

me nel caso della capacità ispirare coraggio) e la creatura deve essere in grado di ascoltare il cavaliere. Gli effetti perdurano fintanto che il Cavaliere della Rosa continua a parlare e per i 5 round successivi. Un alleato in cui sia stata ispirata grandezza acquisisce punti ferita temporanei pari a due d10 Dadi Vita (a questi Dadi Vita si applica il modificatore di Costituzione del bersaglio, se ne ha uno), un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempra. I Dadi Vita bonus contano come Dadi Vita regolari al fine di determinare vari effetti come ad esempio l'incantesimo *somo*. Il cavaliere può ispirare grandezza in se stesso. Ispirare grandezza è una capacità di influenza mentale.

Scacciare non morti (Sop): Un Cavaliere della Rosa aggiunge il suo livello -3 al suo livello effettivo di chierico (comprensivo dei suoi livelli come Cavaliere della Spada -1 ed eventuali livelli di chierico posseduti) quando scaccia i non morti.

Saggezza della Misura (Str): Al 6° livello, il Cavaliere della Rosa può tentare di utilizzare la sua vasta conoscenza della Misura Solamnica per ottenere una guida alle sue azioni. Per due volte al giorno, il Cavaliere della Rosa può effettuare una prova di Conoscenze (nobiltà e regalità) con CD 14. Se la prova è superata, il Cavaliere della Rosa acquisisce conoscenze pari a quelle conferite da un incantesimo *presagio* lanciato da un chierico di pari livello. La conoscenza conferita da questa capacità è sempre espressa in forma di un aneddoto storico, di un proverbio o di una legge scritta nella Misura.

Difesa finale (Sop): Per una volta al giorno, un Cavaliere della Rosa di 9° livello può ispirare le sue truppe a compiere uno sforzo eroico, che incrementi temporaneamente la loro vitalità. Tutti gli alleati entro 3 metri dal cavaliere acquisiscono 2d10 punti ferita temporanei. Questa capacità influenza un numero di creature pari al livello di classe del cavaliere + il suo modificatore di Carisma, e dura per un pari numero di round.

Fiore del cavalierato (Sop): Al 10° livello, un Cavaliere della Rosa è l'incarnazione vivente di tutto ciò per cui combattono i Cavalieri di Solamnia: onore, saggezza e giustizia. Il cavaliere acquisisce immunità completa agli effetti di compulsione (fatta eccezione per gli effetti innocui, come *aiuto*). Inoltre, per una volta al giorno, il cavaliere può appellarsi alla saggezza contenuta nella Misura per ottenere i benefici di un incantesimo *previsione* per la durata di 100 minuti. Il cavaliere può effettuare *previsione* solo relativamente a se stesso, non a un'altra creatura. Quindi, mentre questo effetto è attivo, il cavaliere non può essere colto alla sprovvista, e acquisisce un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Cavalieri di Neraka

Questi cavalieri erano in precedenza conosciuti come i Cavalieri di Takhisis o semplicemente come "Cavalieri Scuri", dal momento che coloro che appartenevano all'ordine eseguivano il volere della Regina delle Tenebre. Ogni Cavaliere formulava un Giuramento di Sangue e seguiva una Visione che prometteva un "Unico Ordine Mondiale". Il loro

onore e la loro disciplina erano dettati da un codice rigido e severo.

Quando su Krynn scoppiò la Guerra del Caos, i Cavalieri persero il loro capo e tra loro dilagò il disordine. Come se non bastasse, Takhisis apparentemente scomparve dal mondo, e con essa scomparve anche la Visione con cui la dea guidava ogni cavaliere. I Cavalieri Scuri sopravvissuti alla terribile battaglia contro il Caos ricostruirono il loro ordine nei pressi di Neraka. Poi, all'inizio della Quinta Era, alcuni potenti incantatori (in collaborazione con i cavalieri di rango più alto dell'ordine) iniziarono a ricorrere al misticismo per falsificare la Visione, convincendo il resto del cavaliere che la Regina delle Tenebre era tornata da loro.

Tutto questo cambiò quando Sir Morhan Tar-gonne divenne il capo dell'ordine e abbandonò la Visione, cambiando il nome del gruppo a quello di Cavalieri di Neraka. Attualmente, il gruppo sta lottando per costruirsi una nuova identità, che non abbia a che fare con la dea caduta, che è stata uccisa alla fine della Guerra delle Anime. I cavalieri non desiderano alcun patrono divino, essendosi già rivolti al misticismo e alla stregoneria come fonti di magia.

(Per una spiegazione completa degli eventi sopra accennati, consultare la cronologia nel Capitolo 6).

Come i Cavalieri di Solamnia, i Cavalieri Scuri sono ripartiti in tre ordini separati. A differenza dei loro rivali, tuttavia, ogni ordine all'interno dei Cavalieri di Neraka gode di eguale importanza all'interno dell'organizzazione. Tutti i Cavalieri di Neraka sono combattenti ottimamente addestrati: i Cavalieri del Giglio sono specializzati nel combattimento vero e proprio; i Cavalieri del Teschio integrano i loro talenti marziali con la magia divina, e i Cavalieri della Spina hanno a loro disposizione possenti incantesimi arcani.

Avventure: Liberati dalla necessità di seguire la Visione di Takhisis, i Cavalieri di Neraka oggi aderiscono al Giuramento di Sangue e al loro Codice, cercando nel frattempo di costruirsi una nuova identità. Vanno all'avventura quando i loro doveri lo richiedono.

Peculiarità: I Cavalieri di Neraka sono capaci di grande dedizione e concentrazione, e la disciplina viene instillata in loro attraverso la paura. Un Cavaliere Scuro persegue i suoi obiettivi con la concentrazione di un soldato e la dedizione di un fanatico. Gode, tuttavia, di discreta libertà nel decidere qual è il modo migliore di eseguire gli ordini. Fintanto che le sue azioni non violano i capisaldi del loro cavalierato o gli ordini specifici che sono stati loro impartiti, i cavalieri sono liberi di agire come meglio credono.

A differenza dei Cavalieri di Solamnia, i Cavalieri di Neraka sono autorizzati a mentire, rubare e commettere omicidi, ma soltanto se tali atti non vengono commessi per profitto personale o per mancanza di controllo. Anche se il loro ordine è malvagio e rigido, non è mai gratuitamente crudele. Un Cavaliere Scuro non si concede mai atti di crudeltà o torture superflue. Coloro che si sottomettono a loro vengono ben trattati, e godono di qualsiasi concessione, eccettuata la libertà.





Allineamento: I Cavalieri di Neraka devono essere di allineamento legale malvagio. Coloro che cambiano allineamento verranno rimossi dal cavalierato se vengono scoperti. La definizione di legge e di male dei Cavalieri Scuri è racchiusa nel loro Codice.

Religione: Ancora prima che Takhisis venisse uccisa, i Cavalieri Scuri, credendola scomparsa, avevano abbracciato il misticismo e la stregoneria per ottenere i loro poteri magici. Ora che la Regina delle Tenebre non esiste più per davvero, non sono disposti a sottomettersi a un nuovo patrono divino.

Questo non significa, naturalmente, che non adorino nessuna divinità. Rendono onore a Sargonas come possente dio della guerra e a Zeboim come la madre del loro fondatore, Lord Ariakan. Nel corso della Guerra delle Anime, molti cavalieri si convertirono alla religione dell'“Unico Dio” senza nome, ma dopo la conclusione della guerra, molti cavalieri voltarono le spalle alle divinità del tutto, convinti di essere stati traditi.

Background: I Cavalieri del Giglio vengono spesso reclutati da giovani, tra coloro che sono stati attirati lontano dalle proprie famiglie o tra i fuggiaschi che sono stati accolti e addestrati nell'arte del combattimento.

I Cavalieri del Teschio sono ex chierici di Takhisis dediti a promuovere l'ordine attraverso il male. All'inizio dell'Era dei Mortali, i Cavalieri del Teschio si rivolsero al misticismo per conservare i loro poteri. (Anche se i mistici difficilmente possiedono un allineamento legale, i Cavalieri del Teschio, come tutti i Cavalieri di Neraka, rimangono legali malvagi).

I Cavalieri della Spina sono spesso dei rinnegati o dei Maghi delle Vesti Nere dell'Alta Stregoneria che desideravano accumulare ulteriore potere e liberarsi dai vincoli del Conclave. All'inizio dell'Era dei Mortali, i Cavalieri della Spina si dedicarono allo studio della stregoneria per mantenere il loro potere. (Come tutti i Cavalieri di Neraka, i Cavalieri della Spina sono legali malvagi, nonostante il fatto che siano pochi gli stregoni a disporre di un allineamento legale).

Razze: I Cavalieri Scuri accettano praticamente chiunque sia in grado di soddisfare i requisiti necessari all'interno dell'ordine, compresi gli elfi scuri e i nani senza padre. I kender e gli gnomi non sono i benvenuti. E nemmeno i draconici, che vengono considerati mostri subumani indegni del cavalierato.

Altre classi: Anche se i Cavalieri Scuri lavorano meglio assieme ai loro simili, possono dimostrarsi membri affidabili anche all'interno di altri gruppi. In quanto membri di un ordine altamente religioso, sono estremamente rispettosi dei chierici malvagi. Non si fidano dei Maghi dell'Alta Stregoneria, dal momento che perfino i maghi delle Vesti Nere sono rivali dei Cavalieri della Spina, dalle vesti grigie.

Ex-Cavalieri di Neraka

Un cavaliere di qualsiasi ordine che abbandoni l'allineamento legale malvagio o che violi palesemente il Codice viene immediatamente punito (spesso con la morte) se scoperto.

Se un cavaliere viene privato del suo titolo e delle sue responsabilità, non potrà più avanzare di grado in nessuno dei tre ordini.

Cavaliere del Giglio

“L'indipendenza alimenta il caos. Sottomettiti e sii forte.”

I Cavalieri del Giglio, le controparti malvagie dei Cavalieri della Corona Solamnici, sono l'ordine dei combattenti all'interno dei Cavalieri di Neraka. I loro dettami fondamentali insegnano che la forza è frutto della conformità e dell'uniformità. L'individualismo e il libero pensiero portano al caos.

I Cavalieri del Giglio sono intenzionati a conquistare il mondo. Nei primi anni che seguirono l'Estate del Caos, alcuni di loro combattevano ancora in nome di Takhisis, certi che la Regina sarebbe tornata. Oggi coloro che adorano ancora la Regina delle Tenebre sono pochissimi, in quanto la maggior parte dei Cavalieri del Giglio ha abbandonato la Visione.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere del Giglio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

⇨ Prova di Takhisis ⇨

Quando i membri dell'ordine portavano ancora il nome di Cavalieri di Takhisis, dovevano superare una pericolosa prova di lealtà per dimostrare che i loro cuori erano fedeli agli obiettivi della Visione della Regina delle Tenebre. Ora, come Cavalieri di Neraka, devono comunque superare una prova, ma una prova ideata per assicurarsi che gli scudieri siano fedeli all'ordine in sé e non agli ideali di una dea annientata. Alcuni chiamano ancora questo rito la “Prova di Takhisis”, anche se i suoi scopi sono totalmente diversi.

Cavalieri di alto rango appartenenti a tutti e tre gli ordini devono essere presenti per sottoporre l'aspirante alla prova, e i due incantatori devono combinare i loro incantesimi per generare illusioni e immagini mentali che sembrano assolutamente reali allo scudiero.

La prova è incentrata su tre temi: Visione, Ordine e Obbedienza. I problemi presentati nel corso della prova richiedono che l'aspirante risponda alle seguenti domande: il cavaliere è pronto a sacrificare qualsiasi cosa sia necessaria (il potere, la fortuna, la compagna amata, la stessa vita) per rimanere fedele all'ordine? L'obbedienza è più importante dei sentimenti e della compassione per il cavaliere? Il cavaliere è pronto ad obbedire a un comando anche se ciò significa sacrificare la propria vita o quella di coloro che ama?

Nei casi più rari, il cavaliere può essere inviato

Abilità: Conoscenze (religioni) 2 gradi, Intimidire 4 gradi.

Talenti: Vincolo d'Onore.

Speciale: *Scudiero del Giglio:* Per essere accettato tra i Cavalieri del Giglio, un personaggio deve avere un patrono (un Cavaliere del Giglio di almeno 3° livello). Se viene considerato degno, il candidato diventa uno scudiero del Giglio. A sua discrezione, il Dungeon Master può consentire a un personaggio di iniziare una campagna come scudiero.

Prova di Takhisis: Una volta che un personaggio è avanzato di almeno un livello (in qualsiasi classe) nel suo periodo come scudiero e abbia soddisfatto i requisiti per entrare a far parte dei Cavalieri del Giglio, può chiedere di essere sottoposto alla Prova di Takhisis (vedi riquadro, sotto). Se l'aspirante supera la prova, viene accettato all'interno dell'Ordine del Giglio.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Cavaliere del Giglio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: “Abilità” nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del Cavaliere del Giglio.

a compiere un'impresa vera e propria invece di una prova illusoria, anche se i problemi che affronterà in tale prova devono essere inevitabilmente simili.

Fallire questa prova significa la morte. Ma se il cavaliere supera questa ordalia, viene portato a un tempio oscuro per quattro giorni di preghiera e astinenza, alla fine dei quali i Cavalieri del Teschio lo nominano Cavaliere di Neraka e lo accettano nell'ordine.

Giuramento di Sangue

“Sottomettiti o muori” e la frase che vincola tutti i Cavalieri Scuri alla loro causa. Devono obbedire alla volontà dei loro superiori. Ogni considerazione personale deve passare in secondo piano. L'obbedienza totale non significa che un Cavaliere Scuro non debba usare la sua intelligenza e la sua creatività. Il loro uso è definito dal Codice.

Il Codice

Il Codice è una rigida serie di leggi basate in parte sulla Misura dei Cavalieri di Solamnia. Il testo è molto esplicito e le regole sono ferree, ma c'è anche un certo spazio per le eccezioni e la flessibilità. Il Codice è stato scritto per tenere conto principalmente delle situazioni militari, ma formulato con intelligenza, affinché possa essere applicato direttamente anche alle vite dei Cavalieri Scuri. Ogni questione può essere dibattuta e giudicata dai cavalieri di rango più alto, e ogni caso viene deciso singolarmente.