

La Regina di Cuori

La Regina di Cuori non è veramente una persona. È la rappresentazione onirica di un'entità addormentata. È l'idea che quest'entità ha di sé stessa, o meglio, un'espressione del suo subconscio. La creatura che sta sognando, e che nel sogno è la Regina di Cuori, è una divinità antica e ormai folle, bandita nel Reame Remoto. Il suo nome è Yidhra, la Strega dei Sogni (così chiamata per la sua grande abilità di ammaliatrice, è ironico che ora si trovi effettivamente ad agire nella Regione dei Sogni).

Yidhra proviene dal Reame Remoto, come tutte le divinità aberranti della sua stirpe, e il Reame Remoto è collegato a tutte le cosmologie. Ogni volta che su un pianeta inizia a svilupparsi la vita, Yidhra viene attratta da quel miracolo e si incarna su quel pianeta per partecipare alla creazione della vita.

È onorata su molti mondi come dea della terra e della fertilità, e fra tutte le entità divine simili a lei, è probabilmente la più benevola. Il suo culto richiede la totale devozione dei fedeli e talvolta il loro sacrificio, ma in cambio la dea concede fertilità ai campi e alle bestie, preserva i raccolti dal maltempo e protegge le comunità che la venerano dai disastri naturali.

Yidhra ha il potere di assumere le caratteristiche di tutte le creature di cui si nutre, e non solo delle creature naturali ma anche delle aberrazioni, quindi nel corso dei millenni è diventata capace di assumere praticamente qualsiasi forma e si può considerare ella stessa un'aberrazione; potendo scegliere, predilige la forma di un'attraente donna umana o umanoide. Per poter assumere la forma di una persona in particolare, deve averla prima divorata, ma Yidhra non era così stupida da nutrirsi di ogni bella ragazza che incontrava, specialmente se voleva spacciarsi per divinità benevola.

La forza di Yidhra, comunque, è sempre stata legata alla sua natura di divinità immanente. Quando nella cosmologia di Toril il divino Lord Ao estromise dal Realmshpere i Grandi Antichi, anche Yidhra venne cacciata, separata dai suoi seguaci, esiliata nel Reame Remoto insieme agli altri Dei Esterni come lei. Su Toril il culto di Chauntea soppiantò presto quello di qualsiasi altra divinità legata alla terra e all'agricoltura, e Yidhra venne dimenticata. Yidhra, nella sua furia, generò un Aspetto di sé¹ perché diventasse la dea madre di chi



¹ Un Aspetto di una divinità è una divinità di potere minore o uguale, appare come un'entità a sé stante, può avere una personalità distinta e anche abilità differenti rispetto alla divinità originale, ma in realtà è solo un'altra faccia di quella divinità. Lathander è un Aspetto di Amaunator; Yondalla è un Aspetto di Chauntea; in questo caso, la Grande Madre – la dea dei beholder – è un Aspetto di Yidhra.

sapesse apprezzarla, le aberrazioni, e questa nuova divinità creò una razza che continuasse ad adorarla come Grande Madre. Attraverso l'adorazione di queste creature, anche Yidhra rimase potente. Sebbene il suo Aspetto sia sveglio e attivo (e probabilmente inconsapevole di essere un Aspetto), Yidhra cadde nel torpore millenni fa. Alcuni suoi Avatar² sono svegli e agiscono indipendentemente e meccanicamente su diverse Cosmologie, come anche nel nostro mondo³, ma la divinità dorme, quindi se i suoi avatar venissero distrutti non potrebbe crearne di nuovi, a meno che non si svegli.

Ma per ora dorme, appunto, e sogna. La sua immagine onirica è la Regina di Cuori, che complotta da secoli per aprire uno spiraglio sul Piano Materiale, aggirando le Leggi Planari, e riportare il culto di Yidhra su Toril. La Regina di Cuori sa che, se ciò accadesse, prima o poi Yidhra si sveglierebbe e lei, immagine onirica, cesserebbe di esistere... ma non sembra che la cosa la turbi. Dopotutto la Regina di Cuori non ha un briciolo di buonsenso, è figlia del subconscio di una creatura che un tempo era assennata ma ora rosica da millenni, nessuna sorpresa che la Regina di Cuori sia Caotica Malvagia e non Neutrale Malvagia come Yidhra.

La Regina di Cuori ha praticamente lo stesso potere di cui dispone Yidhra, secondo le stesse regole che si applicano a qualsiasi creatura dormiente che abbia un'immagine onirica di sé nella Regione dei Sogni (in breve, usa le sue caratteristiche mentali al posto di quelle fisiche). Anche se il suo allineamento è differente, non ha perso alcuni privilegi di classe da druido a cui Yidhra ha diritto, perché l'entità che la sogna è comunque NM.



La Corte della Regina di Cuori

Il Bianconiglio

Il Bianconiglio appare come un normale coniglio. È il compagno “animale” di Yidhra, in realtà non è un animale, è un suo antico seguace che dal Piano Materiale è riuscito a trascendere diventando una creatura quasi divina e a seguire Yidhra nel suo esilio. Yidhra ha cercato di infondergli il potere di muoversi liberamente attraverso i Piani. Ha cercato di riprodurre il potere di un altro Dio Esterno, ma ciò che ha creato è solo una pallidissima imitazione. Il coniglio che vive con la Regina di Cuori non è un'immagine onirica, è il vero coniglio che l'ha trovata anche nella Regione dei Sogni. Tale devozione è scarsamente ricompensata; per fare in modo che altre creature oltrepassino i limiti fra i Piani, la Regina consente loro di divorare il coniglio, o di ucciderlo, visto che solo la sua morte libera il suo potere e consente agli altri di usarlo. Quando muore, il coniglio si riforma accanto alla Regina dopo qualche minuto.

² A differenza di un Aspetto, un Avatar è semplicemente un'incarnazione mortale di un dio, una cosetta da poco.

³ Vedi “Dove cammina Yidhra” in *Il Richiamo di Cthulhu : romanzi e racconti*, Roma, Fanucci, 1987

Il Jabberwock

Alla Regina piace molto sperimentare e creare bestie strane. Una di esse è il Jabberwock. È immune a moltissime cose, ed è molto resistente a tutto il resto. Purtroppo per lui, ha un aspetto ridicolo. Il Jabberwock è un esemplare unico, non ne esiste un altro. Ha un caratteraccio, ma forse è anche per questo.

Il Bandersnatch

Come nel caso del Jabberwock, il Bandersnatch è una creazione della Regina. Ha l'aspetto di un grosso cane maculato, a sei zampe, con grossi denti e occhi piccoli. Il Bandersnatch è cieco, ma ha un ottimo fiuto, e la Regina se ne serve come cane da caccia. Nonostante l'aspetto spaventoso, è normalmente di carattere mite, se non viene aizzato contro qualcuno.

I golem di carta

La Regina ha al suo servizio molti piccoli costrutti che sembrano fatti di carta ripiegata su sé stessa molte volte per formare delle figure umanoidi. Questi golem-origami sono servitori, poco utili come guardie o guerrieri, tranne che contro gli intrusi più deboli.

I Libri di incantesimi viventi

Ogni tanto qualche mago scopre come arrivare nella Regione dei Sogni senza doversi per forza addormentare. Quando questo succede, la Regina ha cura di attirare a sé quei maghi e irretirli per conquistare il loro amore e la loro devozione. Alcuni di essi sono anche diventati Re di Cuori per qualche tempo⁴. Altri l'hanno servita mettendo all'opera il loro ingegno e la loro magia, e hanno creato dei golem che vengono chiamati Libri di incantesimi viventi. Appaiono come golem costruiti da pergamene, ma su ciascuna è riportato un incantesimo. Questi golem incantatori possono usare i loro incantesimi come capacità magiche, alcune volte al giorno (dipende dal livello degli incantesimi). La Regina possiede nove golem di questo tipo, che ha chiamato Asso, Fante e Cavaliere di Picche (specializzati in incantesimi di Illusione, Divinazione e Ammalimento), di Fiori (specializzati in Invocazione e Trasmutazione) e di Quadri (specializzati in Necromanzia ed Evocazione).⁵ A loro discrezione, questi golem possono trasformarsi in libri di incantesimi che contengono tutti gli incantesimi riportati sulle loro pergamene. Gli Assi contengono incantesimi fino al livello 6, i Fanti fino al livello 7 e i Cavalieri fino al livello 8.

Gli abitanti del Paese delle Meraviglie

Sono tutti immagini oniriche della Regina, ma lei non si cura di loro, è come facessero parte del paesaggio. Con il tempo, alcuni hanno sviluppato una loro personalità e un livello di quasi-indipendenza. Sembrano tutti aver paura della Regina, tranne uno strano bruco che passa la sua vita a sfondarsi di canne, sdraiato su un fungo rosso a pallini bianchi. Ma lui non è troppo giusto di testa.

⁴ Non una soluzione felice, quando la tua Regina è famosa per divorare i suoi compagni prima o poi.

⁵ Non sono scelti a caso, le Picche (o spade) sono associate all'elemento Aria, quindi alle cose illusorie e alla conoscenza, i Fiori (o bastoni) sono associati al Fuoco, quindi alla trasformazione, e i Quadri (o denari) sono associati alla Terra, quindi al concretizzare e al mondo dei morti – ok, chiusa parentesi esoterica.

I Cuori

Il Reame Remoto confina con tutte le Cosmologie. Quando Yidhra dorme, proietta una sua immagine onirica in tutte le Regioni dei Sogni di tutte le Cosmologie. Sognare molti sogni contemporaneamente non è facile, ma una mente divina può sopportarlo. In un'altra Regione dei Sogni, un luogo chiamato Dal Quor, Yidhra ha visto creature aberranti capaci di controllare le menti degli umani e di fondersi con essi. Intrigata da queste creature, ha cercato di ricrearle con l'intento di servirsene per riconquistare le menti e i cuori degli umani di Toril, il piccolo mondo che le è precluso. È riuscita a produrre delle buone imitazioni di questi esseri, e a fare in modo che fossero fedeli a lei e non avessero slanci di iniziativa personale. Il rovescio della medaglia è che sono sensibilmente meno intelligenti dei loro originali. Queste creature formano il suo piccolo esercito di Cuori.

Yidhra

La Strega dei Sogni, La Velata, Madre dell'Oscurità



Divinità Maggiore

Simbolo: una donna dal volto velato

Piano di Residenza: Reame Remoto

Allineamento: Neutrale Malvagio

Area di influenza: Abbondanza, Flora e Fauna, Morte, Mutaforma, Natura, Tirannia, Vita

Seguaci: contadini, allevatori, mutaforma

Allineamento dei chierici: LM, NM, CM (molti suoi seguaci sono invece neutrali)

Domini: Animale, Charme, Inganno, Male, Tirannia, Vegetale

Arma preferita: Coda di Scorpione (Kris)

Dogma

Yidhra riconosce nella natura un sistema crudele che impone alle creature di soverchiarsi l'un l'altra per sopravvivere. Crede nella competizione e nella necessità di primeggiare, e promette ai suoi fedeli un maggior controllo sulla natura e un maggior potere personale, fino ad arrivare a concedere l'immortalità, sebbene per averla ai suoi fedeli sia richiesto di accettare aberranti cambiamenti nella propria fisiologia. Yidhra è una creatura selvaggia, ma con l'avvento della civilizzazione ha saputo adattarsi ai tempi e comprende il concetto di scambio equivalente.

È tendenzialmente un'entità che rispetta gli accordi, ma spesso le persone che fanno accordi con lei non si rendono bene conto di cosa stiano ottenendo. La mente della dea, per molti, è troppo aliena per essere compresa del tutto. Yidhra ama attestare il suo controllo sulla natura e lo fa soddisfacendo le richieste dei suoi fedeli, concedendo un raccolto abbondante o protezione dalle intemperie, anche una protezione palesemente innaturale. Non è interessata a fare del male gratuito o a causare disastri naturali solo per essere adorata, non come Umberlee ad esempio, ma in cambio del suo aiuto richiede completa devozione e, ogni tanto, un sacrificio umano.

A nessuno è permesso lasciare il culto di Yidhra e restare vivo per raccontarlo.

Yidhra fa affidamento sui suoi poteri di metamorfosi per apparire come una bellissima donna umanoide, ma il suo vero aspetto è sconosciuto (forse non ha un aspetto tipicamente suo, muta continuamente la sua forma da ché esiste). Fa affidamento sui suoi poteri di charme per ottenere la devozione dei suoi seguaci e alleati. Yidhra preferisce far ricorso a incantesimi e capacità divine per attaccare, ma non disdegna il combattimento fisico. Sotto sotto, è una creatura bestiale.

Clero e Templi

La classica comunità di fedeli di Yidhra consiste in un piccolo gruppo di persone (con qualche decina o qualche centinaio di fedeli) guidati da un'oligarchia di sacerdoti, una mezza dozzina al massimo. Queste piccole comunità di solito sono isolate in villaggi sperduti, e governate in modo teocratico. Talvolta un avatar di Yidhra si pone a capo di una comunità come questa, se possibile (dipende dalle leggi planari vigenti). Su Toril, il culto di Yidhra è praticamente inesistente, anche se ora che ha trovato un modo per accedere al Piano Materiale, sta nuovamente spargendo il suo verbo in alcune piccole comunità, a Faerun e a Maztica. I seguaci di Yidhra che vivono in prossimità di persone di altre fedi tendono a tenere nascosta la loro devozione a Yidhra, e a lasciare il loro villaggio per cercare altri fedeli e formare una comunità. La maggior parte dei suoi fedeli non è consapevole della malvagità di Yidhra, ma se anche alcuni arrivano a sospettare qualcosa per viadello strano comportamento dei chierici, di solito hanno troppa paura per allontanarsi o denunciare. Yidhra di solito non annovera druidi fra i suoi seguaci perché è una divinità che balla sul confine fra il naturale e l'innaturale. La sua origine aliena la spinge a considerare le aberrazioni solo come un'alternativa espressione della natura, dal momento che esistono anch'esse e sono animate da energia positiva; pochi druidi sarebbero d'accordo con lei. Però Yidhra potrebbe accogliere pastori aberranti e druidi decaduti fra i suoi ranghi, se essi accettassero di adorarla.

Druido 18 / Chierico 17 / Pastore Aberrante⁶ 9 / Mutaforma Combattente 1 Esterno Grande (Neutrale Malvagio)

Grado Divino: 17

Dadi Vita: 20d8+300 (Esterno) più 45d8+675 (Druido, Chierico, Pastore, Mutaforma) (1495 pf)

Iniziativa: +9 (Des)

Velocità: 24 m, Volare 60 m (manovrabilità buona) (se si fa crescere le ali), Nuotare 21 m (se si fa crescere le pinne)

CA: 77 (-1 Taglia, +9 Des, +17 divino, +30 AN, +12 Deviazione (Car)) (+1 di Velocità se l'attiva, per 10 round)

Attacchi: attacca con due kris +2 del Potere Sacrilego⁷ e, se decide di farsela crescere, una coda da scorpione; siccome indossa stivali della velocità e un diadema che concede, una volta a round, +20 al TPC per un attacco naturale, ottiene: 1° attacco, 2 kris +70; 2° attacco, 2 kris +65; 3° attacco, mano primaria kris +60; 4° attacco, pungiglione +76; attacco di Velocità, mano primaria kris +70. Se finisce l'effetto di Velocità, si ignora l'ultimo attacco e tutti gli altri hanno -1 al TPC. Tutti i suoi attacchi con le armi e gli attacchi naturali sono considerati malvagi per superare la riduzione del danno dell'avversario.

Oppure: incantesimo +69 a contatto in mischia o +69 contatto a distanza.

Danni: Kris (20/x3) mano primaria 1d6+11 (+3d6 e un livello negativo contro creature buone; oppure 9d6 e 3 livelli genativi se fa critico, perché il kris ha il critico x3); Kris mano secondaria 1d6+6 (+3d6 e un livello negativo contro creature buone; oppure 9d6 e 3 livelli negativi se fa critico); Pungiglione (19-20/x2) 1d8+4 + Veleno

Faccia/Portata: 1,5 per 1,5 m / 3 m

BAB / Lotta: +60 / +68

Attacchi Speciali: Veleno (CD 35, 1d10 danni alla cos, danni secondari 1d10 danni alla cos), Poteri di dominio, Intimorire non morti 15 volte al giorno, Capacità divine primarie, Capacità magiche

⁶ Classe HB, la si trova qui [http://www.giantitp.com/forums/showthread.php?395411-Aberrant-Shepherd-\(3-5-PrC\)](http://www.giantitp.com/forums/showthread.php?395411-Aberrant-Shepherd-(3-5-PrC))

⁷ Arma epica, si può trovare qui <http://www.d20srd.org/srd/epic/magicItems/weapons.htm>

Qualità speciali: Immunità divine, Riduzione del danno 35 / Epico e Bene, Resistenza al fuoco 22, RI 69, Aura divina (27 km, CD 39) capire parlare e leggere qualsiasi linguaggio e comunicare con chiunque entro 27 km, Comunicazione Remota, Reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, senso della natura, empatia selvatica, andatura nel bosco, passo senza tracce, resistere al richiamo della natura, mille volti, forma selvatica 6v./giorno, forma selvatica grande, minuscola, vegetale, enorme, elementale 2v./giorno, Corpo senza tempo, Armi metamorfiche, Immunità metamorfiche (immune ai colpi critici e allo stordimento), Compagno aberrante⁶, Empatia aberrante⁶, Legame telepatico⁶, Condividere mente⁶, Condividere sensi⁶, Condividere incantesimi⁶ (per 1,6 km anche attraverso i Piani), compagno aberrante eccelso⁶

Tiri Salvezza: Tempra +66, Riflessi +60, Volontà +61

Caratteristiche: For 28, Des 28, Cos 40, Int 28, Sag 30, Car 34

Abilità: Addestrare animali +39, Artigianato (Veleni) +46, Artista della fuga +47, Ascoltare +68, Camuffare +59, Cavalcare +36, Cercare +52, Concentrazione +100, Conoscenze (Arcane) +56, Conoscenze (Dungeon) +41, Conoscenze (Geografia) +28, Conoscenze (Natura) +84, Conoscenze (Piani) +67, Conoscenze (Religioni) +47, Conoscenze (Storia) +47, Decifrare Scritture +27, Diplomazia +89, Equilibrio +35, Guarire +42, Intimidire +54, Intrattenere (Oratoria) +44, Muoversi Silenziosamente +40, Nascondersi +41, Nuotare +41 (se assume una forma con velocità di nuotare, non deve fare prove per nuotare normalmente ma solo per manovre particolari), Osservare +72, Percepire Intenzioni +40, Professione (Erborista) +47, Raccogliere Informazioni +35, Raggiare +59, Saltare +36, Sapienza magica +71, Scalare +46, Sopravvivenza +82. Prove di caratteristica: forza +26, destrezza +26, costituzione +32, intelligenza +26, saggezza +27, carisma +29.

Talenti: Arma focalizzata (pungiglione), Combattere alla cieca, Attacco naturale migliorato (pungiglione), Critico migliorato (pungiglione), Vista cieca 1,5 m, Combattere con due armi, Attacco Poderoso, Incantesimi focalizzati Evocazione, Aumentare Evocazione, Segugio delle Tenebre, Incantesimi naturali, Incantesimi potenziati, Incantesimi ampliati, Forma selvatica parassita, Combattere con due armi migliorato, Incantesimi silenziosi, Incantesimi lontani, Metamagia Divina (Incantesimi potenziati), Emanazione Permanente, Incantesimi immobili, Scacciare Planare, Forma selvatica di Aberrazione, Visione Inumana (scurovisione 4,5 m), Evocazione Aberrante, Incantesimi Rapidi.

Immunità divine: Immune a trasmutazione, pietrificazione, risucchio di caratteristiche, danno alle caratteristiche, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, elettricità, freddo, acido, malattie, veleno, sonno, paralisi, stordimento, effetti mortali, disintegrazione. Immunità a tutto ciò che bandisce, esilia o imprigiona. Immune a Scacciare o Intimorire.

Capacità divine primarie: Alterare forma, Alterare realtà, Alterare taglia, Avatar, Cambiare forma (può assumere solo la forma di creature che ha assimilato), Dominio extra (Charme), Dominio extra (Tirannia), Dominio extra (Vegetale), Dono della Vita, Esplosione divina (raggio fino a 27 km, 348 danni), Esplosione divina di massa, Esplosione di energia (sonica, 136 danni, Tempra dimezza CD 42), Guarigione rapida divina (37), Immunità all'energia (Sonora), Ispirazione divina (Amore/Desiderio, Volontà nega CD 39), Resistenza all'energia (Sonora), Resistenza agli Incantesimi incrementata, Riduzione del Danno incrementata (35/Epico e Bene), Scudo divino, Splendore divino, Trasformazione (può assumere solo la forma di creature che ha assimilato; può effettuare trasformazioni parziali, similmente alla capacità concessa dal Mutaforma Combattente, ma non limitata alle sole armi naturali), Vita e Morte

Poteri di dominio: Può lanciare Parlare con gli animali 17 volte al giorno come capacità magica, conoscenze (Natura) è una capacità di classe da chierico. Può potenziare il suo Carisma di 4 punti 17 volte al giorno, attivare questo potere è un'Azione gratuita, l'aumento di Carisma dura 1 minuto. Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono capacità di classe da chierico. Può lanciare incantesimi del male a livello di incantatore +1. La CD dei tiri salvezza di qualsiasi incantesimo di compulsione lanciato dall'incantatore aumenta di +2. Può intimorire o comandare le creature vegetali allo stesso modo in cui intimorisce o comanda i non-morti 17 volte al giorno come capacità sovranaturale.

Capacità magiche: Yidhra utilizza queste capacità magiche a volontà, come un'incantatrice di 27° livello, eccetto che per gli incantesimi del male, che casta come incantatrice di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Calmare animali, Blocca animali, Dominare animali, Evoca alleato naturale IV, Comunione con la natura, Guscio anti-vita, Forme animali, Evoca alleato naturale VIII, Trasformazione; Charme su persone, Calmare emozioni, Suggestione, Disperazione Opprimente, Charme su mostri, Costrizione/Cerca, Demenza, Esigere, Dominare mostri; Camuffare sé stesso, Invisibilità, Anti-individuazione, Confusione, Visione falsa, Fuorviare, Schermo, Metamorfosi di un oggetto, Fermare il tempo; Protezione dal bene, Cerchio magico contro il bene, Influenza sacrilega, Dissolvi il bene, Creare non morti, Blasfemia, Aura sacrilega, Evoca mostri IX (come incantesimo del male); Comando, Estasiare, Rivela bugie, Paura, Comando superiore, Costrizione/Cerca, Mano stringente di Bigby, Charme su mostri di massa, Dominare mostri; Intralciare, Pelle coriacea, Crescita vegetale, Comandare vegetali, Muro di spine, Respingere legno, Animare vegetali, Controllare vegetali, Cumulo strisciante.*

Incantesimi da druido al giorno: 6 di liv 0, 8 di liv 1, 8 di liv 2, 7 di liv 3, 7 di liv 4, 6 di liv 5, 6 di liv 6, 4 di liv 7, 4 di liv 8, 3 di liv 9. CD base = 20 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da chierico al giorno: 6 di liv 0, 8+1 di liv 1, 8+1 di liv 2, 7+1 di liv 3, 7+1 di liv 4, 6+1 di liv 5, 6+1 di liv 6, 4+1 di liv 7, 3+1 di liv 8, 2+1 di liv 9. CD base = 20 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Amuleto di Esercitare Abilità, Diadema del Colpo Accurato (funziona solo su attacchi naturali), Stivali della Velocità, due Kris +2 del Potere Sacrilego, altri oggetti minori.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Yidhra ottiene sempre un risultato di 20 su qualunque prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale. Ottiene un bonus pari al suo Grado Divino a tutti i tiri per colpire, prove di abilità, prove di caratteristica (già calcolato nelle descrizioni sopra) e nelle prove di Livello Incantatore.

Sensi: Yidhra può vedere (anche con Scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 27 km, ma non può vedere attraverso gli oggetti solidi a meno che non lo faccia usando i Sensi Remoti.

Sensi Remoti: come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27 km dalla presenza dei suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora, o in qualsiasi luogo in cui stia accadendo un evento collegato alla sfera d'influenza della divinità. Può vedere in questo modo attraverso i Piani e attraverso i normali incantesimi che bloccano lo scrutamento, ma non attraverso uno Scudo Divino, o in un'area in qualche modo interdetta allo scrutamento, di un'altra divinità di grado uguale o superiore. Yidhra può estendere i suoi sensi in venti luoghi contemporaneamente.

Sensi della sfera di influenza: Yidhra si accorge automaticamente di ogni evento che coinvolga la sua sfera di influenza, indipendentemente dal numero di persone coinvolte. In aggiunta, i suoi sensi si estendono 17 settimane nel futuro e 17 settimane nel passato rispetto a quell'evento. Quando Yidhra percepisce un evento, sa semplicemente che l'evento sta accadendo e dove. Non riceve informazioni sensoriali sull'evento. Una volta che Yidhra si accorge di un evento, può usare i suoi sensi remoti per percepire l'evento.

Bloccare i sensi: come azione standard, Yidhra può proteggersi dallo scrutamento di altre divinità di grado uguale o inferiore. Questo potere si estende fino a un raggio di 27 km intorno a sé, o fino a un raggio di 27 km intorno a un tempio o un altro luogo a lei consacrato, o intorno a un evento legato alla sua sfera d'influenza. Yidhra può bloccare fino a due località remote alla volta, più un'area entro 1,5 km da sé stessa. Questo blocco dura 1 ora per grado divino.

Azioni automatiche: Yidhra può utilizzare Addestrare Animali, Camuffare, Conoscenze (Natura), Conoscenze (Piani), Conoscenze (Religioni), Diplomazia, Empatia Selvatica, Guarire, Raggiurare e Sopravvivenza come azioni gratuite, a patto che la CD sia uguale o inferiore a 30. Può compiere fino a 20 di queste azioni gratuite per round.

Creare oggetti magici: Yidhra è in grado di creare qualunque oggetto magico o artefatto che abbia il potere di far cambiare sembianze al suo possessore (che si tratti di Illusione o di Trasmutazione), qualunque oggetto che aumenti il Carisma, qualunque oggetto che conferisca bonus alle prove di Diplomazia, Intrattenere o Raggiare, qualunque oggetto che induca o potenzi la capacità di forma selvatica o l'uso delle armi naturali, qualunque oggetto che permetta di castare incantesimi di compulsione mentale (anche come capacità magiche) o che potenzi tali incantesimi, qualunque oggetto che permetta di castare incantesimi relativi agli animali o ai vegetali (anche come capacità magiche) o che potenzi tali incantesimi; può creare questi oggetti anche senza avere il relativo talento di creazione oggetto, a patto che possieda tutti gli altri prerequisiti per poter creare l'oggetto (conoscere l'incantesimo relativo, essere di livello sufficientemente alto, pagare il prezzo richiesto ecc). Non c'è limite al valore dell'oggetto.

Avatar di Yidhra: Yidhra si serve di una ventina di avatar che sono attualmente sparsi in giro per il multiverso, e che agiscono in maniera automatica secondo la loro natura anche mentre la dea è quiescente. I suoi avatar sono come lei, ad eccezione di quanto segue:

Grado divino 8, CA 59 (-1 Taglia, +9 Des, +8 divino, +21 AN, +12 Deviazione), Attacchi come sopra ma tutti con una penalità di -9 (anche gli incantesimi a contatto o contatto a distanza), Riduzione del Danno 20/Epico, Resistenza al fuoco 13, RI 40, aura divina (240 m, CD 30), TS Temp +57 Rifl +51 Vol +52, tutti i modificatori alle prove di abilità, di caratteristica e di Livello Incantatore sono ridotti di 9. I poteri di dominio che potevano essere usati 17 volte al giorno, dall'avatar sono utilizzabili solo 8 volte al giorno, tranne Intimorire o comandare vegetali (3+car, cioè 15 volte al giorno).

Capacità divine primarie: Alterare forma, Alterare taglia, Cambiare forma (può assumere solo la forma di creature che ha assimilato), Dominio Extra (Charme), Dominio Extra (Vegetale), Dominio Extra (Tirannia), Dono della Vita, Guarigione Rapida Divina (28), Ispirazione Divina (Amore/Desiderio, Volontà nega CD 30), Trasformazione (può assumere solo la forma di creature che ha assimilato; può effettuare trasformazioni parziali, similmente alla capacità concessa dal Mutaforma Combattente, ma non limitata alle sole armi naturali)

Capacità magiche: l'Avatar di Yidhra utilizza le sue capacità magiche a volontà, come un'incantatrice di 18° livello, eccetto che per gli incantesimi del male, che casta come incantatrice di 19° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 28 + il livello dell'incantesimo