato.

Gli avventurieri originari di Korn hanno una possibilità del 20% di possedere un Sentiero, la cui tipologia viene sempre scelta dal Master, in base al carattere ed alla classe del personaggio.

Ecco la tabella per determinare casualmente l'intensità del Sentiero:

1-49	Intensità del Sentiero Debole
50-69	Intensità del Sentiero Media
70-80	Intensità del Sentiero Forte
81-89	Sentiero Contaminato Intensità Debole
90-94	Sentiero Contaminato Intensità Medio
95-98	Sentiero contaminato Intensità Forte
99-100	Molteplice Contaminazione del Sentiero (più di due sentieri)

MERCI ED EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI

VELENI

Nella descrizione dei veleni nel capitolo “Merci ed Equipaggiamenti Speciali” non vengono forniti parte dei dati riguardanti i veleni presentati.

Veleno Albino: Danno iniziale e secondario TS su Tempra con CD 18, o stordito 2d4 round.

Veleno Minerale: Danno iniziale e secondario TS su Tempra con CD 16 o 1D4 danni alla Cos.

Veleno di Berchia: Danno iniziale e secondario TS su Tempra con CD 14, o paralisi per 2D4 round.

VESTIARIO

Nella descrizione del capitolo “Merci ed Equipaggiamenti Speciali” non vengono descritti gli oggetti del sottocapitolo Vestiario.

Abito Bianco Malachai: viene indossato dai Monaci dell’Ordine della Mano Bianca. Si tratta di abiti tessuti in cotone e seta di grande qualità e resistenza. Al loro interno ampie tasche permettono di nascondere molti oggetti, inoltre la parte inferiore dell’abito è fatta di un tessuto che se bruciato crea un fumo denso e nero, che si può avvistare anche da grande distanza. Questa porzione di tessuto si può rimuovere con facilità dal resto della veste.

Abito da Esploratore: fatto di cuoio e di pelle, l’abito da esploratore è componibile e diventa caldo o leggero a seconda delle esigenze di chi lo indossa. Ricco di tasche, ganci e foderi consente di trasportare il 20% in più di carico, senza considerarlo ai fini dell’ingombro.

LA RADIANZA

Nel manuale di Aartha troverete un riferimento ad una tabella per aiutare il Master nel determinare le conseguenze dell'insorgenza della Radianza, che invece, per una dimenticanza, non compare.

La Radianza insorge quando in un'area identificata in una sfera di circa 100 metri di raggio, in meno di un'ora si accumula troppa energia magica. A seconda della quantità di magia che si addensa in una zona, la Radianza può causare effetti più o meno drastici.

La densità di potere magico viene classificata in quattro differenti livelli: alta, molto alta, critica e apocalittica. Tale densità viene misurata in base ai livelli di incantesimi, derivanti da magie, oggetti e poteri, che in un'area si trovano contemporaneamente ad esercitare una pressione sul tessuto magico; quindi, per esempio, oggetti magici non in funzione non esercitano pressione, un incantesimo di protezione attivo, pur se inerte, esercita una pressione.

Rari potenti oggetti magici, come artefatti e reliquie possono, anche se inutilizzati, esercitare una grande pressione sulla magia, in questi casi è il Master che determina il loro impatto nella classificazione della densità magica.

Ecco la descrizione dei quattro livelli:.

Alta: si parla di concentrazione alta quando in un'area si raggiungono una somma di livelli di potere che vanno dai 35 ai 49. Questa è la quota minima in cui si può verificare un'insorgenza di Radianza, la possibilità che essa si verifichi è del 25%, da riverificare ogni 10 minuti in cui continua a sussistere tale situazione.

Molto Alta: la si ottiene con un accumulo di livelli fra 50 e 70. In questo caso la possibilità di insorgenza è del 40%; inoltre, se si verifica la Radianza, chiunque cerchi di lanciare magie, o attivare oggetti magici o poteri sovranaturali nella zona fallisce nel 50% dei casi.

Critica: la si ottiene con un accumulo di livelli fra 71 e 99. La possibilità di insorgenza passa al 65%; se si verifica la Radianza, nessuna magia, oggetto magico e potere sovranaturale può essere attivato, inoltre tutte le magie ed i poteri già attivi sono soppressi nel 50% dei casi.

Apocalittica: se più di 100 livelli di potere magico si addensano in una stessa zona, il tessuto stesso della magia e della realtà si squarcia. La possibilità è del 95%. Se la Radianza si verifica, la magia collassa, assorbita dall'anomalia e nessun oggetto, potere ed incantesimo attivo, o che si cerchi di attivare funziona. Ogni round si tira un effetto dalla tabella, che si va a sommare ai precedenti, l'unica cosa che si può fare in questi casi è allontanarsi molto rapidamente, ammesso che se ne si abbia la possibilità.

INSORGENZA DELLA RADIANZA

CONCENTRAZIONE MAGICA: ALTA

Tiro 1d10	Possibili Effetti
1-3	Cicatrice Magica
4-5	Bizzarie Magiche
6-7	Menomazione Fisica Minore
8-9	Disturbo Mentale Minore
10	Invecchiamento

CONCENTRAZIONE MAGICA: MOLTO ALTA

Tiro 1d10	Possibili Effetti
1-3	Disturbo Mentale Minore
4-5	Menomazione Fisica Minore
6-7	Invecchiamento
8-9	Ringiovanimento
10	Dislocazione Spaziale

CONCENTRAZIONE MAGICA: CRITICA

Tiro 1d10	Possibili Effetti
1-3	Grande Bizzaria Magica
4-5	Deformazione Fisica Maggiore
6-7	Disturbo Mentale Grave
8-9	Dislocazione Spaziale
10	Maschera del Silenzio

CONCENTRAZIONE MAGICA: APOCALITTICA

Tiro 1d10	Possibili Effetti
1-3	Maschera del Silenzio
4-5	Deformazione Fisica Maggiore e Disturbo Mentale Grave
6-7	Portale
8-9	Distruzione Magica
10	Reincarnazione

EFFETTI DELLA RADIANZA

Di seguito la descrizione degli effetti presentati in tabella; il Master è libero di aggiungere ulteriori e diversi effetti, o di modificare quelli proposti. Un personaggio che subisce più volte gli effetti della Radianza, può subire ulteriori e più gravi conseguenze.

Si ricorda che non c'è modo di resistere agli effetti della Radianza, non è concesso TS, o resistenza agli incantesimi di nessun tipo. Solo magie di incredibile potenza possono sovvertire le conseguenze di una Radianza (Desiderio, Miracolo, ed effetti simili).

Cicatrice Magica: la Radianza ferisce i presenti lasciando una cicatrice magica che non può essere guarita, vengono persi permanentemente 1D4 punti ferita.

Alternativa: la ferita colpisce più in profondità i presenti, vengono persi un punto di Cos ed un punto di Car.

Bizzarrie Magiche: il lancio di qualsiasi magia provoca un effetto diverso dal solito; nel 50% dei casi incantesimi, poteri ed oggetti magici provocano conseguenze innocue, come coni di bolle di sapone, l'apparizione di sciame di farfalle variopinte, o semplici luci danzanti; nel restante 50% dei casi invece incantesimi, oggetti e poteri subiscono un effetto di massimizzazione, infliggendo il massimo di danni possibile.

Menomazione Fisica Minore: La Radianza colpisce in profondità i presenti, causando una deformità fisica permanente, non curabile con la magia. Tale deformità non ha effetti sul gioco, ma è ben visibile ed è il chiaro marchio di chi ha avuto a che fare con la magia. Esempi possibili sono: due dita fuse insieme, perdita di un padiglione auricolare, una cicatrice che copre almeno il 30% del corpo e così via.

Alternativa: in alternativa si verifica una cicatrice magica grave che impone una perdita di 2D6 punti ferita permanenti, o 2 punti di Cos, o Car.

Disturbo Mentale Minore: la Radianza lascia segnata la mente dei presenti. A partire da quel momento cominceranno a soffrire lievi disturbi mentali come fobie, ossessioni, crisi di panico, o depressione. Il Master determina quali possano essere gli effetti del disturbo, che da quel momento il giocatore dovrà interpretare.

Parziale Perdita della Memoria: si verifica una parziale cancellazione della memoria. Essa potrà riguardare un lasso di tempo preciso della vita del personaggio, oppure un'intera serie di anni, come l'infanzia, o anche gli eventi appena trascorsi.

Alternativa: i presenti non subiscono una cancellazione della memoria, ma la sua alterazione, quindi ricorderanno gli eventi passati in maniera del tutto diversa da come essi sono effettivamente accaduti. Il Master determina quali ricordi vengano alterati e come.

Invecchiamento: i presenti invecchiano di 2D6 anni. Se questo provoca la morte di qualcuno, questi si rialza come un non-morto intelligente del tipo scelto dal Master, ancora dotato dei ricordi di quando era in vita.

Ringiovanimento: i presenti ringiovaniscono di 2D6 anni. Personaggi molto giovani, potrebbero così ritrovarsi ad essere poco più che bambini, con tutte le relative conseguenze alle caratteristiche ed alle capacità, relative ad un fisico ancora non pienamente sviluppato. Ogni ricordo e facoltà mentale non viene intaccato dal ringiovanimento, creando alle volte conseguenze inquietanti.

Dislocazione Spaziale: i presenti vengono teletrasportati ad una distanza di 1D100 Km dal punto di insorgenza della Radianza a caso. Tirare per ognuno separatamente, sia per quanto riguarda la distanza, che per quanto riguarda la direzione. A seconda di dove avviene l'insorgenza, sarà possibile trovarsi in mare aperto, oppure su un picco montano, con un tiro percentuale fra 01 e 05 per la distanza, si viene trasportati a 100 metri in aria sopra la Radianza, subendo immediatamente dopo la relativa caduta.

Grande Bizzarria Magica: la magia nell'area di Radianza impazzisce completamente, gli oggetti si attivano a casaccio, incantesimi vengono lanciati senza che gli usufruttori relativi possano impedirlo, insomma

il caos. Il Master è libero di generare qualsiasi effetto, o conseguenza gli venga in mente, fintanto che la zona della Radianza non viene abbandonata.

Deformazione Fisica Maggiore: La Radianza colpisce in profondità il fisico dei presenti, causando una grave deformità fisica permanente, non curabile con la magia. Esempi possibili sono l'acquisizione di un arto supplementare, nuovi occhi che spuntano non necessariamente sul cranio, comparsa di coda, ali, o branchie, o anche gigantismo, o nanismo. Quale che sia l'effetto, a scelta del Master, garantirà bonus e malus al giocatore, con però l'evidenza di essere da quel momento un a sorta di aberrazione, invisibile e temuta da chiunque non sia in grado di vedere oltre l'apparenza delle cose.

Disturbo Mentale Grave: la Radianza lascia una pesante impronta nella mente dei presenti. A partire da quel momento incominceranno a soffrire di gravi disturbi mentali come schizofrenia, personalità multiple, crisi suicide, e simili. Il Master determina quali possano essere gli effetti del disturbo che da quel momento il giocatore dovrà interpretare.

Maschera del Silenzio: si crea una Maschera del Silenzio, vedi Bestiario nel manuale di Aartha. La maschera agirà come da descrizione, immediatamente.

Portale: nell'area della Radianza si apre un Portale verso un altro piano di esistenza. Quale esso sia e cosa ne uscirà fuori spetta al Master deciderlo, ma senz'altro uscirà qualcosa e non sarà piacevole.

Distruzione Magica: tutti gli oggetti magici, poteri ed incantesimi attivi presenti nell'area della Radianza generano un'esplosione.

Tale effetto si estende anche agli oggetti magici inattivi. Per ogni oggetto che esplose il possessore dello stesso subisce 2D6 danni, senza possibilità di TS ed ovviamente l'oggetto viene distrutto; le magie, o poteri, invece, causano 1D4 danni per ogni loro livello ai relativi proprietari, sempre senza possibilità di TS e smettono di essere attive. Esiste infine una possibilità del 15% che anche artefatti e reliquie vengano distrutte, in questa evenienza avviene una grande esplosione nel raggio di 12 metri dal punto in cui era tale oggetto, che causa a tutti i presenti 20D8 danni, dimezzabili con un TS sui Riflessi con CD 25, al possessore dell'artefatto, o reliquia non è concesso alcun TS.

Reincarnazione: le anime dei presenti vengono strappate dai loro corpi e reincarnate come per l'omonimo incantesimo. Esiste una possibilità del 50% che al posto che in una creatura a caso, un'anima si reincarni in un altro corpo coinvolto negli effetti della Radianza (mai il suo).