

A thick orange vertical bar runs down the left side of the page. A horizontal orange arrow points to the right from the middle of this bar, containing the text 'Manuale del Giocatore'.

Manuale del Giocatore

Dungeons & Dragons

5° Edizione



INTRODUZIONE



Il gioco di DUNGEONS & DRAGONS è ambientato in mondi di spade e magia e condivide elementi con il gioco del “facciamo che” che si faceva da bambini. Proprio come quel gioco, il gioco di ruolo è basato sull’immaginazione. È tutto incentrato sul raffigurarsi l’imponente castello che si erge sotto il notturno cielo tempestoso e immaginare il modo in cui un avventuriero fantasy potrebbe reagire alle sfide che la scena presenti.

Dungeon Master (DM): *Dopo esservi lasciati alle spalle i picchi a strapiombo, la strada fa una curva improvvisa verso est, e il Castello del Conte si erge dinanzi a voi. Torri di pietra, ormai ridotte in macerie, sono le silenti guardiane del vostro avvicinarsi. Sembrano essere caserme abbandonate. Oltre di loro si apre un ampio baratro, che sembra scomparire tra le nebbie sottostanti. Attraverso di esso c’è un ponte levatoio, che conduce fino ad un’arcata, la quale si apre nel cortile del castello. Le catene del ponte levatoio, mangiate dalla ruggine, scricchiolano sinistramente nel vento, come se il ferro di cui sono fabbricate facesse fatica a tenersi saldo. In cima alle robuste mura, gargolle di pietra vi fissano tramite occhi vuoti e con ghigni maligni. Una grata di legno marcio, ormai coperta di piante, è sollevata al centro del tunnel di accesso. Oltre questo spazio, si trovano le porte principali del Castello del Conte, dal cui interno si diffonde per il cortile una calda luminosità.*

Giorgio (che interpreta Gareth): *Voglio osservare le gargolle. Ho la sensazione che non siano delle semplici statue.*

Eva (che interpreta Riva): *Il ponte levatoio è solido? Voglio sincerarmene. Penso che riusciremo ad attraversarlo o crollerà sotto il nostro peso?*

A differenza del “facciamo che”, il gioco di ruolo fornisce una struttura a queste storie, un modo per determinare le conseguenze delle azioni degli avventurieri. I giocatori tirano i dadi per determinare se i loro attacchi colpiscono o mancano, o se i loro avventurieri sono in grado di scalare rupi, schivare un fulmine magico o riuscire in qualche altra attività pericolosa. Tutto è possibile, ma i dadi rendono alcuni risultati più probabili di altri.

DM: *Ok, uno alla volta. Giorgio, stai guardando le gargolle, giusto?*

Giorgio: *Giusto! C’è qualcosa che mi possa far sospettare che siano delle creature viventi e non semplici decorazioni?*

DM: *Fai una prova di Intelligenza*

Giorgio: *Posso applicare la mia qualità Investigazione?*

DM: *Certo!*

Giorgio (tira un d20): *Uffa. Sette.*

Michele: *Ti sembrano delle decorazioni, nient’altro. Eva, invece Riva controllava il ponte levatoio, vero?*

In Dungeons & Dragons, ciascun giocatore crea un avventuriero (detto anche personaggio) e fa squadra con altri avventurieri (interpretati dai suoi amici). Collaborando, il gruppo può esplorare cupi sotterranei, città in rovina, castelli infestati, templi perduti nella giungla o caverne vulcaniche nascoste sotto misteriose montagne. Gli avventurieri possono risolvere enigmi, parlare con altri personaggi, sconfiggere mostri fantastici e scoprire oggetti magici e altri tesori favolosi.

Un giocatore avrà il ruolo di Master, il principale narratore e direttore della partita. Il Master crea le avventure per i personaggi, che ne affronteranno i pericoli e sceglieranno quale percorso intraprendere. Il Master può descrivere l’ingresso del Castello del Conte, mentre i giocatori decideranno cosa faranno i loro avventurieri. Sceglieranno di attraversare il ponte levatoio pericolante?

Si legheranno insieme con una corda per minimizzare le probabilità che qualcuno cada, in caso il ponte cedesse? O si lanceranno un incantesimo per attraversare il baratro?

Starà poi il Master determinare i risultati delle azioni degli avventurieri e narrarne le conseguenze. Dato che il Master può improvvisare per reagire a qualsiasi manovra dei giocatori, il gioco di ruolo è infinitamente adattabile, e ogni avventura può essere emozionante e piena di sorprese.

Il gioco non ha una vera fine; quando una storia o una missione termina, ne può cominciare un’altra, creando un racconto continuativo detto **campagna**. Molte persone che giocano di ruolo mantengono attive le loro campagne per mesi o anni, incontrandosi con i loro amici anche ogni settimana per riprendere la storia da dove l’avevano interrotta. Gli avventurieri crescono di potere con il proseguo della campagna. Ogni mostro sconfitto, ogni avventura completata, e ogni tesoro recuperato, non solo è un’aggiunta alla storia nel suo insieme, ma fornisce agli avventurieri anche delle nuove capacità. Questo incremento di potere viene indicato da livello dell’avventuriero.

In un gioco di ruolo non si perde né si vince: almeno non nel modo in cui normalmente lo si concepisce. Il Master e i giocatori costruiscono assieme una storia di audaci avventurieri contrapposti a pericoli mortali. A volte, un avventuriero potrebbe incontrare una fine prematura, fatto a pezzi da mostri feroci o abbattuto da un astuto avversario. Ma anche in questo caso, gli altri avventurieri possono mettersi alla ricerca di potenti magie per rianimare il compagno caduto, oppure il giocatore potrebbe decidere di creare un nuovo personaggio per continuare a giocare. Il gruppo potrebbe anche non riuscire a completare con successo l’avventura intrapresa, ma se tutti si sono divertiti ed hanno creato una storia memorabile, avranno vitto tutti assieme.

MONDI DI AVVENTURA

I mondi in cui si svolgono le storie di D&D sono luoghi di mostri e magie, di coraggiosi avventurieri e imprese spettacolari. Alle fondamenta della fantasy medievale si aggiungono le creature, i luoghi e la magia che rendono ciascuno di questi mondi davvero unico.

Tutti i mondi di DUNGEONS & DRAGONS esistono in un ampio cosmo detto **multiverso**, connessi in modi strani e misteriosi l’uno all’altro da altri piani di esistenza, come il Piano Elementale del Fuoco e le Infinite Profondità dell’Abisso. All’interno del multiverso prosperano mondi infiniti. Molti di loro sono stati pubblicati come ambientazioni ufficiali, ma ne esistono centinaia di migliaia di altri, creati da generazioni di giocatori per il proprio uso. E in mezzo a tutta questa prosperità del multiverso, voi potrete creare il vostro mondo.

Tutti questi mondi condividono delle caratteristiche, ma ciascuno di essi si differenzia per la sua storia, cultura, mostri e razze specifiche, geografia fantastica, antichi sotterranei, e terribili avversari. Su alcuni mondi certe razze possiedono dei tratti insoliti. Altri mondi presentano razze sconosciute in altre ambientazioni. Certi mondi sono dominati da un’unica grande storia. Ma sono tutti mondi di gioco, e tu potrai usare le regole di questo documento per creare un personaggio e giocarlo in ciascuno di essi.

Il tuo Arbitro potrebbe ambientare la campagna in uno dei mondi pubblicati o in uno di sua creazione. Giacché c’è così tanta diversità tra i mondi, dovresti discutere con il Master in merito a qualsiasi regola specifica che influenzerà le vostre partite. Alla fine, il Master sarà sempre la massima autorità della campagna e della sua ambientazione, anche se si trattasse di un’ambientazione pubblicata da altri.

UTILIZZARE QUESTO LIBRO

Questo volume è diviso in tre parti.

Parte 1. Riguarda la creazione del personaggio, fornisce le regole e le linee guida necessarie a creare il personaggio che interpreterai durante la partita. Comprende informazioni sulle diverse razze, classi, formazioni, equipaggiamento e altre opzioni personalizzabili tra cui scegliere. Molte delle regole della parte 1 si basano sul materiale della parte 2 e 3.

Parte 2. Spiega le regole per giocare, in aggiunta alle basi descritte in questa introduzione. Questa parte riguarda i tipi di tiri di dado da effettuare per determinare il successo o fallimento delle azioni svolte dal tuo personaggio, e descrive le tre principali categorie di attività del gioco: esplorazione, interazione e combattimento.

Parte 3. Incentrata sulla magia. Tratta la natura della magia nel mondo, le regole per eseguire incantesimi e una raccolta di tipi incantesimi a disposizione dei fruitori di magia (e dei mostri) durante il gioco.

COME SI GIOCA

Una partita di gioco di ruolo segue questo svolgimento base.

1. Il Master descrive lo scenario. Il Master spiega ai giocatori dove si trovano i loro avventurieri e cosa si trova attorno a loro, presentando le opzioni basilari che gli si presentano (quante porte conducono fuori della stanza, cosa si trova sul tavolo, chi c'è nella taverna, e così via).

2. I giocatori descrivono quello che vogliono fare. A volte sarà un solo giocatore a parlare per tutta la compagnia, "Prendiamo la porta ad est." Altre volte, gli avventurieri faranno ciascuno un'azione diversa: un avventuriero potrebbe esaminare un forziere, un altro studiare un simbolo esoterico inciso su di una parete, e il terzo restare di guardia. I giocatori non devono agire a turno, ma il Master li ascolterà e deciderà come risolvere le azioni. A volte, la risoluzione di un'azione è facile. Se un avventuriero attraversa una stanza e apre una porta, il Master potrebbe dire che la porta si apre e descrivere cosa vi si trova oltre. La porta potrebbe però essere chiusa, il pavimento celare una trappola mortale, o altre situazioni potrebbero rendere difficile per l'avventuriero completare l'azione. In questi casi, il Master deciderà cosa accade, affidandosi al tiro di un dado per determinare i risultati dell'azione.

3. Il Master narra i risultati delle azioni degli avventurieri. La descrizione dei risultati spesso conduce ad un altro punto di decisione, riportandoci al passo 1. Questa procedura è tale che gli avventurieri stiano cautamente esplorando una rovina, parlando ad un principe malvagio o combattendo un potente drago. In certe situazioni, specie in combattimento, l'azione è più strutturata e i giocatori (e il Master) dovranno scegliere e risolvere le azioni a turno.

Nella maggior parte dei casi, il gioco è tuttavia fluido e flessibile, adattandosi alle circostanze dell'avventura. Spesso un'avventura si svolge nella fantasia dei giocatori e il Master, affidandosi alle descrizioni verbali di quest'ultimo per predisporre la scena. Alcuni Arbitri amano utilizzare canzoni, illustrazioni o effetti sonori per enfatizzare la scena, e molti giocatori e Arbitri hanno l'abitudine di dare voci diverse ai diversi avventurieri, mostri e altri personaggi che interpretano nel gioco. A volte il Master potrebbe anche predisporre una mappa e usare segnalini o miniature per rappresentare ciascuna creatura coinvolta in una scena e aiutare così i giocatori a tenere traccia della posizione di tutti.

DADI PER GIOCARE

Il gioco usa dadi poliedrici con numeri diversi di facce, come se ne trovano nei negozi di giochi e in molte librerie.

In queste regole, i dadi sono indicati dalla lettera d seguita dal numero delle facce: d4, d6, d8, d10, 12 e d20. Ad esempio, un d6 è un dado a sei facce (il tipico dado cubico utilizzato da molti giochi).

I dadi percentuali, o d100, funzionano in maniera leggermente diversa. Si genera un numero tra 1 e 100 tirando due diversi dadi a dieci facce, numerati da 0 a 9. Un dado (specificato prima di tirare) fornisce le decine, e l'altro fornisce le unità. Se si tira 7 e 1, ad esempio, il numero tirato sarà 71. Due 0 indicano 100. Alcuni dadi a dieci facce rappresentano le decine (00, 10, 20 e così via) rendendo più facile la distinzione tra decine e unità. In questo caso, un tiro di 70 e 1 sarebbe 71, mentre un tiro di 00 e 0 sarebbe 100.

Quando devi tirare i dadi, le regole ti diranno la quantità e il tipo di dadi da tirare, oltre al modificatore da sommare. Ad esempio, "3d8+5" significa tira tre dadi a otto facce, sommal, e aggiungi 5 al totale.

La stessa indicazione d appare nelle espressioni "1d3" e "1d2". Per simulare il tiro di 1d3, tirare un d6 e dividere il numero ottenuto per 2 (arrotondando per eccesso). Per simulare il lancio di 1d2, tirare qualsiasi dado e assegnare 1 o 2 al risultato a seconda se pari o dispari. (In alternativa, se il numero tirato è più della metà delle facce del dado, il risultato è 2).



IL D20

La spada dell'avventuriero riuscirà a perforare la corazza del drago o vi rimbalzerà contro? L'ogre cascherà nell'incredibile raggio fattogli? Il personaggio riuscirà ad attraversare a nuoto il fiume in piena? Il personaggio riuscirà ad evitare l'impatto della palla di fuoco, o subirà tutti i danni dell'esplosione? Nei casi in cui il risultato di un'azione è incerto, il gioco si affida al lancio di un dado a 20 facce, un d20, per determinare il successo o il fallimento di essa.

Ogni personaggio e mostro del gioco possiede delle capacità definite da sei **punteggi di Caratteristica**. Le caratteristiche sono Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma, e di solito vanno da 3 a 18. (I mostri possono avere punteggi che vanno da 1 a 30). Questi punteggi, e i **modificatori di Caratteristica** da essi derivati, sono le fondamenta di qualsiasi tiro d20 che un giocatore effettuerà per conto di un personaggio o di un mostro.

Le prove di Caratteristica, i tiri di attacco e i tiri salvezza sono i tre tipi principali di tiri d20, e formano le basi del gioco. Tutti e tre seguono questi tre passi.

1. Tirare il dado e sommare il modificatore. Tirare un d20 e sommare il modificatore appropriato. Si tratta di solito del modificatore derivato da uno dei sei punteggi di Caratteristica, e a volte include un bonus di competenza per riflettere una particolare qualità del personaggio. (Vedi capitolo 1 per i dettagli su ciascuna Caratteristica e come determinare i modificatori di Caratteristica).

2. Applicare i bonus e le penalità di circostanza. Un privilegio di classe, un incantesimo, una particolare circostanza, o qualche altro effetto possono fornire bonus o penalità alla prova.

3. Comparare il totale al numero obiettivo. Se il totale è uguale o superiore al numero obiettivo, la prova di Caratteristica, tiro di attacco o tiro salvezza riesce, altrimenti fallisce. Il Master è colui che determina i numeri bersaglio e comunica ai giocatori se le loro prove di Caratteristica, tiri di attacco e tiri salvezza siano riusciti o falliti.

Il numero bersaglio di una prova di Caratteristica o tiro salvezza viene detto **Classe Difficoltà (CD)**. Il numero bersaglio di un tiro di attacco viene detto **Classe Armatura (CA)**.

Questa semplice regola governa la risoluzione di quasi tutte le azioni del gioco. Il capitolo 7 fornisce regole più dettagliate per l'utilizzo del d20 nel gioco.

VANTAGGIO E SVANTAGGIO

A volte una prova di Caratteristica, tiro di attacco o tiro salvezza viene modificato da situazioni speciali dette vantaggio e svantaggio. Un vantaggio riflette le circostanze positive che riguardano il tiro di un d20, mentre uno svantaggio l'esatto opposto. Quando hai un vantaggio o uno svantaggio nell'effettuare la prova, tira un secondo d20. Se hai un vantaggio, utilizza il risultato più alto dei due, mentre userai quello più basso in caso tu abbia uno svantaggio. Ad esempio, se hai uno svantaggio e ottieni 17 e 5, utilizzerai il 5. Se hai invece un vantaggio, con gli stessi numeri utilizzerai il 17.

Regole dettagliate per vantaggio e svantaggio sono presentate nel capitolo 7.

SPECIFICO BATTE GENERICO

Questo libro, in particolare nella parte 2 e 3, contiene regole che spiegano come si gioca. Detto questo, molti tratti razziali, privilegi di classe, incantesimi, oggetti magici, abilità dei mostri e altri elementi del gioco infrangono le regole generali, creando delle eccezioni ad esse. Ricordati sempre: se una regola specifica contraddice una regola generale, la regola specifica ha la precedenza.

Le eccezioni alle regole spesso sono dettagli. Ad esempio, molti avventurieri non hanno la competenza con l'arco lungo, ma tutti gli elfi dei boschi la possiedono come tratto razziale. Quel tratto crea così una piccola eccezione nel gioco. Altri

esempi rompi-regole sono più evidenti. Ad esempio, un avventuriero non può attraversare un muro, normalmente, ma alcuni incantesimi lo rendono possibile. La magia comprende la maggior parte delle principali eccezioni alle regole.

ARROTONDARE PER DIFETTO

C'è un'ultima regola generale di cui devi tenere conto, per cominciare. Ogni volta che, durante la partita, dividi un numero e ottieni una frazione, arrotondala sempre per difetto.

AVVENTURE

Le partite a Dungeons & Dragons consistono di un gruppo di personaggi che si imbarca in un'avventura presentata loro dal Master. Ogni personaggio possiede delle capacità uniche da usare nell'avventura, in forma di punteggi delle caratteristiche, Abilità, privilegi di classe, tratti razziali, equipaggiamento e oggetti magici. Ogni personaggio è diverso, con le sue forze e debolezze, cosicché la miglior compagnia di avventurieri sarà quella in cui i personaggi si completano vicendevolmente e coprono le debolezze dei loro compagni. Gli avventurieri devono cooperare per riuscire nell'avventura.

L'avventura è il cuore del gioco, una storia con un inizio, un intermezzo e una fine. L'avventura può essere creata dal Master o presa già fatta, ritoccata e modificata per assecondare le necessità e i desideri il Master. In entrambi i casi, un'avventura presenta un'ambientazione fantastica, che sia un labirinto sotterraneo, un castello in rovina, una distesa selvaggia o una città sovraffollata. Comprende un ricco cast di personaggi: gli avventurieri creati e interpretati dagli altri giocatori e i personaggi non dei giocatori (PNG). Questi personaggi possono essere mecenati, alleati, nemici, mercenari o personaggi di sfondo dell'avventura. Spesso, uno dei PNG è l'avversario i cui scopi muovono l'avventura.

Durante il corso delle loro avventure, i personaggi devono affrontare varie creature, oggetti e situazioni. A volte gli avventurieri e le altre creature faranno del loro meglio per uccidere o catturarsi l'un altro in combattimento. In altre occasioni, gli avventurieri parleranno ad altre creature (o addirittura ad oggetti magici) con un obiettivo in mente. E spesso, gli avventurieri spenderanno tempo a cercare di risolvere enigmi, superare un ostacolo, trovare un oggetto nascosto, risolvere l'attuale situazione. Nel frattempo, gli avventurieri esploreranno il mondo, effettuando decisioni su dove recarsi e cosa fare.

Le avventure variano in lunghezza e complessità. Una breve avventura potrebbe comprendere solo alcune sfide, e non richiedere più di una singola sessione di gioco per essere completata. Un'avventura lunga può coinvolgere centinaia di combattimenti, interazioni e altre sfide, e richiedere dozzine di sessioni per essere completata, prolungandosi per settimane o mesi di tempo reale. Di solito, la fine di un'avventura è contrassegnata dal ritorno degli avventurieri alla civiltà, per riposarsi e godersi i frutti delle loro fatiche.

Ma non è questa la fine della storia. Potete immaginare un'avventura come un singolo episodio di una serie TV, composta di diverse scene. Una campagna è l'intera serie – una fila di avventure collegate, con lo stesso gruppo di avventurieri che segue la storia dall'inizio alla fine.





I TRE PILASTRI DELL'AVVENTURA

Gli avventurieri possono fare tutto quello che i loro giocatori possono immaginare, ma può essere d'aiuto definire le loro attività in tre ampie categorie: esplorazione, interazione sociale e combattimento.

Esplorazione. Comprende sia il movimento degli avventurieri per il mondo che la loro interazione con gli oggetti e le situazioni che richiedono la loro attenzione. L'esplorazione è un botta e risposta tra i giocatori che descrivono quel che vogliono far fare ai loro personaggi e il Master che comunica loro il risultato di queste azioni. Su larga scala, potrebbe trattarsi di un giorno di cammino in pianura o un'ora di traversata di caverne sotterranee. Su scala più piccola, potrebbe essere un personaggio che tira una leva in una stanza sotterranea per vedere cosa accadrà.

Interazione sociale. Prevede che gli avventurieri parlino con qualcuno (o qualcosa). Potrebbe essere l'interrogatorio di uno scout catturato per fargli rivelare l'ingresso della tana dei goblin, l'ottenimento di informazioni da un prigioniero appena salvato, supplicare un capo orco, o persuadere uno specchio magico parlante a mostrare agli avventurieri un posto lontano.

Le regole nei capitoli 7 e 8 riguardano l'esplorazione e l'interazione sociale, così come molti privilegi di classe nel capitolo 3 e i tratti della personalità nel capitolo 4.

Combattimento. Il fulcro del capitolo 9 riguarda il combattimento, l'esecuzione di incantesimi, posizionamento e altre attività belligeranti di personaggi e altre creature – tutte azioni mirate all'obiettivo di sconfiggere gli avversari, che sia uccidendoli, catturandoli o mettendoli in fuga. Il combattimento è l'elemento più strutturato di una sessione di gioco, con le creature che agiscono a turno per assicurarsi che tutti abbiano la possibilità di agire.

Anche nel contesto di una accesa battaglia, c'è comunque abbondanza di spazio per gli avventurieri per tentare manovre spericolate come gettarsi giù da una rampa di scale surfando su di uno scudo, perlustrare l'ambiente circostante (tirando magari una leva misteriosa) e interagire con altre creature, che siano alleati, nemici o fazioni neutrali.

LE MERAVIGLIE DELLA MAGIA

Sono poche le avventure di Dungeons & Dragons che terminano senza qualche avvenimento magico. Che sia positiva o dannosa, la magia compare spesso nella vita di un avventuriero, ed è il fulcro dei capitoli 10 e 11.

Nei mondi del gioco, i praticanti di magia sono rari, separati dalla massa della gente dai loro talenti straordinari. La gente comune può trovare prove della magia con frequenza, ma di solito sono effetti minori – un mostro fantastico, una preghiera assoluta, un mago che cammina per le strade con uno scudo guardiano per guardia del corpo.

Per gli avventurieri, invece, la magia è la chiave per la propria sopravvivenza. Senza la magia curatrice dei chierici e dei paladini, gli avventurieri soccomberebbero alle ferite. Senza il sostegno magico dei bardi e dei chierici, i guerrieri sarebbero sopraffatti dai nemici più potenti. Senza la potenza magica e la versatilità di maghi e druidi, ogni minaccia sarebbe decuplicata.

La magia è anche uno degli strumenti preferiti degli antagonisti. Molte avventure nascono dal prevenire le macchinazioni di incantatori maligni votati all'uso della magia per qualche terribile scopo. Il capo di un culto potrebbe cercare di risvegliare un dio che dorme nei mari, una strega rapire i bambini per risucchiarne magicamente il vigore, un mago pazzo operare al fine di fornire ad un esercito di automi una parvenza di vita, un drago dare inizio ad un rituale mistico per innalzarsi a dio della distruzione – e queste sono solo alcune delle minacce magiche che gli avventurieri potrebbero dover affrontare. Solo con la propria magia, nella forma di incantesimi e oggetti magici, gli avventurieri potranno prevalere.

Parte

1

Il Personaggio

CAPITOLO 1: IL PERSONAGGI PASSO~A~PASSO



Primo passo nell'interpretare un avventuriero in Dungeons & Dragons è immaginare e creare il proprio personaggio. Il personaggio sarà una combinazione di statistiche di gioco, spunti di interpretazione e della tua immaginazione. Scegli una razza (come umano o halfling) e una classe (come il guerriero o il mago). Inventati anche la personalità, l'aspetto e la storia del personaggio. Una volta completo, il tuo personaggio servirà da tua incarnazione, il tuo avatar nei mondi di gioco.

Prima di immergerti nel passo 1, pensa al tipo di avventuriero da interpretare. Potresti essere un guerriero coraggioso, un furfante silenzioso, un chierico devoto o un mago stravagante. Oppure potresti essere interessato a personaggi meno convenzionali, come un furfante muscoloso che ama combattere in mischia, o un ceccchino che colpisce i nemici da lontano? Ti piacciono i racconti fantasy con nani ed elfi? Cerca allora di costruire un personaggio di queste razze. Vuoi che il tuo personaggio sia l'avventuriero più resistente al tavolo da gioco? Allora prendi in considerazione la classe del guerriero. Se non sai da dove cominciare, fai una veloce ricerca sui personaggi fantasy, e scegline uno che accenda la tua fantasia.

Una volta che avrai in mente il tuo personaggio, segui i passi seguenti in ordine, effettuando decisioni che rispecchino il personaggio che desideri. Il tuo concetto del personaggio potrebbe evolversi con ogni scelta effettuata. L'unica cosa importante è che alla fine tu ottenga un personaggio che sarai felici di interpretare.

In tutto il capitolo, si usa il termine **scheda del personaggio** per indicare qualsiasi cosa userai per registrare il tuo personaggio, che sia una regolare scheda del personaggio (come quella che troverai in allegato a queste regole), un qualche tipo di file digitale, o degli appunti su di un pezzo di carta. La scheda del personaggio ufficiale del gioco è un ottimo posto da cui iniziare fino a quando non saprai di quali informazioni avrai bisogno e di come usarle durante la partita.

PERSONAGGIO DI ESEMPIO

Ogni passo della creazione del personaggio includerà un esempio collegato, e seguiremo così Carlo nella creazione del suo nano, Bruenor.

1. SCEGLI UNA RAZZA

Ogni personaggio appartiene ad una razza, una delle molte specie di umanoidi intelligenti che popolano il mondo di gioco. Le razze di personaggio dei giocatori più comuni sono i nani, gli elfi, gli halfling e gli umani. Alcune razze possiedono delle **sottorazze**, come il nano di montagna o l'elfo dei boschi, a cui il giocatore deve scegliere obbligatoriamente quale far appartenere il suo personaggio. Il capitolo 2 fornisce ulteriori informazioni su queste razze.

La razza che sceglierai contribuirà in modo significativo a definire l'identità del tuo personaggio, stabilendone un aspetto generale e le doti naturali ottenute dalla sua cultura e discendenza. La razza del personaggio fornisce specifici tratti razziali come sensi speciali, competenza con certe armi o attrezzi, competenza in una o più Abilità o la capacità di usare incantesimi minori. Questi tratti a volte collimano con le capacità di certe classi (vedi passo 2). Ad esempio, i tratti razziali degli halfling piedelesto li rendono degli ottimi furfanti, mentre gli elfi alti tendono ad essere potenti maghi. A volte può essere anche divertente interpretare personaggi fuori degli schemi. Per quanto insoliti, gli halfling paladini e i nani di montagna maghi potrebbero essere dei personaggi memorabili.

La tua razza ti permetterà anche di incrementare uno o più punteggi delle caratteristiche, che determinerai al passo 3. Annota questi modificatori e ricordati di applicarli più avanti.

Segnati i tratti forniti dalla tua razza sulla scheda del personaggio, senza dimenticare le lingue iniziali e la velocità base.

COSTRUZIONE RAPIDA

La descrizione di ciascuna classe nel capitolo 3 comprende una sezione che offre suggerimenti su come costruire rapidamente un personaggio di quella classe, compresi consigli su come assegnare i punteggi delle caratteristiche, un background adatta alla classe e gli incantesimi iniziali.

COSTRUENDO BRUENOR – PASSO 1

Carlo si sta preparando a creare il suo personaggio. Decide che un burbero nano di montagna rispecchia il personaggio che vuole interpretare. Annota tutti i tratti razziali dei nani sulla sua scheda del personaggio, compresa la velocità di 7,5 metri e le lingue che conosce: Comune e Nanico.

2. SCEGLI UNA CLASSE

Ogni avventuriero è membro di una classe. La classe descrive in maniera generale la vocazione di un personaggio, quali doti speciali possiede e le tattiche che maggiormente impiegherà nell'esplorazione di un sotterraneo, combattere mostri o intraprendere trattative. Le classi di personaggio sono descritte nel capitolo 3.

Il personaggio riceve diversi benefici dalla classe scelta. Molti di questi sono **privilegi di classe** – capacità (compreso l'eseguire incantesimi) che distinguono il personaggio dai membri delle altre classi. Il personaggio guadagna anche diverse **competenze**: armature, armi, Abilità, tiri salvezza e anche attrezzi. Le competenze definiscono molte delle cose in cui il personaggio eccelle, dall'uso di certe armi al raccontare bugie convincenti.

Sulla scheda del personaggio, registra tutti i privilegi che ti fornisce la tua classe al 1° livello.

LIVELLO

Di solito un personaggio inizia al 1° livello e avanza di livello andando all'avventura e guadagnando **punti esperienza (PE)**. Un personaggio di 1° livello è inesperto del mondo dell'avventura, sebbene in passato possa essere stato un soldato o un pirata e aver condotto una vita pericolosa.

Il 1° livello segna l'ingresso del tuo personaggio nella vita dell'avventuriero. Se già conosci il gioco, o se ti sei unito ad una campagna già in corso, il tuo Arbitro potrebbe decidere di farti partire da un livello più alto, partendo dall'assunto che il tuo personaggio sia già sopravvissuto a pericolose avventure.

Segna il tuo livello sulla scheda del personaggio. Se parti da un livello più alto, registra gli elementi aggiuntivi che ti fornisce la tua classe per i livelli oltre il 1°. Segna anche i tuoi punti esperienza. Un personaggio di 1° livello ha 0 PE. Un personaggio di livello più alto di solito comincia con l'ammontare di PE minimo necessario a raggiungere quel livello (vedi "Oltre il 1° Livello" più avanti in questo capitolo).

PUNTI FERITA E DADI VITA

I punti ferita del tuo personaggio definiscono quanto egli sia resistente in combattimento e altre situazioni pericolose. I tuoi punti ferita sono determinati dai tuoi Dadi Vita (abbreviazione per Dadi dei Punti Ferita).

Al 1° livello, il tuo personaggio ha 1 Dado Vita, e il tipo di dado viene determinato dalla sua classe. Cominci con i punti ferita uguali al massimo risultato del dado, come indicato nella descrizione della tua classe. (Sommi anche il tuo modificatore di Costituzione, che determinerai nel passo 3). Questi saranno anche i tuoi **punti ferita massimi**.

Registra i punti ferita del tuo personaggio sulla scheda del personaggio. Segna anche il tipo di Dado Vita che il tuo personaggio usa e il numero di Dadi Vita che possiedi. Dopo aver riposato, puoi usare i Dadi Vita per recuperare punti ferita (vedi "Riposare" nel capitolo 8).

BONUS DI COMPETENZA

La tabella che compare nella descrizione della tua classe mostra il tuo bonus di competenza, che è +2 per un personaggio di 1° livello. Il tuo bonus di competenza si applica a diversi valori che andrai a registrare sulla tua scheda del personaggio:

- Tiri di attacco che usano le armi in cui sei competente
- Tiri di attacco degli incantesimi che esegui
- Prove di Caratteristica che usano Abilità in cui sei competente
- Prove di Caratteristica che usano attrezzi in cui sei competente
- Tiri salvezza in cui sei competente
- La CD dei tiri salvezza degli incantesimi che esegui (come spiegato in ciascuna classe di incantatore)

La tua classe determina le tue competenze nelle armi, competenze nei tiri salvezza e anche le tue competenze nelle Abilità e negli attrezzi. (Le Abilità sono descritte nel capitolo 7, gli attrezzi nel capitolo 5). La tuo background fornisce ulteriori competenze nelle Abilità e attrezzi, così come alcune razze. Segna tutte queste competenze, oltre il tuo bonus di competenza, sulla tua scheda del personaggio.

Il tuo bonus di competenza non può essere sommato più di una volta allo stesso tiro di dado o altro valore. In certi casi, il tuo bonus di competenza può essere modificato (raddoppiato o dimezzato, ad esempio) prima di applicarlo. Se una circostanza dovesse suggerire di applicare il tuo bonus di competenza più di una volta allo stesso tiro o di moltiplicarlo più di una volta, potrai comunque sommarlo solo una volta, moltiplicarlo solo una volta e dimezzarlo solo una volta.

CONSTRUENDO BRUENOR - PASSO 2

Carlo immagina Bruenor che carica in battaglia con un'ascia. Sceglie per Bruenor la classe del guerriero e annota le competenze e i privilegi di classe di un guerriero di 1° livello sulla sua scheda del personaggio.

Come guerriero di 1° livello, Bruenor ha 1 Dado Vita – un d10 – e inizia con un numero di punti ferita uguale a 10 + il suo modificatore di Costituzione. Carlo lo annota, e segnerà il valore finale dopo aver determinato il punteggio di Costituzione di Bruenor (vedi passo 3). Carlo finisce segnando anche il bonus di competenza (+2) per un personaggio di 1° livello.



3. DETERMINA I PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE

La maggior parte delle attività del tuo personaggio dipendono dalle sue sei caratteristiche: **Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma**. Ciascuna di esse ha un punteggio, un valore numerico che viene segnato sulla tua scheda del personaggio.

Le sei caratteristiche e il loro impiego nel gioco sono descritte nel capitolo 7. La tabella Riassunto dei Punteggi delle caratteristiche fornisce un rapido riferimento alle qualità di ciascuna Caratteristica, quali razze incrementano quali caratteristiche, e quali sono le caratteristiche predilette da ciascuna classe.

RIASSUNTO DEI PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE

Forza

Misura: Atleticità naturale, potenza fisica

Importante per: Barbaro, Guerriero, Paladino

Incremento Razziale:

Nano di montagna (+2)	Mezzorco (+2)
Dragonide (+2)	Umano (+1)

Destrezza

Misura: Agilità fisica, riflessi, equilibrio, stabilità

Importante per: Furfante, Monaco, Ramingo

Incremento Razziale:

Elfo (+2)	Gnomo delle foreste (+1)
Halfling (+2)	Umano (+1)

Costituzione

Misura: Salute, resistenza, forza vitale

Importante per: Tutti

Incremento Razziale:

Nano (+2)	Mezzorco (+1)
Halfling cuoreforte (+1)	Umano (+1)
Gnomo delle rocce (+1)	

Intelligenza

Misura: Acume mentale, ricordare informazioni, capacità analitica

Importante per: Mago

Incremento Razziale:

Elfo alto (+1)	Tiefling (+1)
Gnomo (+2)	Umano (+1)

Saggezza

Misura: Consapevolezza, intuito, perspicacia

Importante per: Chierico, Druido

Incremento Razziale:

Nano di collina (+1)	Umano (+1))
Elfo dei boschi (+1)	

Carisma

Misura: Sicurezza, eloquenza, autorità

Importante per: Bardo, Fattucchiere, Stregone, capi e diplomatici

Incremento Razziale:

Mezzelfo (+2)	Dragonide (+1)
Elfo Scuro (+1)	Umano (+1)
Halfling Piedelesto (+1)	Tiefling (+2)

Puoi generare i sei **punteggi delle caratteristiche** del tuo personaggio in maniera casuale. Tira quattro dadi a 6 facce e segna la somma dei punteggi dei tre dadi più alti su di un pezzo di carta. Ripeti questa azione altre cinque volte, in modo

da ottenere sei numeri. Se vuoi risparmiare tempo o non ti aggrada l'idea di determinare i punteggi delle caratteristiche in maniera casuale, puoi invece scegliere i seguenti punteggi: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Ora prendi i sei numeri e assegnane ciascuno ad una delle caratteristiche, per ottenere il punteggio di Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Dopodiché effettua qualsiasi modifica ai punteggi delle caratteristiche in base alla razza che hai scelto.

Dopo aver assegnato i punteggi delle caratteristiche, determina i tuoi **modificatori delle caratteristiche** utilizzando la tabella Modificatori di Caratteristica. Per determinare il modificatore di Caratteristica senza consultare la tabella, sottrai 10 dal punteggio di Caratteristica e dividi il risultato per 2 (arrotondando per difetto). Annota il modificatore accanto a ciascuno dei tuoi punteggi.

MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

CONSTRUENDO BRUENOR – PASSO 3

Carlo decide di impiegare il set standard di punteggi (15, 14, 13, 12, 10, 8). Dato che è un guerriero assegna il punteggio più alto, 15, alla Forza. Il secondo più alto, 14, è assegnato alla Costituzione. Bruenor potrebbe ben essere un guerriero avventato, ma Carlo vuole che il nano sia più anziano, saggio e un buon capo, quindi decide di assegnare dei punteggi decenti a Saggezza e Carisma. Dopo aver applicato i benefici razziali (aumentando la Costituzione di 2 e la Forza di 2), i punteggi delle caratteristiche di Bruenor e i relativi modificatori appaiono così: Forza 17 (+3), Destrezza 10 (+0), Costituzione 16 (+3), Intelligenza 8 (-1), Saggezza 13 (+1), Carisma 12 (+1).

Carlo può così determinare i punti ferita iniziali di Bruenor: 10 + il suo modificatore di Costituzione +3, per un totale di 13 punti ferita.

PERSONALIZZARE I PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

A discrezione il Master, puoi impiegare questa variante per determinare i tuoi punteggi delle caratteristiche. Il metodo descritto qui permette di costruire il tuo personaggio con un set di punteggi delle caratteristiche che sarai tu a scegliere.

Hai 27 punti da spendere per i tuoi punteggi delle caratteristiche. Il costo di ciascun punteggio è mostrato sulla tabella Costo dei Punteggi delle caratteristiche. Ad esempio, un punteggio di 14 costa 7 punti. Utilizzando questo metodo, 15 è il punteggio più alto che puoi ottenere prima di applicare gli incrementi razziali. Non puoi avere invece un punteggio inferiore a 8.

Questo metodo di determinazione dei punteggi delle caratteristiche ti permette di creare un set con tre numeri alti e tre bassi (15, 15, 15, 8, 8, 8) e un set di numeri leggermente sopra la media e quasi uguali (13, 13, 13, 12, 12, 12), o qualsiasi altra combinazione tra questi due estremi.

COSTO DEI PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE

Punteggio	Costo	Punteggio	Costo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

4. DESCRIVI IL PERSONAGGIO

Una volta noti gli aspetti di gioco basilari del tuo personaggio, è ora di renderlo vivo. Il tuo personaggio ha innanzitutto bisogno di un nome. Poi pensa un attimo al suo aspetto e quale potrebbe essere la sua personalità.

Utilizzando le informazioni nel capitolo 4, potrai dettagliare l'aspetto fisico e i tratti di personalità del tuo personaggio. Scegli l'**allineamento** (la morale che guida le sue decisioni) e gli **ideali** del tuo personaggio. Il capitolo 4 ti aiuta anche ad identificare le cose a cui il tuo personaggio tiene di più, detti **legami**, e i **difetti** che potrebbero danneggiarlo.

Il background descrive da dove egli venga, la sua attività originaria, e il suo posto nel mondo. Il Master potrebbe anche fornire delle ulteriori formazioni a quelle incluse nel capitolo 4, o addirittura collaborare con te per costruire un background che si adatti maggiormente alla tua concezione del personaggio.

Il background fornisce al tuo personaggio un privilegio di background (un beneficio generico) e la competenza in due Abilità, e potrebbe anche concedere lingue aggiuntive o la competenza con certi attrezzi. Annota queste informazioni, assieme alle informazioni da te sviluppate sulla personalità, sulla scheda del personaggio.

LE CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

Nel definire l'aspetto e la personalità del tuo personaggio, prendine in considerazione i punteggi delle caratteristiche e la razza. Un personaggio molto forte con una scarsa Intelligenza tende a comportarsi in maniera molto diversa da un personaggio sveglio con poca Forza.

Ad esempio, una Forza alta di solito corrisponde ad un corpo muscoloso o atletico, mentre un personaggio con poca Forza potrebbe essere scheletrico o ciccione.

Un personaggio con un'alta Destrezza è probabilmente snello e magro, mentre un personaggio con poca Destrezza potrebbe essere rigido e impacciato o pesante e dalle dita tozze.

Un personaggio con alta Costituzione di solito ha un aspetto in salute, energico e dagli occhi vividi. Un personaggio con poca Costituzione potrebbe essere malaticcio o fragile.

Un personaggio con alta Intelligenza potrebbe essere molto curioso e studioso, mentre un personaggio con poca Intelligenza potrebbe parlare in modo poco articolato o dimenticare facilmente i dettagli.

Un personaggio con alta Saggezza ha buon giudizio, empatia e una generale consapevolezza di quello che accade. Un personaggio con poca Saggezza potrebbe essere distratto, avventato o smemorato.

Un personaggio con alto Carisma può trasudare sicurezza, di solito mescolata ad una presenza accomodante o intimidatrice. Un personaggio con poco Carisma potrebbe essere acido, taciturno o timido.

CONSTRUENDO BRUENOR, PASSO 4

Carlo definisce alcuni dei dettagli basilari di Bruenor: il suo nome, sesso (maschile), altezza e peso, e il suo allineamento (legale buono). L'alta Forza e Costituzione suggeriscono un corpo atletico e in salute, mentre la poca Intelligenza è segno di una propensione a dimenticare le cose.

Carlo decide che Bruenor discende da una nobile famiglia, ma il suo clan fu cacciato dalla propria patria quando Bruenor era ancora molto giovane. È cresciuto lavorando come fabbro in un villaggio sperduto della Valle Ghiacciata. Bruenor ha però un destino eroico – quello di reclamare la sua patria – e quindi Carlo sceglie per il suo nano il background da eroe del popolo, e annota così le competenze e il privilegio speciale fornitigli da questo background.

Carlo ha un'idea abbastanza chiara della personalità di Bruenor, e quindi ignora i tratti di personalità suggeriti dal background da eroe del popolo, annotando invece che Bruenor

è un nano premuroso e sensibile, che ama i veri amici e gli alleati, ma nasconde questo cuore tenero dietro un atteggiamento burbero e collerico. Dalla lista del suo background sceglie l'ideale della giustizia, annotando che Bruenor non ritiene nessuno al di sopra della legge.

Data la sua storia, il legame di Bruenor è palese: aspira un giorno a riconquistare la Loggia del Mithril, la sua patria, dal drago che ne cacciò i nani. Il suo difetto è legato alla sua natura premurosa e sensibile – ha un debole per gli orfani e le anime perse, portandolo a impietosirsi anche quando la situazione non lo meriterebbe.

5. SCEGLI L'EQUIPAGGIAMENTO

La classe e il background determinano l'**equipaggiamento iniziale** del tuo personaggio, comprese armi, armature e altro equipaggiamento da avventura. Annota tutto l'equipaggiamento sulla tua scheda del personaggio. Tutti questi oggetti sono descritti nel capitolo 5.

Invece di prendere l'equipaggiamento fornito dalla tua classe e background, puoi scegliere di comprare il tuo equipaggiamento iniziale. Disponi di un numero di **monete d'oro** (mo) da spendere determinato dalla tua classe, come indicato nel capitolo 5. In quel capitolo è presentata anche un'ampia lista di equipaggiamento, con relativi prezzi. Se lo desideri, puoi possedere un ninnolo (vedi la tabella Ninnoli al termine del capitolo 5).

Il tuo punteggio di Forza limita l'ammontare di equipaggiamento che puoi trasportare. Cerca di evitare di acquistare equipaggiamento il cui peso totale (in chili) ecceda 15 volte la metà del tuo punteggio di Forza. Il capitolo 7 fornisce maggiori informazioni sulla capacità di carico.

CLASSE ARMATURA

La **Classe Armatura (CA)** rappresenta la capacità del tuo personaggio di evitare di essere ferito in combattimento. Tra le cose che contribuiscono alla CA ci sono l'armatura che indossi, lo scudo che trasporti, e il tuo modificatore di Destrezza. Tuttavia non tutti i personaggi indossano armature o trasportano scudi.

Senza armatura o scudo, la CA del tuo personaggio è uguale a 10 + il suo modificatore di Destrezza. Se il tuo personaggio indossa armature, porta uno scudo, o entrambi, calcola la sua CA utilizzando le regole del capitolo 5. Annota la CA sulla tua scheda del personaggio.

Il tuo personaggio deve essere competente con l'armatura e lo scudo che indossa per usarli con efficacia. Le competenze nelle armature e nello scudo sono determinate dalla tua classe. Ci sono delle penalità nell'indossare armature o trasportare uno scudo senza averne la competenza richiesta, come spiegato nel capitolo 5.

Alcuni incantesimi e privilegi di classe ti forniscono un modo diverso di calcolare la tua CA. Se possiedi più di un privilegio con modi alternativi di calcolare la tua CA, puoi scegliere tu quello da usare.

ARMI

Per ogni arma posseduta dal tuo personaggio, calcola il modificatore che userai per attaccare con quell'arma e il danno che infliggerai quando colpisci.

Quando effettui un attacco con un'arma, tira un d20 e somma il tuo bonus di competenza (ma solo se sei competente con l'arma) e il modificatore di Caratteristica appropriato.

- Per gli attacchi con **armi da mischia**, utilizza il tuo modificatore di Forza per i tiri di attacco e danni. Un'arma con la proprietà precisione, come lo stocco, può usare invece il tuo modificatore di Destrezza.
- Per gli attacchi con **armi a gittata**, utilizza il tuo modificatore di Destrezza per i tiri di attacco e danni. Un'arma con la proprietà lanciata, può usare invece il tuo modificatore di Forza.

COSTRUENDO BRUENOR, PASSO 5

Carlo annota l'equipaggiamento iniziale della classe del guerriero e del background da eroe del popolo. Il suo equipaggiamento iniziale comprende quindi cotta di maglia e scudo, che assieme forniscono a Bruenor Classe Armatura 18.

Per le armi di Bruenor, Carlo sceglie un'ascia da battaglia e due accette. L'ascia da battaglia è un'arma da mischia, quindi Bruenor impiegherà il suo modificatore di Forza per i tiri di attacco e i danni. Il bonus di attacco è il suo modificatore di Forza (+3) più il suo modificatore di competenza (+2), per un totale di +5. L'ascia da battaglia infligge 1d8 danni taglienti, a cui Bruenor somma il suo modificatore di Forza quando colpisce, per un totale di 1d8+3 danni taglienti. Quando lancia un'accetta, Bruenor ha lo stesso bonus di attacco, e l'arma infligge 1d6+3 danni taglienti quando colpisce.

6. RIUNIRSI

La maggior parte dei personaggi non opera da solo. Ogni personaggio interpreta un ruolo all'interno di una **compagnia**, un gruppo di avventurieri che si adopera per un obiettivo comune. Il gioco di squadra e la cooperazione sono di grande ausilio per migliorare le probabilità della tua compagnia di sopravvivere ai molti pericoli che dovrà affrontare. Parla con i tuoi compagni di gioco e il Master per decidere se i vostri personaggi già si conoscano, come si siano incontrati, e quale tipo di missione possiate intraprendere assieme.

OLTRE IL 1° LIVELLO

Andando all'avventura e superando sfide, il tuo personaggio guadagna esperienza, in forma di punti esperienza. Un personaggio che raggiunga uno specifico totale di punti esperienza migliora le sue capacità. Questa progressione viene detta **guadagnare un livello**.

Quando il tuo personaggio guadagna un livello, la sua classe spesso conferisce nuovi privilegi, come indicato nella descrizione della classe. Alcuni di questi privilegi ti permettono di incrementare i tuoi punteggi delle caratteristiche, aumentando due punteggi di 1 ciascuno o incrementandone uno di 2. Non puoi incrementare un punteggio di Caratteristica oltre il 20. Inoltre, il bonus di competenza incrementa a determinati livelli.

Ogni volta che guadagni un livello, ottieni 1 ulteriore Dado Vita. Tira il Dado Vita, somma il tuo modificatore di Costituzione al risultato, e somma quel totale ai tuoi punti ferita massimi. In alternativa, puoi impiegare il valore medio (arrotonda per eccesso).

Quando il tuo modificatore di Costituzione aumenta di 1, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 per ogni livello guadagnato. Ad esempio, quando Bruenor raggiunge l'8° livello da guerriero, aumenta il suo punteggio di Costituzione da 17 a 18, aumentando il suo modificatore di Costituzione da +3 a +4. I suoi punti ferita massimi aumentano quindi di 8.

La tabella Progressione del Personaggio riassume i PE di cui hai bisogno per progredire dal livello 1 al livello 20, e il bonus di competenza per un personaggio di quel livello. Consulta le informazioni nella descrizione della tua classe di personaggio per scoprire quali altri miglioramenti otterrai a ciascun livello.

GRADINI DI GIOCO

I livelli dei personaggi possono essere divisi in **quattro** grandi gradini che rappresentano la misura in cui l'esperienza di gioco cambi con il progredire di livello dei personaggi.

Al **primo gradino** (livelli 1-4), i personaggi sono in realtà degli apprendisti avventurieri. Stanno imparando i privilegi che li definiscono come membri di una particolare classe, comprese le principali scelte quali la Tradizione Arcana del mago o l'Archetipo Marziale del guerriero). Le minacce che affronteranno sono relativamente piccole, capaci di porre pericolo solo ad una fattoria o a villaggi isolati.

Al secondo gradino (livelli 5-10), i personaggi sono cresciuti. Molti incantatori apprendono incantesimi di 3° livello all'inizio di questo gradino, raggiungendo nuovi livelli di potenza. Sono ora personaggi importanti, capaci di affrontare minacce a città e regni.

Al terzo gradino (livelli 11-16), i personaggi hanno raggiunto un livello di potere tale da rendersi speciali anche tra avventurieri. Molti incantatori imparano incantesimi di 6° livello, alcuni dei quali producono effetti precedentemente impossibili da ottenere. Altri ottengono privilegi che gli permettono di effettuare più attacchi o azioni ancora più spettacolari con questi attacchi. Questi potenti avventurieri affrontano minacce che riguardano intere regioni o continenti.

Al quarto gradino (livelli 17-20), i personaggi raggiungono le vette dei loro privilegi di classe, divenendo dei veri e propri archetipi eroici (o nefasti). Nelle loro avventure potrebbe essere in bilico il destino del mondo o addirittura l'ordine fondamentale del multiverso.

PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO

Punti Esperienza	Livello	Bonus Competenza
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6



CAPITOLO 2: RAZZE

Visitare una delle grandi città dei mondi di gioco – Waterdeep, la Libera Città di Grayhawk o addirittura Sigil, la Città delle Porte – confonde i sensi. Voci che parlano in innumerevoli lingue diverse. L'odore di cucina di dozzine di piatti differenti si mescolano all'olezzo delle strade affollate e della scarsa igiene. Edifici di miriadi di stili architettonici rivelano l'origine eterogenea dei loro abitanti.

Le persone stesse – di diverse stazze, forme e colori in uno spettro stordente di stili e tonalità – rappresentano le diverse razze, dai piccoli halfling ai robusti nani e la maestosa bellezza degli elfi, che si mescolano ad varietà di etnie umane.

Sparpagliati tra i membri di queste razze più comuni si trovano gli individui più esotici: qui un massiccio dragonide, che si apre la strada tra la folla, lì un tiefling sornione, che si cela tra le ombre con occhi maliziosi. Un gruppo di gnomi esplose in una risata mentre uno di loro attiva un complesso giocattolo di legno che si muove da solo. Mezzelfi e mezzorchi vivono e lavorano assieme agli umani, senza davvero appartenere a nessuna delle due razze. E laggiù, lontano dalla luce del sole, c'è un solitario drow – un fuggitivo dalle distese sotterranee del Sottosuolo, che cerca di raggiungere un mondo che teme la sua specie.

SCEGLIERE UNA RAZZA

Gli umani sono la popolazione più comune nei mondi di D&D, ma vivono e lavorano al fianco di nani, elfi, gli halfling e oli altre razze fantastiche. Il tuo personaggio appartiene ad una di queste razze.

Non tutte le razze intelligenti del multiverso sono appropriate come avventurieri controllati dai giocatori. Nani, elfi, halfling e umani sono le razze più comuni a produrre l'avventuriero che compone la tipica compagnia. Dragonidi, gnomi, mezzelfi, mezzorchi e tiefling non sono molto comuni come avventurieri.

La scelta della razza influisce su molti diversi aspetti del tuo personaggio. Stabilisce le qualità fondamentali che persisteranno per tutta la tua carriera da avventuriero. Quando prendi questa decisione, tieni a mente il tipo di personaggio che vuoi interpretare. Ad esempio, un halfling potrebbe essere un'ottima scelta per un furfante silenzioso, un nano sarebbe un guerriero robusto, e un elfo potrebbe divenire un maestro della magia arcaica.

La razza del personaggio non influisce solo sui tuoi tratti e punteggi delle caratteristiche, ma fornisce anche una base per sviluppare la storia del tuo personaggio. La descrizione di ciascuna razza in questo capitolo comprende informazioni per aiutarti ad interpretare un personaggio di quella razza, con personalità, aspetto fisico, caratteristiche della società e la preferenza di allineamento della razza. Questi dettagli sono suggerimenti per aiutarti ad immaginare il tuo personaggio; gli avventurieri spesso sono profondamente diversi dalla media. Vale la pena anche pensare a perché il tuo personaggio sia diverso, come metodo utile per svilupparne il background e personalità.

TRATTI RAZZIALI

La descrizione di ciascuna razza comprende i tratti razziali comuni tra i membri di quella razza. Le voci seguenti compaiono tra i tratti della maggior parte delle razze.

INCREMENTO DI PUNTEGGIO DI CARATTERISTICA

Ogni razza incrementa uno o più dei punteggi delle caratteristiche del personaggio.

ETÀ

Indica l'età a cui un membro della razza è considerato adulto, oltre che alla durata media della vita di quella razza. L'informazione è utile a determinare l'età del tuo personaggio all'inizio del gioco. Puoi comunque scegliere qualsiasi età per il tuo personaggio, magari per spiegare alcuni dei suoi punteggi delle caratteristiche. Ad esempio, se interpreti un personaggio molto giovane o molto vecchio, una giovane età potrebbe spiegare un punteggio particolarmente basso di Forza o Costituzione, mentre un'età avanzata potrebbe essere testimoniata da elevata Intelligenza e Saggezza.

ALLINEAMENTO

Quasi tutte le razze hanno una preferenza verso determinati allineamenti, come descritto in questa voce. Non sono vincolanti, ma capire perché il tuo nano sia caotico, ad esempio, in opposizione alla legale società nanica potrebbe aiutarti a definire meglio il tuo personaggio.

TAGLIA

I personaggi sono quasi tutti di *Medie*, una categoria di taglia che comprende le creature che vanno dai 120 ai 240 cm di altezza. Alcune razze sono *Piccole* (tra i 60 e i 120 cm di altezza), e ciò vuol dire che per loro alcune regole funzioneranno diversamente. La più importante di queste regole è che i personaggi Piccoli hanno problemi nell'impugnare armi a due mani, come spiegato nel capitolo 6.

VELOCITÀ

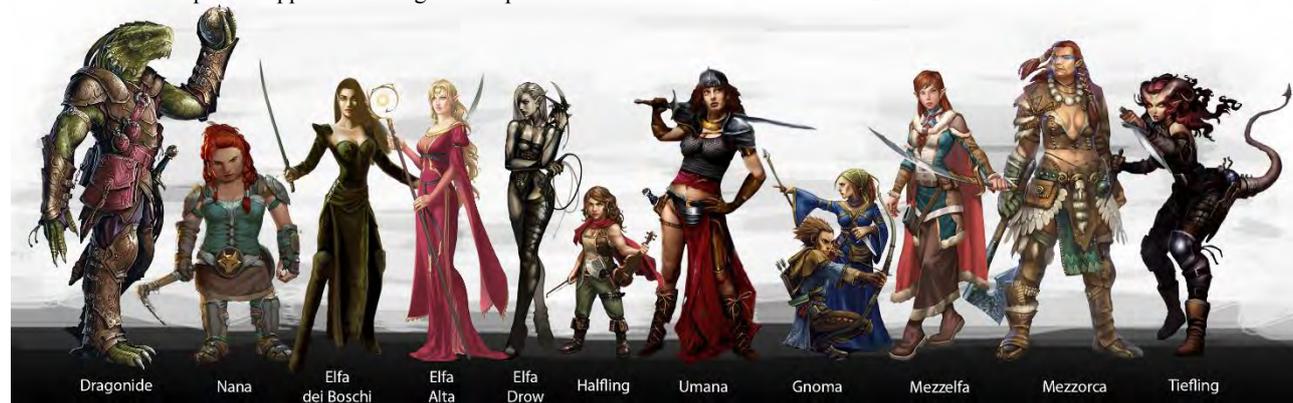
La tua velocità determina quanto in fretta puoi muoverti quando viaggi (capitolo 8) e in combattimento (capitolo 9).

LINGUE

In virtù della sua razza, il tuo personaggio può parlare, leggere e scrivere in certe lingue. Il capitolo 4 descrive le lingue più diffuse nel multiverso.

SOTTORAZZE

Alcune razze sono divise in sottorazze. I membri di una sottorazza hanno i tratti della razza principale in aggiunta ai tratti specifici per la loro sottorazza. Le relazioni tra le varie sottorazze mutano significativamente da razza a razza e da mondo a mondo. In alcune ambientazioni, i nani di montagna e quelli di collina vivono assieme, come clan separati dello stesso popolo, mentre altrove vivono molto lontani e in regni separati e si fanno chiamare, rispettivamente, nani dello scudo e nani d'oro.





ELFO

Gli Elfi, i drow e gli eladrin discendono tutti dagli stessi antenati. Nel corso dei millenni, gruppi più o meno numerosi, hanno lasciato la loro terra di origine popolando luoghi con caratteristiche, spesso, molto diverse tra loro. Ciò, unitamente alla loro propensione ad adattarsi all'ambiente circostante, ha generato numerose differenze sociali, culturali e perfino fisiche che hanno portato alla formazione di diverse sottorazze.

Gli elfi sono un popolo fatato munito di grazia ultraterrena, che vive nel mondo materiale senza farne completamente parte. Essi vivono in luoghi di eterea bellezza, nel cuore di antiche foreste o all'interno di torri argentate che rilucono di luce fatata, in cui dolci musiche riecheggiano nell'aria e gentili fragranze profumano la brezza. Gli elfi amano la natura e la magia, la musica, la poesia e le arti in genere, e tutte le cose buone del mondo.

ESILI E AGGRAZIATI

Con la loro grazia ultraterrena e i lineamenti delicati, gli elfi sono di una bellezza innaturale per gli umani e i membri di molte altre razze. Sono di media leggermente più bassi degli umani, da sotto i 150 cm di altezza a poco sopra i 180 cm. Sono più esili degli umani, pesando tra i 50 e i 75 chili. Maschi e femmine sono circa della stessa altezza, con i maschi che pesano leggermente di più delle femmine.

La carnagione degli elfi è simile a quella degli umani, e comprende alcune tonalità di pelle ramata, bronzea e quasi bianco-latte, con capelli verdi o blu, e grandi occhi obliqui simili a pozze di oro o argento liquido. Gli elfi non hanno peluria facciale e ben pochi peli corporei. Preferiscono abiti eleganti con colori luminosi e amano adornarsi di gioielli semplici ma gradevoli.

UNA PROSPETTIVA ILLIMITATA

Gli elfi possono vivere più di 700 anni, godendo quindi di un'ampia prospettiva sugli eventi che potrebbero preoccupare maggiormente le razze meno longeve. Sono più spesso divertiti che emozionati, e tendono ad essere curiosi anziché avidi. Gli eventi mondani li lasciano indifferenti e imperturbabili. Quando perseguono un obiettivo, tuttavia, che sia completare una missione o apprendere una nuova abilità o arte, gli elfi sono concentrati e implacabili. Si fanno amici e nemici con difficoltà, ma hanno ancora maggiore difficoltà a dimenticarli. Replicano agli insulti minori con disprezzo, ma per quelli più gravi esiste solo la vendetta.

Come i rami di un giovane albero, gli elfi sono flessibili dinanzi al pericolo. Si affidano alla diplomazia e al compromesso per appianare le divergenze prima di ricorrere alla violenza. Sono noti per ritirarsi dinanzi alle invasioni dei loro boschi, sapendo che possono semplicemente aspettare che gli invasori recedano. Ma quando il bisogno sorge, gli elfi rivelano un rigido lato marziale, dimostrando di essere abili nella spada, l'arco e la strategia.

I REGNI NASCOSTI NELLA FORESTA

La maggior parte degli elfi vive in piccoli villaggi nella foresta, nascosti tra gli alberi. Gli elfi cacciano, raccolgono frutti e crescono piante, e la loro abilità con la magia gli permette di sostenersi senza dover arare la terra. Sono artigiani talentuosi, capaci di creare pregevoli abiti e oggetti d'arte. I loro contatti con l'esterno sono solitamente limitati, sebbene alcuni elfi guadagnino bene commerciando il proprio artigianato in cambio di metalli (che non hanno alcun interesse ad estrarre dalla terra). Gli elfi che vivono in altre terre sono di solito menestrelli vagabondi, artisti o saggi. I nobili umani competono per ottenere i servigi di insegnanti elfici che impartiscano lezioni di spada o magia ai loro figli.

ESPLORAZIONE E AVVENTURA

Gli elfi intraprendono l'avventura per un desiderio di viaggiare. Giacché vivono così a lungo, possono godere di secoli di esplorazioni e scoperte. Non sopportano il ritmo della società umana, irregimentata nelle attività giornaliere ma che continua a cambiare nel corso dei decenni, quindi intraprendono solo attività che gli permettano di viaggiare e decidere il proprio ritmo di vita. Gli elfi amano molto esercitare la loro capacità marziale o ottenere maggiori poteri magici, e l'andare all'avventura gli permette di soddisfare entrambi i desideri. Alcuni possono arrivare ad unirsi a dei ribelli che combattono contro gli oppressori, mentre altri possono divenire campioni di cause morali.

SUPERBI MA GENTILI

Sebbene tendano alla superbia, gli elfi sono gentili anche nei confronti di coloro che non riescano a soddisfare le loro aspettative – ovvero praticamente chiunque non sia un elfo. Ciononostante, sono in grado di trovare del buono in quasi tutti.

Nani. *“I nani sono dei buoi goffi e noiosi. Ma ciò che gli manca in umorismo, raffinatezza e comportamenti, lo compensano col valore. Devo ammetterlo, i loro migliori fabbri producono opere d'arte che si avvicinano alla qualità elfica.”*

Halfling. *“Gli halfling sono gente dai bisogni semplici, una qualità che non è assolutamente da deridere. Sono brave persone, si prendono cura del loro prossimo e curano i propri giardini, e nel momento del bisogno si sono dimostrati più forti di quello che sembrano.”*

Umani. *“Tutta quella fretta, ambizione e desiderio di ottenere qualcosa prima che la loro breve vita abbia termine – a volte le imprese degli uomini sembrano così futili. Poi, guardi a ciò che hanno fatto, e puoi solo che apprezzare i loro successi. Ah, se solo potessero rallentare e imparare un po' di raffinatezza.”*

NOMI DEGLI ELFI

Gli elfi sono considerati bambini fino a quando non si dichiarano adulti, poco dopo il loro centesimo compleanno, e fino ad allora sono chiamati per il loro nome da bambino.

Una volta dichiarata la maggiore età, un elfo sceglie un nome da adulto, seppure coloro che lo conoscevano da giovane possono continuare a chiamarlo usando il suo nome da bambino. Ciascun nome da elfo adulto è una creazione unica, ma in alcuni casi riflette il nome di persone famose o altri componenti della famiglia. Esiste poca differenza tra i nomi da maschio e da femmina; i raggruppamenti seguenti rappresentano solo delle tendenze generali. Inoltre, ogni elfo possiede un nome di famiglia, di solito la combinazione di altre parole elfiche. Alcuni elfi che viaggiano tra gli umani traducono i loro nomi di famiglia in Comune, mentre altri si attengono alla versione in Elfico.

Nomi da Bambino: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

Nomi da Adulto Maschili: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinnadan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Sovelliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis

Nomi da Adulto Femminili: Adrie, Althaea, Anatrianna, Andraste, Antinua, Bethryнна, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialea, Niavara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia

Nomi di Famiglia (Traduzione in Comune): AmaKirr (Fior di Gemma), Amastacia (Fiore Stellare), Galanodel (Voce di

Luna), Holimion (Lacrime di Diamante), Ilphelkiir (Bocciolo di Gemma), Liadon (Fronda d'Argento), Meliamne (Tallone di Quercia), Nailo (Brezza Notturna), Siannodel (Torrente di Luna), Xiloscient (Petalo d'Oro)

TRATTI DEGLI ELFI

Il tuo personaggio elfo possiede diverse abilità naturali, il risultato di migliaia di anni di perfezionamento elfico.

Allineamento. Gli elfi amano la libertà, la varietà e l'individualità, finendo così a tendere ai più miti aspetti del caos.

Essi amano e proteggono la libertà altrui quanto la propria, e sono generalmente buoni.

Età. Sebbene gli elfi raggiungano la maturità fisica più o meno alla stessa età degli umani, la comprensione elfica della maturità va oltre la crescita fisica e raccoglie l'esperienza mondana. Un elfo di solito rivendica l'età adulta e un nome da adulto intorno ai 100 anni e può vivere fino a 750 anni.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2.

Taglia. Gli elfi sono alti tra i 150 e poco più di 180 cm e hanno un fisico esile. La tua taglia è Media.

Velocità. La tua velocità di passeggio base è 9 metri.

Discendenza Fatata. Hai vantaggio nei tiri salvezza per non restare affascinato, e la magia non ti può far addormentare.

Sensi Affinati. Hai la competenza nell'Abilità Percezione.

Trance. Gli elfi non dormono. Invece meditano profondamente, rimanendo semicoscienti per 4 ore al giorno. (La parola in Comune per questa meditazione è “trance”). Mentre mediti, puoi sperimentare una sorta di sogni; si tratta in realtà di esercizi mentali che dopo anni di pratica sono diventati un riflesso. Dopo aver riposato in questo modo, ottieni lo stesso beneficio di un umano che abbia dormito per 8 ore.

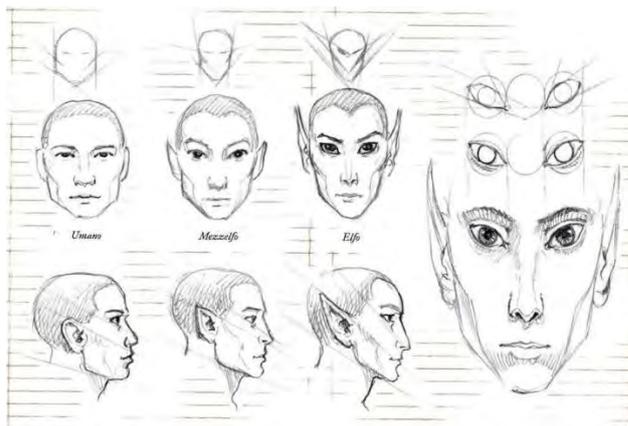
Visione al Buio. Abituato alle foreste crepuscolari e al cielo notturno, possiedi una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune ed Elfico.

L'elfico è fluido, con intonazioni sottili e una grammatica complessa. La letteratura elfica è ricca e variegata, mentre le canzoni e i poemi in questa lingua sono noti anche tra le altre razze. Molti bardi apprendono la lingua degli elfi così da poter aggiungere le loro ballate al proprio repertorio.

Sottorazza. Antiche divisioni nel popolo elfico sono risultate in tre sottorazze principali: gli elfi alti, gli elfi dei boschi e gli elfi scuri.

In alcuni mondi, queste sottorazze sono ulteriormente divise, in modo da permetterti una scelta in una sottorazza ancora più specifica.



ELFO ALTO

Esistono due specie di elfi alti; gli elfi della luna (chiamati anche elfi argentati) e gli elfi del sole (chiamati anche elfi dorati).

Gli **elfi della luna**, chiamati anche elfi d'argento, sono la sottorazza più diffusa. Hanno la pelle chiara, che talvolta sfuma sul blu, e i capelli bianco argenteo, nero o blu, più rari sono i colori tipici degli umani. Acconciano i capelli in trecce o code, legandoli con fili d'argento e perline. I loro occhi sono profonde pozze azzurre o verdi illuminate da mille scintille dorate.

Gli elfi della luna sono più istintivi e passionali degli altri elfi, e molti di loro amano viaggiare ed esplorare. È questa, probabilmente, la ragione per cui gli elfi della luna sono molto più socievoli e amichevoli nei confronti delle altre razze rispetto a molti altri elfi. Pensano che diffondere i valori e la cultura elfica nelle promettenti terre degli umani sia un miglior modo di sopravvivere per la razza elfica, piuttosto che nascondersi e isolarsi, rifuggendo qualsiasi contatto. Gli elfi della Luna partono all'avventura per la pura voglia di viaggiare, desiderano vedere e fare il più possibile nel corso delle loro lunghe vite.

Gli elfi della luna sono a loro agio nelle città elfiche o nei villaggi degli elfi dei boschi, ma si trovano altrettanto bene in regioni di umani, halfling e persino gnomi. Sono molto meno seri degli elfi del sole nei modi di fare. Le loro canzoni e i loro poemi sono più spensierati, spesso divertenti; esistono anche tragedie ma gli elfi preferiscono bilanciarle con canzoni e leggende più allegre. Amano una gran varietà di arti, incluse la pittura e la scultura. Feste, bevute e banchetti sono un forte componente della loro società. Il loro lato più serio degli emerge quando i tempi si fanno duri. Sono ottimi combattenti, e non esitano ad agire se la situazione richiede la forza come soluzione.

Di tutte le sottorazze elfiche sono i più tolleranti. Viaggiano ovunque, e si aspettano di interagire con centinaia di razze diverse nel corso della loro vita. Nonostante la loro apertura, gli elfi della luna hanno poco interesse e poca pazienza nei confronti delle creature malvagie e condividono con le altre sottorazze elfiche il ribrezzo e l'odio per i drow.

Gli **elfi del sole**, chiamati anche elfi d'oro, hanno i capelli di solito biondi, ramati o neri, e gli occhi verdi o color dell'oro. La loro pelle è color del bronzo o dell'oro. Indossano di solito abiti magnifici e non ostentati, prediligendo i colori freddi come verde e blu. Sembrano incarnare l'ideale di bellezza, grazia e portamento ultraterreno tipici del Popolo Fiero. Gli elfi del sole sono distaccati, sorridono poco e quel poco non alle altre razze, preferendo un contegno altezzoso che sconfinava sovente nell'arroganza.

Gli elfi d'oro sono in assoluto la più arrogante ed altezzosa tra le sottorazze elfiche. Ritengono di essere la vera razza elfica, i costruttori dei reami elfici e che le altre sottorazze (con eccezione degli elfi dei boschi) siano incapaci di tener fede alla solennità ed alla dignità della loro antica e nobile stirpe. Sostengono di essere stati scelti dal dio Corellon Larethian per portare avanti usi, costumi e tradizioni elfiche. Sono anche il popolo più paziente, e occupano il loro tempo a perfezionare un lavoro, piuttosto che a finirlo. Per un elfo del sole lasciare a metà qualcosa o portarlo a termine in modo meno che perfetto significa tradire gli ideali della sua razza. Per questo motivo tendono ad avere un assortimento di abilità minore di altre razze, ma sono maestri indiscussi di qualsiasi arte, mestiere ed abilità a cui rivolgano i loro sforzi.

Tra tutte le sottorazze elfiche, gli elfi del sole sono i meno propensi alla avventura. Vedono poco senso nel lasciare i loro regni, quelli che vanno alla avventura sono più propriamente spie o infiltrati, spesso inviati dalle corti elfiche presso i popoli non elfici.

Gli elfi del sole sono divisi in Casati più o meno nobili. Il prestigio di un casato si misura dal numero di maghi potenti

nelle sue fila, dalla sua antichità e dalla bellezza della sua dimora. La loro società è tra l'aristocrazia e la monarchia, anche se condividono le inclinazioni Caotiche dei loro fratelli lunari.

Gli elfi del sole sono pazienti, solenni e ponderati. I loro edifici, per quanto stupendi, tendono all'ostentazione, anche se loro ne vanno molto fieri; essi sono i responsabili della costruzione della maggior parte delle grandi città delle leggende. Myth Drannor è forse la loro creazione più famosa, anche se non la più grandiosa.

Nulla di meno della perfezione è adeguato a custodire la grande tradizione elfica. Anche l'arte, la poesia e le canzoni riflettono questo atteggiamento regale ed altezzoso: preferiscono i racconti di grandi battaglie, le storie degli dei o di eroi tragici.

Gli elfi d'oro apprezzano la saggezza e la conoscenza: persino la più piccola delle loro dimore ha una o due stanze zeppe di libri e pergamene.

Infine, nessuna descrizione degli elfi del sole è completa senza accennare al loro rapporto con la magia. Gli elfi del sole amano, venerano e adorano la magia. Per loro, l'Arte magica è Vita e rappresenta il culmine dell'aspirazione di ogni elfo. Sono pochissimi quelli che non intraprendono questi studi in qualche momento della loro vita.

Come elfo alto, hai una mente sveglia e padroneggi almeno le basi della magia.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1.

Addestramento degli Elfi con le Armi. Sei competente con la spada lunga, la spada corta, l'arco corto e l'arco lungo.

Trucchetto. Conosci un trucchetto a tua scelta dalla lista degli incantesimi del mago. L'Intelligenza è la tua Caratteristica da incantatore per quanto riguarda il suo uso.

Lingua Aggiuntiva. Puoi parlare, leggere e scrivere una lingua aggiuntiva di tua scelta.

ELFO DEI BOSCHI

Gli elfi dei boschi vivono in villaggi e tribù all'interno di boschi e foreste. Questo popolo schivo preferisce il mondo naturale e rifugge le restrizioni della civiltà per vivere in armonia con le terre selvagge circostanti. Gli elfi dei boschi sono combattenti prudenti, sempre pronti a lottare contro gli abomini che infestano le loro terre. Sono arcieri esperti e guerrieri astuti, prediligono la magia naturale e sono solitari e diffidenti verso i non elfi.

La pelle degli elfi dei boschi tende a coloriti ramati, a volte con tracce di verde. Le folte chiome tendono al castano e al nero, ma non sono rari capelli con un colorito biondo o ramato. I loro occhi sono verdi, castani o celesti.

Prediligono i materiali naturali e spesso indossano abiti di cuoio o di pelle finemente lavorata e tinta in verde, nocciola o marrone, per meglio mimetizzarsi nell'ambiente circostante.

Gli elfi dei boschi fanno parte delle loro terre proprio come gli alberi, le pietre, gli uccelli e i corsi d'acqua. Adorano la natura e le loro comunità rispecchiano questa venerazione. Le loro dimore sono ricavate dagli alberi stessi, usando antichi rituali in grado di plasmare i tronchi stessi degli alberi. Alcuni erigono anche strutture elaborate tra i rami, collegando le varie strutture tra loro tramite una serie di ponti di corda e di scale. Hanno grande rispetto per la vita intorno a loro e prelevano solo ciò di cui hanno realmente necessità.

Questa loro filosofia di vita li rende i vicini alle origini fatate dei loro antenati di Faerie. A loro parere, tutto alla fine tornerà Foresta, quindi non c'è motivo di preoccuparsi.

Paradossalmente, gli elfi dei boschi, anche detti elfi di rame, sono tra tutti i popoli elfi, il più comprensivo e portato alla compassione. Accettano la presenza di imperi umani, e sono famosi per aver creato lunghe amicizie con regni nanici. Sono pazienti quasi quanto gli elfi d'oro, quieti, riflessivi e poco portati a giudizi o azioni inconsulte... Cosa che li rende meno arroganti degli altri elfi.

Gli elfi di rame sebbene vivano nelle Foreste, e, come la gran maggioranza degli elfi, sono divisi in Casati. Gli anziani dei casati, spesso druidi (vedi "classi") regolano i loro villaggi. A differenza degli elfi selvaggi, gli elfi dei boschi accettano il "dominio" della Corte Elfica e della Regina.

Quando non sono a caccia, o non raccolgono i frutti della terra, gli elfi dei boschi passano il tempo a ridere, scherzare e raccontarsi storie, più o meno serie, in modo assimilabile agli elfi d'argento. Come questi, e come gli elfi d'oro, gli elfi di rame apprezzano la bellezza: possono creare oggetti piccoli, e facili da portare addosso, ma saranno sempre di fattura squisita.

Gli elfi dei boschi accettano di vivere vicino ad umani e nani, talvolta addirittura li accolgono nelle loro città, cosa che in passato ha creato loro non pochi problemi. Credono nella gentilezza e nella compassione, e sono più portati alla neutralità etica che le altre razze elfiche (sono sovente Neutrali Buoni, oltre che Caotici Buoni).

Gli elfi dei boschi, in genere, si trovano a disagio nelle terre civilizzate, tuttavia molti di essi ha superato l'avversione naturale che provava per le altre razze e ha messo da parte i propri pregiudizi in nome della sopravvivenza, quindi ora commercia regolarmente e spesso frequenta le altre razze.

Gli elfi dei boschi sono creature pacifiche e pazienti che raramente cedono alle emozioni estreme, preferendo far fronte ad ogni situazione con calma e riflessione. Anche se non amano le città, non è raro trovare elfi dei boschi che vivono nei pressi di insediamenti umani.

Come elfo dei boschi, hai sensi e intuito affinati, mentre il tuo passo rapido ti permette di muoverti rapidamente e con furtività nei tuoi boschi natali.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1.

Addestramento degli Elfi con le Armi. Sei competente con la spada lunga, la spada corta, l'arco corto e l'arco lungo.

Maschera Selvatica. Puoi tentare di nasconderti anche quando sei oscurato leggermente da fogliame o pioggia pesante, neve, nebbia o altri fenomeni naturali.

Piede Rapido. La tua velocità base di passaggio è 10,5 metri.

ELFI SCURI (DROW)

Discendenti da una sottorazza precedente di elfi dalla pelle scura; i drow furono banditi dal mondo di superficie per seguire la dea Lolth lungo il sentiero del male e della corruzione. Nel corso dei secoli hanno costruito una loro civiltà indipendente edificando maestose città nel Sottosuolo.

Chiamati anche elfi scuri, i drow hanno la pelle nera che assomiglia a lucida ossidiana ed i capelli chiari con tinte dal giallo pallido al bianco argento. Hanno in genere occhi molto chiari, lilla, argento, rosa, rosso, e blu. Tendono a essere più piccolo e più esili rispetto alla maggior parte degli elfi.

Gli avventurieri drow sono rari, e la loro stessa razza non è presente in tutti i mondi di gioco. Verificare con il Master se è possibile interpretare un personaggio drow.

Se non fosse per una famosa eccezione, la razza drow sarebbe universalmente odiata ed infamata. Per la maggior parte, sono una razza di predoni che dimora nelle profondità sotterranee del Sottosuolo, emergendo solo nelle notti più nere a saccheggiare e massacrare gli abitanti di superficie che disprezzano. La loro società è depravata e preoccupata solo di ottenere il favore della dea Lolth, la loro Regina Ragno, che incita massacri e genocidi tra le casate nobili in cambio di potere e controllo.

Eppure ci sono drow che hanno scelto di rinnegare questa follia. Nel mondo dei Forgotten Realms, Drizzt Do'Urden, ramingo del Nord, ha dimostrato le sua qualità ed il buon cuore, ponendosi difensore dei deboli e innocenti. Drizzt è un modello per quei pochi drow che seguono le sue orme, cercando di trovare una vita normale in superficie, lontano dalla malvagia società drow.

Un giovane drow crescere credendo che le razze che vivono in superficie sono inferiori, inutile se non come schiavi. I drow che sviluppano una coscienza e salgono a vivere in superficie, iniziano a collaborare con i membri del altre razze ma trovano difficile superare quel pregiudizio

Come elfo oscuro, possiedi i seguenti tratti razziali oltre ai tratti condivisi da tutti gli elfi.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1.

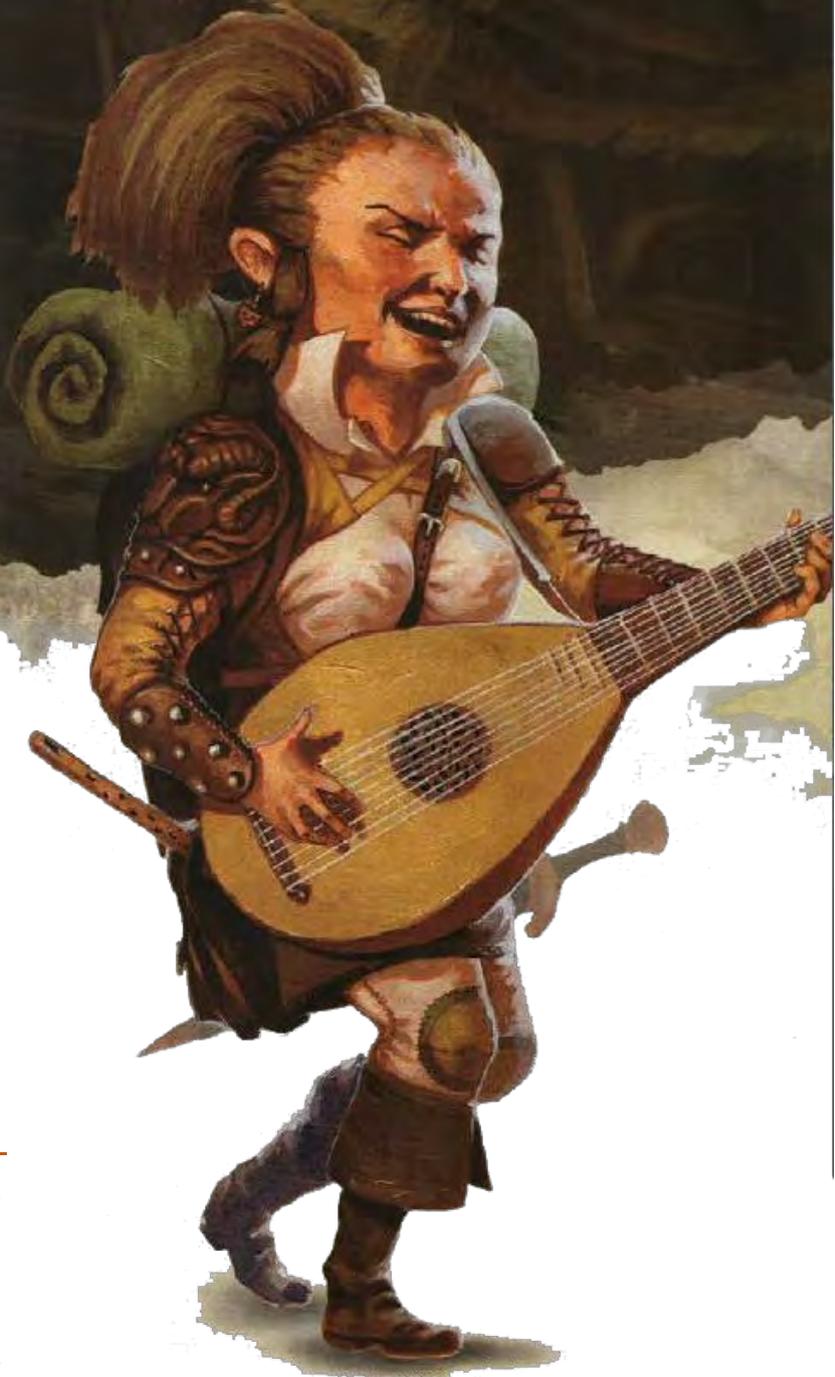
Addestramento degli Elfi Oscuri con le Armi. Sei competente con gli stocchi, le spade corte e le balestre a mano.

Magia degli Elfi Oscuri. Conosci il trucchetto *luci danzanti*.

Quando raggiungi il 3° livello, puoi eseguire l'incantesimo *fuoco delle fate** una volta al giorno. Quando raggiungi il 5° livello, puoi anche eseguire *oscurità* una volta al giorno. Il Carisma è la tua Caratteristica da incantatore per questi incantesimi.

Scurovisione Supervisione. La tua scurovisione si estende fino ad una gittata di 36 metri.

Sensibilità alla Luce. Hai svantaggio ai tiri di attacco e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando tu, il bersaglio del tuo attacco, o qualsiasi cosa tu stia cercando di percepire è alla luce diretta del sole.



HALFLING

L'agio di casa è l'obiettivo della vita della maggior parte dei halfling: un luogo dove stabilirsi in pace e tranquillità, distante da mostri selvaggi ed eserciti in guerra; un fuoco caldo e un pasto abbondante; bevande fresche e interessanti conversazioni. Sebbene alcuni halfling passino le loro giornate in remote comunità agricole, altri invece formano delle bande di nomadi sempre in viaggio, attirati dalle strade libere e dall'orizzonte sgombero per scoprire le meraviglie di nuove terre e popoli. Ma anche questi vagabondi amano la pace, il cibo, il caminetto e la casa, sebbene la loro dimora sia un vagone trascinato su di una strada di terra o una zattera che segue la corrente.

PICCOLI E PRATICI

I minuscoli halfling sopravvivono in un mondo pieno di creature più grosse evitando di farsi notare o, tolto questo, evitando le minacce. Alti circa 90 cm, sembrano relativamente innocui e sono così riusciti a sopravvivere per secoli all'ombra di imperi e ai margini di guerre e lotte politiche. Hanno la tendenza ad essere robusti, pesando in media sui 20 chili.

La carnagione dei halfling va dall'abbronzato al pallido con una tinta rubiconda, mentre i capelli sono di solito castani o castano chiari e mossi. Hanno gli occhi castani o cerulei. I halfling maschi portano spesso delle lunghe basette, mentre le barbe sono una rarità, e i baffi ancora di più. Amano indossare abiti semplici e confortevoli ma pratici, con predilezione per i colori brillanti.

La praticità dei halfling si riscontra non solo negli abiti. La loro preoccupazione principale è il soddisfare i propri bisogni primari e non danno molto valore all'ostentazione. Anche i halfling più ricchi tengono i loro tesori chiusi in cantina, piuttosto che esposti alla vista di tutti. Hanno una predisposizione nel trovare la soluzione più diretta ad un problema, e ben poca pazienza nei confronti di chi tituba.

GENTILI E CURIOSI

I halfling sono persone affabili e allegre. Apprezzano i legami di amicizia e quelli familiari, assieme ai piaceri della casa e del focolare domestico, nutrendo ben pochi sogni di gloria o ricchezza. Pure coloro che si danno alla vita dell'avventuriero, di solito viaggiano per il mondo spinti dalla comunità, l'amicizia, la voglia di viaggiare o la curiosità. Amano scoprire cose nuove, anche le più semplici, come un cibo esotico o uno stile di abbigliamento sconosciuto.

Gli halfling si commuovono facilmente e odiano vedere soffrire le creature viventi. Sono generosi, e condividono prontamente ciò che hanno anche nei momenti di magra.

MESCOLARSI ALLA FOLLA

I halfling sono abili nell'adattarsi alle comunità di umani, nani o elfi, rendendosi apprezzati e benvenuti. La loro naturale furtività mista a una natura modesta aiuta i halfling ad evitare attenzioni indesiderate.

I halfling sono ben disposti a lavorare con il prossimo, e sono leali con gli amici, che siano halfling o altro. Quando amici, famiglia o la propria comunità sono in pericolo, tuttavia riescono a mostrare un'inaspettata ferocia.

PIACERI PASTORALI

La maggior parte dei halfling vive in piccole comunità pacifiche con grandi fattorie e orti ben coltivati. È raro che costruiscano un proprio regno o che possiedano terre che si estendono al di là delle proprie tranquille contee. Normalmente non riconoscono alcuna forma di nobiltà o linea reale tra di loro, affidandosi alla guida degli anziani della famiglia.

Le loro famiglie preservano le proprie pratiche tradizionali, incuranti della nascita e della morte degli imperi.

Molti halfling vivono in mezzo ad altre razze, dove il loro duro lavoro e atteggiamento leale gli permette di guadagnare bene e vivere agiatamente. Alcune comunità di halfling assumono uno stile di vita nomade, alla guida di vagoni o di imbarcazioni che si spostano di luogo in luogo senza mantenere dimore permanenti.

OPPORTUNITÀ DI ESPLORARE

I halfling di solito intraprendono il sentiero dell'avventuriero per difendere la propria comunità, sostenere i propri amici o esplorare un mondo grande e pieno di meraviglie. Per loro, quella dell'avventuriero non è tanto una carriera quanto un'opportunità se non addirittura una necessità.

AFFABILI E POSITIVI

I halfling tendono ad andare d'accordo con tutti ed evitano di fare delle generalizzazioni – in particolare negative.

Nani. *“I nani sono amici leali, e puoi fidarti che mantengono sempre la parola data. Ma gli fa tanto fatica sorridere un po' di più?”*

Elfi. *“Sono così belli! Il loro volto, la loro musica, la loro grazia e tutto il resto. È come se fossero appena usciti da un sogno meraviglioso. Solo che non si riesce mai a capire cosa si nasconda dietro i loro volti sorridenti – sicuramente più di quanto facciano trapelare.”*

Umani. *“Gli umani sono molto simili a noi. Almeno alcuni di loro. Uscite dalle rocche e dai castelli, e andate a parlare con i contadini e i pastori e scoprirete delle persone brave e serie. Non che ci sia nulla di male nei baroni e i soldati – bisogna solo che ammirare la loro dedizione. D'altra parte, proteggendo le loro terre, proteggono anche noi.”*

NOMI DEGLI HALFLING

Un halfling ha un nome proprio, un nome di famiglia e forse anche un soprannome. I nomi di famiglia sono spesso soprannomi che sono rimasti così impressi che si sono tramandati di generazione in generazione.

Nomi Maschili: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Nomi Femminili: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paella, Portia, Sraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Nomi di Famiglia: Altocolle, Bocciarossa, Bottebuona, Campoforca, Cascacolle, Fogliavere, Pegnospino, Ramazzacogli, Scotciottolo, Sottofrasca

TRATTI DEGLI HALFLING

Il tuo personaggio halfling ha dei tratti in comune con tutti gli altri della sua specie.

Allineamento. La maggior parte degli halfling è legale buona.

Di regola, sono persone buone e gentili, e odiano veder soffrire gli altri, ma non sopportano gli oppressori. Sono anche molto ordinati e tradizionali, facendo molto affidamento sulla loro comunità e la sicurezza delle vecchie tradizioni.

Età. Un halfling raggiunge l'età adulta a 20 anni e di solito vive fino alla metà del suo secondo secolo.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2.

Taglia. Gli halfling sono alti circa 90 cm e pesano in media 20 kg. La tua taglia è Piccola.

Velocità. La tua velocità base di passaggio è 7,5 metri.

Agilità degli gli halfling. Puoi muoverti attraverso lo spazio occupato da qualsiasi creatura di taglia superiore alla tua.

Coraggioso. Hai vantaggio ai tiri salvezza per non restare spaventato.

Fortunato. Quando ottieni 1 col dado per un tiro di attacco, prova di Caratteristica o tiro salvezza, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo tiro.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Halfling. La lingua Halfling non è segreta, ma gli halfling odiano condividerla con estranei. Scrivono molto poco, e quindi non hanno una ricca tradizione letteraria. La loro tradizione orale è invece molto estesa. Quasi tutti gli halfling parlano il Comune per conversare con le persone dei luoghi in cui vivono o per cui stanno viaggiando.

Sottorazza. Le due principali specie degli gli halfling, Piedelesto e Tozzi, sono in realtà più delle famiglie imparentate che delle vere sottorazze. Scegli una di queste sottorazze.

HALFLING PIEDELESTO

Gli halfling piedelesto sono i più diffusi e comuni da incontrare, in quanto la loro voglia di vagabondaggio li ha condotti ovunque nei reami. Spesso vivono insieme ad altre razze o intraprendono una vita nomade come artigiani, mercanti artisti girovaghi. Praticamente tutte le comunità umane di dimensioni superiori a quelle di un piccolo villaggio ospitano almeno qualche halfling come residenti fissi. Quando la maggior parte degli abitanti di Faerûn parla di halfling, sono i piedilesti la genia che salta subito alla mente.

Un clan composto da varie famiglie, di solito si stabilisce in una città umana per un anno o due, in cui si dedicano al commercio o ad altre attività, per poi raccogliere le loro proprietà e trasferirsi in base a ragioni note soltanto a loro. Molti halfling piedilesti, tuttavia, preferiscono una vita più sedentaria ed agiata; alcune famiglie di halfling piedilesti trascorrono le loro intere esistenze nello stesso posto, talvolta come parte di una comunità umana, e talvolta in un insediamento popolato quasi esclusivamente da altri halfling.

Gli halfling piedilesti saranno anche la più comune delle sottorazze, ma sono anche quella dal comportamento più vario. È impossibile descrivere un “tipico” halfling piedilesti perché, proprio come quella umana, questa razza comprende degli individui che rappresentano la completa antitesi l'uno dell'altro. Questa diversità di comportamento si riflette anche nella varietà del loro atteggiamento psicologico. Alcuni halfling adottano credenze e visioni che sono molto vicini o addirittura identici a quelli della comunità umana nella quale vivono, mentre altri conservano punti di vista molto personali, che li separano dagli altri gruppi e razze (compresi gli altri halfling). Non è raro incontrare halfling che, visto che trascorrono buona parte della loro vita a spostarsi da un luogo all'altro, hanno un atteggiamento mentale costituito da un amalgama di quelli di numerose culture e ambienti diversi. L'aspetto della visione del mondo dei piedilesti che si nota di più, però, è il fatto che essi sono la sottorazza halfling più inclini a darsi al vagabondaggio per una scelta personale o un desiderio innato. Non è raro per i singoli halfling piedilesti o addirittura per intere famiglie decidere tutto d'un tratto che, dopo aver vissuto nello stesso posto anche per decenni, è giunto il momento di trasferirsi da qualche altra parte. Alcuni eruditi ipotizzano che gli halfling piedilesti provano una necessità innata di vedere molti posti diversi e assaporare una varietà di esperienze nel corso delle loro vite. Altri saggi e maestri del sapere si domandano se l'inclinazione dei piedilesti per uno stile di vita seminomade non sia invece una sorta di comportamento socializzato, assimilato nel corso di secoli di pratica. Questi studiosi teorizzano che gli halfling piedilesti che hanno lasciato Luiren in seguito a massacri delle Guerre degli Spiriti non furono capaci di trovare una nuova terra che li soddisfacesse pienamente, per cui continuarono a vagare. Dopo aver vagato per il mondo per così tanti secoli, questo comportamento ramingo si è ormai radicato irrevocabilmente nella loro psiche, e oggi è per loro del tutto naturale. Comunque stiano le cose, non si può negare che molti halfling piedilesti sembrano determinati a vedere quanto più possibile

del mondo, e a godere del massimo numero di esperienze interessanti nel corso della loro vita.

I piedilesti che intraprendono la via dell'avventura, scelgono classi che meglio si adattano al loro spirito viaggiatore, molti intraprendono la carriera di bardo, ramingo o ladro.

Come halfling piedelesto, puoi nasconderti facilmente alla vista, utilizzando anche le altre persone come copertura. Sei incline ad essere affidabile, hai una natura socievole e vai d'accordo con gli altri.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1.

Furtività Naturale. Puoi tentare di nasconderti anche quando sei oscurato solo da una creatura che è almeno una taglia più grande di te.

HALFLING CUOREFORTE

Gli halfling cuoreforte sono nativi di Luiren, proprio come i piedilesti. Le origini della loro razza risalgono agli stessi giorni lontani in cui nacquero le altre sottorazze, ma a differenza dei loro cugini, i cuoreforte scelsero di restare nella loro terra nativa dopo gli eventi delle Guerre degli Spiriti.

Prima delle Guerre degli Spiriti, i cuoreforte erano, come i loro fratelli, principalmente un popolo nomade di cacciatori e raccoglitori di cibo. Durante i secoli che seguirono quel terribile conflitto, tuttavia, i cuoreforte iniziarono a gravitare verso un modello di vita basato maggiormente sull'agricoltura e sulle comunità permanenti. Mentre gli halfling piedilesti danno importanza al viaggio e alla scoperta di nuovi posti e nuove persone, i cuoreforte sono una razza più metodica, organizzata e industriosa. Costruiscono villaggi solidi e fatti per durare e li difendono accanitamente contro tutte quelle minacce di fronte alle quali i loro cugini piedilesti si limiterebbero a scappare. La collaborazione può far superare molti confini, e persino gli stranieri, nei cui confronti i cuoreforte sono all'inizio diffidenti, possono guadagnare un considerevole grado di rispetto e tolleranza se sono in grado di dimostrare di poter collaborare con loro.

Gli umani delle terre del nord, abituati ai modi accomodanti dei piedilesti, rimangono sorpresi che esista una razza halfling con alle spalle una tradizione di guerrieri e in grado di mostrare arroganza e fiducia nelle proprie capacità e nella propria forza. Gli halfling cuoreforte amano le competizioni atletiche e tengono in grande considerazione le abilità straordinarie di qualsiasi tipo.

Gli halfling cuoreforte costituiscono la maggior parte della popolazione della terra di Luiren. Nelle altre terre sono presenti ma piuttosto rari.

Come halfling cuoreforte, sei più robusto della media e possiedi una resistenza ai veleni. Alcuni saggi sostengono che i tozzi abbiano sangue nanico nelle vene.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1.

Resilienza dei Tozzi. Hai vantaggio nei tiri salvezza contro veleno, e hai resistenza ai danni da veleno.





NANO

Regni ricchi di antica gloria, sale scavate nelle radici delle montagne, l'eco dei picconi e dei martelli provenienti da miniere profonde e forge incandescenti, una devozione al clan e alla tradizione, un odio feroce per goblin e orchi – questi sono i tratti comuni che uniscono tutti i nani.

BASSI E TOZZI

Audaci e resistenti, i nani sono noti come abili guerrieri, minatori e artigiani della pietra e del metallo. Sebbene non raggiungano i 150 cm di altezza, i nani sono così larghi e compatti che possono pesare quanto un umano cinquanta centimetri più alto. Il loro coraggio e la loro resistenza sono difficilmente superati dalle creature più grandi.

La carnagione dei nani varia di tonalità dal marrone scuro a tinte più pallide colorate di rosso, sebbene le più comuni siano il marrone chiaro o l'abbronzato, come certe tonalità di terra. I loro capelli, portati lunghi ma con stili semplici, sono di solito neri, grigi o castani, mentre i nani dalla pelle più chiara hanno spesso i capelli rossi. I maschi dei nani danno una speciale importanza alle loro barbe e le curano con passione.

I nani possono vivere più di 400 anni, e quindi i più vecchi nani ancora in vita spesso ricordano bene un mondo molto diverso. Ad esempio, alcuni dei nani più anziani possono ricordare il giorno, più di tre secoli fa, in cui gli orchi conquistarono la grande fortezza della loro razza e li spinsero in un esilio durato 250 anni. Questa longevità gli fornisce una prospettiva del mondo, preclusa alle razze meno longeve come gli umani e i halfling.

I nani sono robusti e resistenti come le montagne che amano, e sopportano il passaggio dei secoli con stoica resistenza e pochi cambiamenti. Rispettano le tradizioni dei loro clan, facendo risalire la loro discendenza alle più antiche roccaforti erette all'alba del mondo, ed è difficile che abbandonino queste tradizioni. Una parte di queste tradizioni è la devozione ai loro dèi, che preservano gli ideali nanici di lavoro produttivo, capacità in battaglia e devozione alla forgia.

I singoli nani sono determinati e leali, fedeli alla parola data e risoluti in azione, a volte fino alla cocciutaggine.

Molti nani hanno un forte senso della giustizia, e fanno fatica a dimenticare i torti subiti. Un torto recato ad un nano è un torto arrecato al suo intero clan, cosicché quello che nasce come il desiderio di vendetta di un singolo nano può diventare una faida tra clan.

CLAN E REGNI

I regni nanici si dipanano sotto le montagne in cui i nani estraggono gemme e metalli preziosi, e dove forgiano oggetti meravigliosi. Amano la bellezza e l'arte dei metalli preziosi e dei gioielli, fino al punto in cui per alcuni nani si trasforma in avidità. Le ricchezze che non sono in grado di trovare in montagna, se le procurano con il commercio. Odiano le imbarcazioni, e quindi spesso spetta a umani o halfling intraprendenti commerciare i beni dei nani lungo i corsi d'acqua. I membri rispettabili delle altre razze sono i benvenuti negli insediamenti nanici, sebbene alcune aree siano vietate anche a loro.

L'unità principale della società nanica è il clan, e i nani danno grande rilevanza alla posizione sociale. Tutti i nani che

vivono lontani dal proprio regno coltivano l'identità e le affiliazioni del loro clan, riconoscono i loro parenti nani e invocano i nomi dei loro antenati quando giurano o imprecano. Non avere un clan è il destino peggiore che possa capitare ad un nano.

I nani che vivono in altre terre sono di solito artigiani, in particolare fabbri, armaioli e gioiellieri. Alcuni diventano mercenari o guardie del corpo molto ricercate per il loro coraggio e lealtà.

DEI, ORO E CLAN

I nani che intraprendono la vita dell'avventuriero possono essere motivati da un desiderio di tesori – per il gusto personale, per uno scopo specifico o addirittura per un desiderio altruistico di aiutare il prossimo. Altri nani sono invece guidati dagli ordini o l'ispirazione di una divinità, una chiamata diretta o il semplice desiderio di recare gloria ad uno degli dèi nanici. Il clan e la discendenza sono altri importanti cause di motivazioni. Un nano potrebbe cercare di ripristinare l'onore perduto del clan, vendicare un antico torto subito dal clan, o recuperare il suo posto all'interno del clan dopo esserne stato esiliato. Oppure, potrebbe esser alla ricerca di un'ascia impugnata da un suo grande antenato, e perduta in battaglia secoli addietro.

NOMI DEI NANI

Il nome del nano è assegnato dall'anziano del clan, secondo la tradizione. Ogni nome proprio di nano è stato utilizzato e riutilizzato per intere generazioni. Il nome del nano appartiene al clan, non al singolo. Un nano che abusi o infanghi il nome del clan viene privato del suo nome proprio e impedito per legge dall'impiego di qualsiasi nome nanico al suo posto.

Nomi Maschili: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

Nomi Femminili: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Lifrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vlstra

Nomi dei Clan: Balderk, Barbabianca, Battiforte, Dankil, Forgiafuoco, Gorunn, Holdherek, Loderr, Lutgehr, Maglioguerra, Pugnoferro, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

TRATTI DEI NANI

Il tuo personaggio nano possiede delle abilità innate, parte e frutto della sua natura nanica.

Allineamento. La maggior parte dei nani è legale, e crede fermamente nei benefici di una società ordinata. Tendono anche verso il bene, con un forte senso della giustizia e la credenza che tutti debbano provare il desiderio di condividere i benefici di un giusto ordine.

Età. I nani maturano allo stesso ritmo degli umani, ma sono considerati ancora giovani fino all'età di 50 anni. Di media, vivono circa 350 anni.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2.

Taglia. I nani sono alti tra i 120 e i 150 cm e pesano in media 75 kg. La tua taglia è Media.

Velocità. La tua velocità base di passeggio è 7,5 metri. La tua velocità non viene ridotta dall'indossare armature pesanti.

Addestramento dei Nani al Combattimento. Sei competente con l'ascia da battaglia, l'accetta, il martello leggero e il martello da guerra.

Competenza negli Attrezzi. Ottieni la competenza con un attrezzo da artigiano a tua scelta: attrezzi da fabbro, attrezzi da muratore, scorte da birraio.

Dimestichezza nella Pietra. Ogni volta che effettui una prova di Intelligenza (Storia) collegata alle origini di un'opera in pietra, sei considerato competente nell'Abilità Storia e sommi il doppio del tuo bonus di competenza alla prova, invece del tuo normale bonus di competenza.

Resilienza dei Nani. Hai vantaggio nei tiri salvezza contro veleno, e hai resistenza ai danni da veleno (capitolo 9).

Visione al Buio. Abituato alla vita sotterranea, possiedi una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca.

Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Nanico. Il nanico è pieno di consonanti dure e suoni gutturali, e queste peculiarità si applicano a qualsiasi lingua il nano parli.

Sottorazza. Sono due le principali sottorazze di nani che popolano i mondi di gioco: i nani di collina e i nani di montagna. Scegli una di queste sottorazze.

SCARSA FIDUCIA

I nani tendono ad andare d'accordo con la maggior parte delle altre razze. "La differenza tra un conoscente e un amico è di circa cento anni," è un detto nanico che, rileva come sia difficile per un membro di una razza poco longeva come gli umani guadagnare la fiducia di un nano.

Elfi. "Non è saggio dipendere dagli elfi. È impossibile capire quale sarà il prossimo atto di un elfo; quando il martello si schianta sulla testa dell'orco, c'è la stessa probabilità che si mettano a cantare come che estrarrebbero la spada. Sono distratti e frivoli. Però bisogna ammettere che un paio di qualità ce l'hanno: non hanno molti fabbri, ma i pochi che possiedono creano opere eccellenti. E quando gli orchi e i goblin fuoriescono dai budelli delle montagne, è sempre comodo avere un elfo a coprirti le spalle"

Halfling. "Sicuramente sono gente gradevole. Ma mostrami un eroe halfling. Un impero? Un esercito trionfante? Anche solo un tesoro, lasciato dai halfling dei secoli passati. Nulla. Come li si può prendere sul serio?"

Umani. "Ci vuole tempo per conoscere un umano, e per allora, sarà sul letto di morte. Se sei fortunato avrà dei discendenti – un figlio o un nipote, forse – con le sue stesse qualità fisiche e morali. Sarà allora che l'umano potrà diventare tuo amico. E poi ti toccherà vederli andar via! Se sono determinati su di un obiettivo, lo perseguiranno. Bisogna ammirare questa dedizione, anche se più spesso che non li fa finire nei guai."

NANO DI COLLINA

Alti mediamente 115 centimetri e pesanti come un umano, i nani delle colline sono tarchiati e muscolosi con una pelle di colore marrone chiaro o molto abbronzata. Sono creature molto orgogliose. Condividono inoltre la filosofia che qualunque cosa valga la pena di fare valga la pena di farla bene, e che il mondo naturale è materia grezza da trasformare in oggetti di grande bellezza. A differenza dei nani delle montagne da lungo tempo sotto assedio, sono migliaia di anni che i nani delle colline non hanno dovuto affrontare una seria minaccia per il loro stile di vita. Baldanzosi e sicuri di sé nel loro regno isolato, i nani delle colline non condividono il pessimismo o il fatalismo dei loro cugini. Al contrario, avendo visto l'ascesa ed il declino di innumerevoli imperi umani, elfici e dei nani, la loro persistenza ha generato una convinzione molto radicata che le loro tradizioni e cultura sono superiori a quelle di tutte le altre razze.

I nani delle colline misurano gli altri a partire da quanto onore e ricchezza ha accumulato ciascun individuo e anche per il prestigio della sua stirpe e clan. Fin dalla nascita ai nani dorati viene insegnato a conformarsi alle imposizioni tradizionali della loro società. Qualsiasi decisione importante, dalla scelta della professione a quella della compagna viene influenzata dalle circostanze della loro nascita

Nei Forgotten Realms i nani di collina sono chiamati nani dorati. Essi hanno conservato il loro regno nella Grande Crepa e non si sono ridotti di numero nel corso di terribili guerre contro gli umanoidi. Anche se hanno dimostrato di saper utilizzare la magia, non hanno mai ceduto all'arroganza e alla presunzione che ha condotto molti regni umani alla rovina. Sicuri e fiduciosi nella loro sistemazione e nella loro patria, i nani dorati si sono guadagnati una reputazione che li dipinge come altezzosi e orgogliosi.

Dopo la Benedizione del Tuono, molti giovani nani dorati hanno lasciato la Grande Crepa per andare ad esplorare il resto del Faerun. Le genti delle terre esterne hanno imparato che nonostante alcuni nani dorati siano freddi e sospettosi, molti di loro sono guerrieri validi e leali, nonché abili commercianti. Come nano di collina hai sensi acuti, grande intuito e una notevole resistenza.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1.

Robustezza dei Nani. I tuoi punti ferita massimi aumentano di 1, e aumentano di 1 ogni volta che ottieni un livello.

NANO DI MONTAGNA

I nani di montagna, anche chiamati nani degli scudi, raggiungono in media gli 135 centimetri ed un peso pari a quello di un umano adulto. La pelle di un nano degli scudi è chiara, o solo leggermente abbronzata, e i suoi occhi sono di solito verdi o azzurro-argentati. Entrambi i sessi portano i capelli lunghi e i maschi curano con orgoglio folte barbe e baffi. Il colore dei capelli varia dal castano chiaro al rosso carota, e tutte le tonalità sbiadiscono nell'argento o nel bianco quando il nano invecchia.

Popolano principalmente le distese a nord del Faerun centrale e occidentale, i nani degli scudi sono il ramo settentrionale dominante del Popolo Tozzo. Famosi per il loro talento di fabbri e artigiani hanno dovuto subire un declino secolare di fronte a guerre senza fine contro orchi, goblin, giganti e troll.

I nani degli scudi discendono direttamente dai fondatori di Shantar, il leggendario impero nanico che un tempo dominava sulle grotte al di sotto degli attuali Amn, Tethyr e Calimshan. Dopo la caduta di Shantar i nani degli scudi migrarono verso nord, fondando regni come Ammarindar, Delzoun, Gharra-ghaur, Haunghdannar, Oghrann e Sarbreen.

Sebbene anche questi regni siano per lo più decaduti, il Popolo Tozzo del Nord non è stato vinto. La Benedizione del Tuono è stata un sollievo inaspettato per i tormentati nani degli scudi ed ha riacceso in loro la speranza che gli antichi discendenti di Shanatar potranno un giorno riconquistare la gloria che fu dei loro antenati.

I nani delle montagne mantengono a qualunque costo la parola data e sono incredibilmente testardi: non cedono nemmeno di un centimetro, a meno che non si trovino del tutto a corto di alternative. Questa intransigenza ha permesso alla popolazione decrescente dei nani degli scudi di riuscire a tenere le loro antiche roccaforti anche solo con una frazione delle forze di difesa originali; tuttavia, essa ha anche portato a sanguinose faide tra clan e incomprensioni di vecchia data nei rapporti con le altre razze, che hanno fiaccato la forza del Popolo Tozzo del nord. I nani degli scudi amano gli oggetti di alto artigianato e considerano il mondo alla stregua di materia grezza che può essere plasmata e modellata in qualcosa di più bello e utile dell'originale.

Nonostante il declino durato secoli e la ben meritata reputazione di cinismo e ostinazione, i nani degli scudi non hanno mai ceduto al fatalismo. I nani degli scudi sono tradizionalmente cauti nel concedere fiducia e lenti nel dimenticare i torti subiti, ma una nascente consapevolezza del difficile momento che sta attraversando la loro razza ha reso molti di loro disposti a tentare nuovi approcci per fare le cose e liberandosi in questo modo dalle loro pratiche e pregiudizi tradizionali.

I nani degli scudi hanno una lunga e orgogliosa tradizione di avventurieri, e molti di loro intraprendono questa strada semplicemente perché sperano di eguagliare o superare le imprese di coloro che li hanno preceduti. Altri cercano invece di riconquistare antiche roccaforti o tesori perduti che sono oggi nelle mani di orchi o altre bestie. Da quando è iniziata la Benedizione del Tuono, per i giovani nani degli scudi la domanda non è se dovrebbero diventare avventurieri, ma perché *non* dovrebbero.

Le continue guerre contro orchi, goblin, troll e giganti hanno infuso nella cultura dei nani delle montagne una forte tradizione marziale. La maggior parte dei nani impara a difendere la propria casa e clan, quindi guerrieri, paladini e chierici combattenti sono molto comuni. Gli incantatori arcani sono piuttosto rari e sono pochi i nani con inclinazioni stregonesche.

Come nano di montagna, sei forte e robusto, abituato alla dura vita su di un terreno accidentato. Sei probabilmente alto (per un nano) e tendi ad avere un colorito più chiaro.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Forza aumenta di 2.

Addestramento dei Nani con l'Armatura. Sei competente con le armature leggere e medie.



UMANO

Nella maggior parte dei mondi, gli umani sono la razza più giovane, ultimi ad arrivare sulla scena e dalla vita breve se paragonati ai nani, gli elfi e i draghi. Forse è proprio a causa della loro esistenza così breve che provano ad ottenere il più possibile nei pochi anni che gli vengono concessi. Oppure sentono di dover provare qualcosa alle razze più antiche, ed è questo il motivo per cui stabiliscono i loro possenti imperi sulle basi della conquista e del commercio. Qualsiasi cosa li guidi, gli umani sono gli innovatori, i creativi, e i pionieri del mondo.

TANTA DIVERSITÀ

Predisposti alla migrazione e la conquista, gli umani assumono la maggiore diversità tra di loro che tutte le altre razze. Non esiste il tipico umano. L'individuo medio è alto tra i 150 e poco sopra i 180 cm e pesa tra i 60 e i 125 chili. La carnagione degli umani varia di tonalità dal molto scuro al pallido, mentre i capelli vanno dal nero al biondo (ricci, mossi o lisci); i maschi della specie presentano peluria facciale sia rada che folta.

Diversi sono gli umani con sangue inumano nelle vene, a rivelare tracce di discendenza elfica o orchesca, se non addirittura altre più fantastiche. Gli umani raggiungono l'età adulta verso i venti anni e difficilmente vivono più di un secolo.

VARIETÀ IN TUTTO

Gli umani sono la popolazione più adattabile e ambiziosa tra tutte le razze comuni. Hanno gusti, morali e abitudini molto diverse a seconda dei territori in cui si sono insediati. Quando si insediano, normalmente, vi restano per sempre: costruiscono città che resistono al tempo, i loro regni possono durare secoli.

Un singolo umano ha un'esistenza relativamente breve, ma la nazione o la cultura umana da cui proviene conserva le proprie tradizioni ben oltre i ricordi di qualsiasi singolo umano. Essi vivono concentrati sul presente – cosa che li rende particolarmente adatti alla vita dell'avventuriero – ma sono anche ottimi pianificatori del futuro, e cercano di lasciare dietro di sé un'eredità perdurante. Da soli e come gruppo, gli umani sono opportunisti pronti ad adattarsi, risultando sempre pronti ad affrontare cambiamenti politici e dinamiche sociali.

ISTITUZIONI PERDURANTI

Dove un singolo elfo o nano possa assumersi la responsabilità di proteggere un posto speciale o un grande segreto, gli umani fondano ordini sacri e istituzioni a questo fine. Mentre sono i clan dei nani e gli anziani dei halfling a tramandare le antiche tradizioni alle nuove generazioni, sono i templi, i governi, le biblioteche e i codici della legge degli umani a stabilirne le tradizioni e scolpirle nella storia. Gli umani sognano l'immortalità, ma (ad eccezione di coloro che cercano la non morte o l'ascensione divina per sfuggire alle grinfie della morte) la ottengono solo assicurandosi che verranno ricordati anche quando non ci saranno più.

Per quanto gli umani possano essere xenofobi, la loro società è normalmente accogliente. Le terre umane accettano grandi quantità di non umani se paragonate alle percentuali di umani che vivono nelle terre non umane.

MODELLI DI AMBIZIONE

Gli umani che vanno all'avventura sono i membri più audaci e ambiziosi di una razza audace e ambiziosa. Mirano ad ottenere la gloria agli occhi dei loro simili, ammassando potere, ricchezza e fama. Più di qualsiasi altro popolo, gli umani sono difensori di cause anziché territori o gruppi.

NOMI ED ETNIE DEGLI UMANI

Essendo così variegati rispetto alle altre culture, nel loro insieme gli umani non hanno nomi tipici. Alcuni genitori umani battezzano i loro figli con nomi di altre lingue, come il Nanico o l'Elfico (pronunciati più o meno correttamente), ma la maggior parte di essi sceglie dei nomi collegati alla cultura della loro regione o alla tradizione dei propri antenati.

La cultura materiale e le peculiarità fisiche degli umani possono cambiare radicalmente da luogo a luogo. Le loro peculiarità, tuttavia, variano a seconda delle antiche migrazioni dei primi umani, cosicché gli umani del lontano nord possano presentare praticamente qualsiasi incrocio di carnagioni e lineamenti.

VARIANTE TRATTI DEGLI UMANI

Se la tua campagna fa uso delle regole dei Talenti, il tuo Arbitro potrebbe concederti l'uso di questa variante ai tratti, i quali rimpiazzano il tratto Incremento di Caratteristica standard con una versione limitata a due soli punteggi di caratteristica ma ti consentono di acquisire un talento di tua scelta.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Due punteggi delle caratteristiche a tua scelta aumentano di 1.

Abilità. Ottieni la competenza in una Abilità a tua scelta.

Talento. Ottieni un talento a tua scelta.

I SECONDI MIGLIORI AMICI DI TUTTI

Proprio come si mescolano tra di loro, gli umani si mescolano anche con i membri di altre razze. Vanno d'accordo praticamente con tutti, sebbene non siano davvero legati a nessuno. Gli umani agiscono da ambasciatori, diplomatici, magistrati, mercanti e funzionari di ogni sorta.

Nani. "Sono gente solida, amici sinceri e fedeli alla parola data. Tuttavia si fanno travolgere dalla loro avidità d'oro."

Elfi. "È meglio evitare i boschi degli elfi. Non amano gli intrusi, ed è probabile che tu finisca vittima della loro malia quanto ridotto ad un puntaspilli. Se solo gli elfi riuscissero a metter da parte quel loro dannato orgoglio razziale e trattarti come un pari, si potrebbe imparare molto da loro."

Halfling. "Superare la qualità di un pasto offerto in una casa dei halfling è davvero difficile, purché riesci ad evitare di spaccarti la testa sbattendola sul loro soffitto – buon cibo e belle storie dinanzi ad un gradevole e caldo fuocherello. Se i halfling avessero un barlume di ambizione, potrebbero davvero valere qualcosa."

TRATTI DEGLI UMANI

È difficile generalizzare gli umani, ma il tuo personaggio umano ha questi tratti.

Allineamento. Gli umani non tendono a nessun allineamento.

Tra di loro si trova il meglio e il peggio di tutte le specie.

Età. Gli umani raggiungono la maturità verso i venti anni e vivono meno di un secolo.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Ciascuno dei tuoi punteggi delle caratteristiche aumenta di 1.

Taglia. Gli umani sono molto diversi in altezza e struttura fisica, da una statura di appena 150 cm a ben sopra i 180 cm.

Dovunque ti collochi in questa varietà, la tua taglia è Media.

Velocità. La tua velocità base di passeggio è 9 metri.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e un'altra lingua aggiuntiva a tua scelta. Gli umani di solito apprendono la lingua degli altri popoli con cui hanno a che fare, compresi oscuri dialetti. Amano riempire i loro discorsi di parole prese da altre lingue: imprecazioni in Ochesco, espressioni musicali in Elfico, frasi militare in Nanico, e così via.

RAZZE NON COMUNI

I Dragonidi e le altre razze, presentate di seguito, in questo capitolo, non sono comuni. Esse non sono presenti in tutti i mondi di D&D ed anche dove sono presenti non sono mai frequenti come nani, elfi, halfling o umani. Si tratta in alcuni casi di creature provenienti da piani di esistenza differenti da quello materiale o semplicemente di incroci tra razze non presenti in alcuni altri mondi.

Nelle città cosmopolite del multiverso di D&D, la maggior parte delle persone difficilmente dedicano molta attenzione ad individui di queste razze, in genere dopo il primo sguardo di curiosità volgono altrove la loro attenzione abituata comunque ad una moltitudine di razze ed etnie.

Ma le piccole città e i villaggi che punteggiano la campagna e le terre selvagge sono diversi. Qui la gente comune non è abituata a vedere membri di queste razze, e quindi la loro reazione cambia di conseguenza.

Dragonidi. È facile supporre che un Dragonide appaia come un mostro, soprattutto se le sue scaglie tradiscono un patrimonio cromatico assimilabile a quello dei draghi. Tuttavia, le persone tendono a reagire con cautela, a titolo definitivo, piuttosto che dimostrare paura o ripugnanza. Sempre che il dragonide non inizi a sputare il fuoco e provocare distruzione.

Gnomi. In genere gli gnomi non appaiono come una minaccia ma, al contrario, suscitano simpatia e buonumore. La gente comune è spesso incuriosita e solo raramente reagisce con ostilità o timore.

Mezzelfi. Anche se molte persone non hanno mai visto un mezzelfo, praticamente tutti sanno che esistono. L'arrivo di un mezzelfo straniero in un villaggio è seguito da pettegolezzi alle spalle del mezzelfo e sguardi rubati di sottocchi, piuttosto che qualsiasi confronto o aperta curiosità.

Mezzorchi. La loro stazza e la fama di individui bellicosi e rapidi a perdere le staffe, fa sì che la gente comune li guardi con timore vedendo in loro possibili guai in arrivo. I negozianti potrebbero furtivamente nascondere oggetti di valore o fragili quando un mezzorco entra in un negozio, così come potrebbe defilarsi rapidamente fuori da un'accogliente sala di una taverna temendo che con il suo arrivo potrebbe scoppiare qualche rissa.

Tiefling. Così come i mezzorchi sono accolti con discreta cautela, i tiefling sono oggetto di paura soprannaturale e profondo timore. I segni della loro stirpe diabolica sono chiaramente visibili nel loro aspetto, e agli occhi delle persone comuni, un tiefling potrebbe benissimo essere un diavolo proveniente direttamente dai Nove Inferni. Incrociando un tiefling, la gente potrebbe fare segni di protezione ed allontanarsi come si avvicina, attraversare la strada per evitare di passarli accanto o rinunciare ad entrare in edifici, taverne o negozi, dove si trova un tiefling.

DRAGONIDE

Nato dai draghi, come rivela il loro nome, i dragonidi camminano fieri per il mondo che lo accoglie con timorosa incomprendimento. Formato come gli dei draconici e degli stessi draghi, i dragonidi sono originati da uova di drago e combinano in una razza unica le migliori caratteristiche di draghi e umanoidi. Alcuni dragonidi sono fedeli seguaci e servitori di veri draghi, altri formano le fila di grandi eserciti come in grandi guerre ed altri ancora si ritrovano alla deriva, senza una chiara vocazione nella vita.

FIERO PARENTE DEI DRAGHI

L'aspetto dei dragonidi, anche se privi di ali o coda, è molto simile a quello di draghi umanoidi che camminano eretti. I primi dragonidi avevano scaglie dai colori vibranti corrispondenti ai colori dei draghi da cui erano generati, ma generazioni di incroci hanno creato un aspetto più uniforme.

Le loro scaglie sono di solito scure, marrone o bronzo, qualche volta vanno da scarlatto a ruggine o oro. Sono alti e robusti, la statura media è intorno ai 190 centimetri ed il loro peso supera i 130 chili. Hanno mani e piedi artigliati, le mani hanno tre dita con pollice opponibile.

Alcuni clan possiedono un retaggio draconico molto forte e ciò si rispecchia nel loro aspetto. In questi individui le scaglie sono più grandi e robuste ed i colori più simili a quelli dei draghi, cromatici e metallici, loro antenati; rosso brillante, verde, blu, bianco, nero lucido, oro, argento, ottone e bronzo.

CLAN AUTOSUFFICIENTI

Per qualsiasi dragonide, il clan è più importante della sua stessa vita- I dragonidi devono la loro devozione e rispetto al loro clan sopra ogni altra cosa, anche degli dei. La condotta di ogni singolo individuo si ripercote sull'intero clan, per questa ragione coloro che portano disonore al clan vengono espulsi ed esiliati.

I dragonidi sono un popolo fiero e valoroso alla continua ricerca dell'eccellenza, ed in costante auto miglioramento. Caparbi e determinati sono capaci di spingersi a forzi estremi prima di rinunciare a qualcosa.

Ogni dragonide ambisce a raggiungere la padronanza di una particolare abilità come obiettivo di vita. I membri di altre razze che condividono lo stesso impegno si guadagnano facilmente il rispetto di un dragonide.

Anche se tutti dragonidi si sforzano di essere autosufficienti, riconoscono che l'aiuto è a volte necessario in situazioni difficili. Ma la migliore fonte per tale aiuto è il clan. E quando è un intero un clan ad aver bisogno di aiuto si rivolge ad un altro clan prima di cercare aiuto da altre razze o anche dagli dei.

NOMI DEI DRAGONIDI

I dragonidi hanno nomi personali assegnati al momento della nascita, ma pongono il nome del loro clan prima del nome stesso in segno di onore. Utilizzano spesso un nome o un soprannome d'infanzia è spesso usato tra intimi come un termine descrittivo o un vezzeggiativo. Il nome potrebbe ricordare un evento o una certa abitudine.

Nomi Maschili: Arjhan. Balasar. Bharash. Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv. Medrash. Mehen. Nadarr. Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash. Shedinn. Tarhun. Torinn.

Nomi Femminili: Akra. Biri. Daar. Farideh, Harann. HaviJar, Jheri, Kava, Korinn. Mishann, NaJa, Perra, Raiann. Sora. Surina. Thava, Uadjit

TRATTI DEI DRAGONIDI

Come dragonide, possiedi i seguenti tratti razziali:

Allineamento. La maggior parte dei dragonidi sono buoni, ma coloro che si schierano con le tenebre sono antagonisti temibili.

Età. Un dragonide di 3 anni è l'equivalente di un bambino umano di 10 anni, e raggiunge la maggiore età a 15 anni. Di solito vive fino a 80 anni.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 e il tuo punteggio di Carisma di 1.

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

Discendenza Dragonica. Sei discendente dai draghi. Scegli un tipo di drago dalla tabella Discendenza Dragonica. La tua arma a soffio e resistenza viene determinata dal tipo di drago, come indicato sulla tabella.

Arma a Soffio. Puoi usare la tua azione per esalare energia distruttiva. La tua discendenza dragonica determina la taglia, forma e tipo di danno dell'esalazione. Quando usi la tua arma a soffio, ogni creatura nell'area dell'esalazione deve effettuare un tiro salvezza, il cui tipo è determinato dalla tua discendenza dragonica. La CD di questo tiro salvezza è pari a $8 +$ il tuo modificatore di Costituzione $+$ il tuo bonus di competenza. Una creatura subisce 2d6 danni se fallisce il tiro salvezza, e la metà di questi danni se lo riesce. Il danno incrementa a 3d6 al 6° livello, 4d6 all'11° livello e 5d6 al 16° livello. Dopo aver usato la tua arma a soffio, non la puoi usare di nuovo fino a che non avrai terminato un o un riposo lungo.

Resistenza al Danno. Hai resistenza al tipo di danno associato alla tua discendenza dragonica.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Dragonico.

DISCENDENZA DRAGONICA

Drago	Tipo Danno	Arma a Soffio
Argento	Freddo	Cono 4,5 m (ts Cos)
Bianco	Freddo	Cono 4,5 m (ts Cos)
Blu	Fulmine	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Bronzo	Fulmine	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Nero	Acido	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Oro	Fuoco	Cono 4,5 m (ts Des)
Ottone	Fuoco	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Rame	Acido	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Rosso	Fuoco	Cono 4,5 m (ts Des)
Verde	Veleno	Cono 4,5 m (ts Cos)





GNOMO

Un ronzio costante di attività pervade le zone ed i quartieri dove gli gnomi costituiscono le loro affiatate comunità. Ronzii, cigolio di ingranaggi, piccole esplosioni mischiati a grida di trionfo, di sorpresa e, soprattutto, scoppi di risa. Gli gnomi si dilettono nella vita, godendo ogni momento d'invenzione, esplorazione, ricerca, creazione, e gioco.

Laboriosi, intelligenti e di buon cuore, gli gnomi hanno pochi nemici. Non sono una razza numerosa, e per molti secoli sono sopravvissuti e hanno prosperato tenendo un profilo basso. Sono anche detti il Popolo Dimenticato a causa del loro fermo proposito di tenersi lontani dalle grandi guerre e tragedie che hanno segnato la storia delle altre razze di Faerûn. Evitando di farsi notare dalla gente più grande ossessionata dagli imperi e dalle potenti magie, gli gnomi si sono diffusi in silenzio per tutto il Faerûn fondando piccoli insediamenti e villaggi nascosti, che spesso passano completamente inosservati dai loro vicini.

Esistono tre tipi diversi di gnomi: gli gnomi delle foreste, gli gnomi delle rocce e gli gnomi delle profondità. Tutti quanti condividono una bassa statura (sono alti poco più della metà di un umano adulto), alcuni innati doni magici, e un grande amore per le gemme. I furtivi gnomi delle profondità, conosciuti anche come svirfneblin, abitano nei recessi più remoti del Sottosuolo. I minuscoli (anche per gli gnomi) gnomi delle foreste sono ancora più schivi e timidi degli svirfneblin. Gli gnomi delle rocce sono la più estroversa e numerosa delle tre popolazioni gnomesche: la loro natura curiosa li attira al di fuori dei loro ben nascosti villaggi e dimore di clan e li stimola ad esplorare il mondo esterno. In tutto il Faerûn, gli gnomi svolgono il ruolo di intermediari tra le altre razze e popoli. Sono pochi quelli che possono annoverare gli gnomi fra i loro amici, ma ancora meno quelli che li considerano dei nemici.

ESPRESSIONI VIBRANTI

L'energia di un gnomo e l'entusiasmo per la vita risplende attraverso ogni centimetro del suo piccolo corpo. A parte la taglia, hanno l'aspetto di elfi, con orecchie appuntite e lineamenti cesellati come zigomi alti e mandibole affusolate. Un individuo adulto è alto all'incirca 90 centimetri e pesa intorno ai 20 chilogrammi. Il colorito degli gnomi varia dal marrone rossiccio alla tonalità del legno, o persino al grigio roccia. I loro capelli possono essere praticamente di qualsiasi colore, da completamente bianchi a biondi o di varie tonalità castane, fino ad

arrivare al verde o all'arancione autunnale. Hanno chiome bizzarre con ciocche che spuntano dalla testa in direzioni casuali, come ad esprimere l'interesse insaziabile dello gnomo in ogni cosa intorno a se. Alcuni gnomi maschi mostrano ciuffi di peli che spuntano dai loro menti, ma per il resto sono privi di peluria corporea.

L'abbigliamento degli gnomi, anche se di solito realizzato nei toni della terra e della natura, è riccamente decorato con ricami, goffratura, o gioielli scintillanti.

GIOIA DI VIVERE

Gli gnomi sono generalmente degli ottimisti. Vedono il mondo come un rompicapo che gli dei, nella loro infinita saggezza, hanno posto davanti a loro come estrema sfida, una sfida che non potrà mai essere risolta del tutto. È con gioia suprema che gli gnomi partecipano allo svelamento dei misteri della creazione, un atto che li porta più vicini agli dei con ogni giorno che passa.

Per gli gnomi vivere è una cosa meravigliosa e cercano di assaporare e conoscere più cose possibili nel corso della loro secolare esistenza. Sono frenetici ed eccitati nelle loro ricerche e sperimentazioni, quasi fossero preoccupati che nonostante la loro longevità non riescano comunque a vedere e fare tutto quello che vorrebbero.

Gli gnomi sono molto loquaci, parlano velocemente ed anche di più argomenti contemporaneamente, quasi come se non riuscissero ad esprimere i loro pensieri alla stessa velocità in cui gli passano per la testa. Difficilmente riescono ad ascoltare attentamente gli altri senza interrompere con brevi commenti appropriate ed esclamazioni di sorpresa e apprezzamento.

Anche se gli gnomi amano gli scherzi di tutti i tipi, in particolare giochi di parole e indovinelli, sono capaci di concentrarsi con estrema dedizione ed impegno nei più importanti compiti che svolgono. Molti gnomi sono tecnici specializzati, alchimisti, calderai, e inventori, disposti a fare errori e ridere di se stessi nel processo di perfezionare quello che fanno, prendendo rischi audaci (a volte temerari) e sognare in grande.

Naturalmente, gli gnomi amano il tempo libero almeno quanto il loro lavoro, e sono famosi per approfittare di ogni minimo pretesto per organizzare baldorie memorabili.

VEDERE IL MONDO

Curiosi ed impulsivi, gli gnomi potrebbero intraprendere l'avventura come un modo che gli consenta di vedere il mondo e per l'amore di esplorare. Come gli appassionati di gemme e altri oggetti pregiati, alcuni gnomi vedono nell'avventura un rapido, se pur pericoloso, percorso alla ricchezza. Indipendentemente da ciò che li spinge ad intraprendere l'avventura, gli gnomi che adottano questo stile di vita, lo fanno con estremo entusiasmo come qualsiasi altra attività in cui si impegnano, a volte con grande fastidio dei loro compagni avventurieri.

NOMI DEGLI GNOMI

Gli gnomi amano nomi e la maggior parte ne ha una mezza dozzina e più. La madre di un gnomo, il padre, un membro anziano del clan, zie, zii e ogni altro individuo può assegnare allo gnomo un nome, e vari soprannomi che nel corso del tempo. Possono formare il nome.

I nomi degli gnomi sono in genere le varianti sui nomi di antenati o parenti lontani, anche se alcuni sono puramente inventati di sana pianta. Quando si tratta di esseri umani e altri che sono "di mente ristretta" sui nomi, uno gnomo impara a usare non più di tre nomi: un nome proprio, un nome del clan e un soprannome, scegliendone uno in ogni categoria.

Nomi Maschili: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook.

Nomi Femminili: Bimnollin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmotin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna.

Nomi di clan: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

Soprannomi: Aleslosh, Ashhearlh, Badger, Cloak, Doublelock, Filchbatler, Fnipper, Ku, Nim, Oneshoe, Pock, Sparcklegem, Stumbleduck

TRATTI DEGLI GNOMI

Come gnomo, possiedi i seguenti tratti razziali.

Allineamento. Gli gnomi sono in prevalenza buoni.

Età. Gli gnomi crescono alla stessa rapidità degli umani, e di solito interrompono la vita da avventuriero intorno ai 40 anni. Possono vivere dai 350 fino a 500 anni.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 2.

Taglia. Piccola.

Velocità. 7,5 metri.

Astuzia Gnomesca. Hai vantaggio a tutti i tiri salvezza di Intelligenza, Saggiezza e Carisma contro la magia.

Scurovisione. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Gnomesco.

Sottorazze. Scegli una sottorazza. Due sottorazze sono qui descritte: gnomo della foresta e gnomo delle rocce.

GNOMO DELLA FORESTA

Nei mondi di D&D questi gnomi sono rari e riservati. Nelle silenziose foreste della Selva Fatata e nei posti più remoti del mondo, gli gnomi vivono fuori dalla vista e per lo più senza suscitare l'attenzione le razze più grandi. Gli gnomi abitano in case scavate sotto le radici degli alberi, che vengono facilmente ignorate e possono essere abilmente nascoste da mimetismo e illusioni. Sono affezionati ai mammiferi scavatori che condividono il loro habitat, come tassi, volpi e conigli, e manifestano un'affinità con questi piccoli animali che condividono le loro foreste.

Presso gli gnomi, la discrezione è una virtù. Crescono praticando giochi di furtività e silenzio, nei quali il vincitore è l'ultimo a essere scoperto. Uno gnomo adulto che attira l'attenzione in una folla è considerato pericolosamente maleducato. Gli eroi popolari della tradizione gnomesca non sono possenti guerrieri, ma bricconi che sfuggono alla prigionia, allestiscono grandiosi scherzi senza essere individuati o riescono a sgattaiolare alle spalle di guardiani magici. Gli gnomi scansano sia le aggressioni sia l'attenzione con l'umorismo, e nascondono i loro pensieri dietro una risata amichevole. Gli gnomi apprezzano anche una mente svelta e la capacità di elaborare una soluzione astuta a qualsiasi problema. Adorano le conversazioni argute, in particolare le risposte pronte e spiritose. Sono inventivi e pieni di risorse, sebbene abbiano poco interesse o attitudine per il tipo di tecnologia riscontrabile nelle città umane. Possiedono un'inclinazione innata per la magia e un grande amore per le illusioni, la musica, la poesia e le storie.

Bramosi di scoprire che cosa può offrire loro il mondo e disposti a restare impressionati dalle sue meraviglie, gli gnomi accolgono il mondo con aperta curiosità. Gli gnomi attirati da una vita di avventure sono spesso motivati dalla curiosità e da un desiderio di viaggiare più che da qualunque brama di ricchezza o gloria.

I gnomi erano un tempo schiavi dei dominatori fomorian del Sottosuolo Fatato, le caverne sotterranee della Selva Fatata. Nutrono sentimenti più di paura che di odio per i loro ex padroni, e provano qualche misura di simpatia per le creature fatate ancora sottomesse alle fruste dei fomorian (in particolare gli spriggan, che qualcuno considera gnomi corrotti). Gli gnomi non amano i goblin o i coboldi, ma secondo le migliori tradizioni gnomesche, preferiscono evitare le creature che non gli piacciono invece di condurre crociate contro di esse. Sono ben disposti verso gli elfi e le altre creature fatate amichevoli.

Gli gnomi della foresta tendono ad essere amichevoli con le altre creature dei boschi buone, e considerano gli elfi e le fate buone i loro più importanti alleati. Questi gnomi fanno amicizia con piccoli animali della foresta e si affidano a loro per ottenere informazioni riguardo le minacce che possono aggirarsi per il territorio

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1.

Illusionista Naturale. Conosci il trucchetto *illusione minore*.

L'intelligenza è la tua Caratteristica da incantatore.

Parlare con Piccole Bestie. Tramite suoni e gesti, puoi comunicare idee semplici a bestie di taglia Piccola o inferiore.

GNOMO DELLE ROCCE

Gli gnomi delle rocce sono i rappresentanti della razza gnomesca con cui la maggior parte della gente ha più dimestichezza, fino al punto che se qualcuno dice "uno gnomo", quasi sempre sta parlando di uno gnomo delle rocce. A differenza dei loro elusivi cugini delle foreste e delle profondità, gli gnomi delle rocce sono gente curiosa e loquace. Sono famosi in tutto il Faerun come tecnici, alchimisti, inventori, oltreché come illusionisti di prim'ordine. Non amano molto vivere nelle grandi città, gli gnomi costruiscono le loro abitazioni su colline boscoso e montagne verdeggianti, luoghi dove hanno accesso ai materiali di cui hanno bisogno per costruire e pasticciare. Questi maestri artigiani sono insuperabili quando si tratta di tagliare gemme, congegni meccanici, ad orologeria e altre meraviglie tecnologiche, e i loro lavori sono venduti in tutto il mondo.

Vivono sottoterra, ma prendono più aria fresca dei nani poiché godono del mondo naturale e vivente della superficie ogni volta che possono. Le loro dimore sono ben nascoste sia da intelligenti costruzioni che da illusioni. Coloro che vengono per fare visita e sono ben accetti vengono fatti entrare nelle vivaci e calde tane. Coloro che non sono ben accetti, non trovano mai le tane al primo tentativo.

Gli gnomi delle rocce sono assai più amichevoli ed estroversi delle altre sottorazze gnomesche, al punto che non sono rari gli gnomi che si stabiliscono nei territori umani per svolgere lavori come tagliatori di pietre, meccanici, saggi e tutori. Alcune famiglie umane scelgono tutori gnomi poiché uno gnomo nel corso della sua esistenza può insegnare a diverse generazioni della stessa famiglia umana.

Gli gnomi delle rocce sono assai più amichevoli ed estroversi delle altre sottorazze gnomesche. Sono ben conosciuti per la loro per gli scherzi e i tiri birboni, come per il loro amore per le cose ben costruite. Come per tutti gli gnomi, anche loro adorano le gemme di ogni tipo ma provano passione per la purezza e la perfezione dei diamanti.

Dal punto di vista di uno gnomo delle rocce la vita deve essere goduta in tutte le sue sfaccettature: il lavoro, il gioco e ogni altra cosa. Ancora una volta, è il processo ad essere importante, non il fine, anche se questi fini (diciamo, per esempio, la raccolta di gemme finemente intagliate) possono senza dubbio avere un valore proprio. Questo atteggiamento si riflette in praticamente ogni cosa che fanno gli gnomi delle rocce, dagli scherzi alla preparazione del pasto o al lavoro in miniera; l'attenzione che essi approfondono in ogni cosa è sempre ben manifesta nelle loro azioni.

Gli gnomi delle rocce più giovani vivono un'infanzia spensierata. Durante la loro adolescenza, ci si aspetta che imparino i rudimenti di un mestiere utile e che padroneggino le basi della difesa personale. Sono incoraggiati a cimentarsi in ogni tipo di passatempo, fino a quando non trovano qualcosa che si adatti perfettamente al loro temperamento personale. Raggiungono la maturità intorno ai 40 anni, un'occasione per celebrare la più grande festa della loro vita.

Gli gnomi delle rocce vanno notoriamente d'accordo con quasi tutte le razze. Si trovano particolarmente bene con i nani di ogni specie, con i quali condividono l'amore per i gioielli e i dispositivi meccanici finemente lavorati. Provano anche un grande amore per gli halfling che sanno stare agli scherzi; lo stile delle loro abitazioni e la taglia simile già sarebbe un motivo sufficiente ma è la loro condivisa gioia di vivere a renderli tanto amici.

Gli gnomi delle rocce sono lievemente più circospetti nei confronti dei popoli più grandi ma queste riserve lasciano, di solito, rapidamente posto all'entusiasmo quando qualcuno dimostra un qualsiasi grado d'interesse o conoscenza del lavoro o delle altre passioni degli gnomi.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1.

Sapere dell'Artificiere. Ogni volta che devi effettuare una prova di Intelligenza (Storia) collegate all'alchimia, oggetti magici e congegni tecnologici puoi sommare il doppio del tuo bonus di competenza, invece del bonus di competenza che applicheresti normalmente.

Stagnino. Sei competente con gli attrezzi da artigiano (attrezzi da stagnino). Usando questi attrezzi puoi spendere 1 ora e 10 mo di materiali per costruire un Minuscolo congegno ad orologeria (CA 5, 1 pf). Il congegno smette di funzionare dopo 24 ore (a meno che non spendi 1 ora a ripararlo per mantenerlo in funzione), o quando usi un'azione per smantellarlo. Puoi tenere attivi tre di questi congegni alla volta.

Quando crei un congegno, scegli una delle seguenti opzioni.

Accendino: Il congegno produce una fiammella, che puoi usare per accendere una candela, una torcia o un fuoco da campo. Utilizzare questo congegno richiede un'azione.

Giocattolo ad Orologeria: Questo giocattolo è un'animale o persona ad orologeria, ad esempio una rana, un topo, un uccello o un soldatino. Quando è piazzato a terra, il giocattolo si muove 1,5 metri sul terreno in una direzione casuale durante ciascun tuo turno. Produce rumori appropriati alla creatura che rappresenta.

Scatola Musicale: Quando viene aperta, questa scatola musicale suona una singola canzone ad un volume moderato. La scatola smette di suonare quando raggiunge la fine della canzone o quando viene chiusa.



MEZZELFO

I mezzelfi combinano quelle che, secondo alcuni, sono le migliori qualità delle due razze da cui discendono, elfi e umani. La curiosità umana, l'inventiva e l'ambizione sono perfettamente amalgamate dai sensi raffinati, l'amore per la natura e i gusti artistici della elfi. Alcuni mezzelfi vivono tra gli esseri umani nonostante siano emotivamente e fisicamente lontani; guardano amici e persone care invecchiare mentre a loro il tempo a malapena li tocca.

Altri vivono con gli elfi, ma il loro lato umano li fa crescere inquieti e molto più rapidamente, quando raggiungono l'età adulta nei reami elfici senza tempo, i loro coetanei elfi continuano a vivere come fanciulli. Molti mezzelfi, in grado di adattarsi sia la società, scelgono di vagabondare solitari o unirsi ad altri nella vita di avventura.

DI DUE MONDI

Per gli esseri umani, i mezzelfi sembrano elfi, mentre per gli elfi hanno un aspetto umano. Fisicamente sono una via di mezzo tra le due razze, meno esili degli elfi e meno robusti degli umani, con gli uomini solo leggermente più alti e più pesanti rispetto alle donne.

I maschi mezzelfi hanno pelo sul viso, e talvolta lasciano crescere la barba per mascherare la loro ascendenza elfica. La tonalità della pelle e dei capelli sono le stesse presenti tra i loro genitori umani ed elfi, e, quindi, mostrano una varietà ancora più marcata di quella che si trova tra le due razze. Le orecchie sono leggermente appuntite e gli occhi tendono ad essere grandi e luminosi.

DIPLOMATICI ED EQUILIBRATI

I mezzelfi non hanno una loro nazione, anche se sono i benvenuti nella città umane ed un po' anche nelle foreste elfiche. Nelle grandi città nelle regioni in cui elfi ed umani interagiscono spesso, i mezzelfi possono essere abbastanza numerosi, al punto da formare piccole comunità proprie. Essi godono della compagnia di altri mezzelfi, gli unici in grado di capirli.

Nella maggior parte del mondo, però, i mezzelfi sono abbastanza rari, al punto che si potrebbe vivere per anni senza incontrarne alcuno. Alcuni mezzelfi preferiscono evitare del tutto le città preferendo vagando per le terre selvagge come raminghi, cacciatori, o avventurieri e visitare la civiltà solo raramente. Come gli elfi, alcuni di loro sono guidati dalla voglia di viaggiare che deriva dalla loro longevità, altri, al contrario, si gettano nel vivo della società, sfruttando il loro carisma e le loro spiccate abilità sociali, per ricoprire ruoli diplomatici.

ECCELLENTI AMBASCIATORI

I mezzelfi imparano già in tenera età come riuscire ad andare d'accordo con tutti, dissipare le ostilità e trovare punti comuni.

Possiedono la grazia degli elfi senza l'indifferenza elfica e l'energia umana senza la rozzezza umana. Spesso diventano straordinari ambasciatori ed intermediari (eccetto tra elfi e umani, dal momento che ogni lato sospetta il mezzelfo di favorire l'altro).

NOMI DEI MEZZELFI

I mezzelfi adottano generalmente nomi umani o elfici. Coloro che scelgono di vivere con gli elfi usano nomi elfici, mentre quelli che vivono nelle società umane adottano nomi umani.

TRATTI DEI MEZZELFI

Come mezzelfo, possiedi i seguenti tratti razziali.

Allineamento. I mezzelfi hanno una predisposizione caotica.

Età. I mezzelfi raggiungono la maggiore età come gli umani, intorno ai 20 anni. Tuttavia vivono molto più a lungo degli umani, fino a 180 anni.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2. Scegli altri due punteggi delle caratteristiche e aumentali di 1.

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

Discendenza Fatata. Hai vantaggio nei tiri salvezza per non restare affascinato, e la magia non ti può far addormentare.

Abilità Versatile. Ottieni la competenza in due Abilità a scelta.

Scurovisione. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune, Elfico e un altro linguaggio aggiuntivo a tua scelta.



MEZZORCO

Se uniti sotto la guida di un potente signore della guerra, o se dopo anni di conflitto, la guerra pare essere ad un punto morto, orchi ed umani a volte formano alleanze unendo le forze in una grande orda capace di terrorizzare le terre civilizzate nelle vicinanze. Quando queste alleanze sono sigillate attraverso matrimoni tra umani ed orchi, nascono i mezzorchi.

Alcuni mezzorchi ambiscono a diventare gloriosi capi della tribù degli orchi, il loro sangue umano concede loro un vantaggio sui loro rivali purosangue orchi. Alcuni si avventurano nel mondo per dimostrare il loro valore tra gli esseri umani e le altre razze più civili. Molti di questi diventano avventurieri, ottenendo grandezza per i loro prodigi in battaglia e notorietà per i loro costumi barbari e la furia selvaggia.

LA FORZA DELLE CICATRICI

La pigmentazione grigiastrea, la fronte sfuggente, la mascella prominente, denti sporgenti e la massiccia corporatura, rivelano a chiunque la loro discendenza orchesca. La statura media dei mezzorchi è di poco maggiore di quella degli umani, e sebbene alcuni di essi possono raggiungere i due metri, la statura media è di 185 centimetri e la loro corporatura è più massiccia.

Gli orchi considerano le cicatrici di battaglia come segno di orgoglio e di cicatrici ornamentali come ornamenti di bellezza. Altre cicatrici, però, possono segnare un orco o mezzorco come un ex schiavo o un esiliato caduto in disgrazia. Qualsiasi mezzorco che ha vissuto insieme agli orchi ha cicatrici, siano esse marchi di umiliazione o di orgoglio, raccontano le sue gesta passate e le ferite a cui è sopravvissuto.

I mezzorchi che si sono inseriti in una comunità umana e vivono a contatto con essi, potrebbero vedere le loro cicatrici con orgoglio o nasconderle per la vergogna.

IL MARCHIO DI GRUUMSH

Il possente dio Gruumsh “il dio da un solo occhio”, ha creato gli orchi, ed anche coloro che si allontanano dal suo culto non possono sfuggire totalmente alla sua influenza. Lo stesso vale per i mezzorchi, anche se il loro sangue umano attenua l’impatto del loro patrimonio orchesco. Alcuni mezzorchi sentono nei loro sogni la voce di Gruumsh sussurrargli parole per spingerli a liberare la furia che ribolle dentro di loro, altri sentono Gruumsh esultare quando si uniscono in combattimento corpo a corpo - e essi esultano insieme a lui.

I mezzorchi non sono malvagi per natura, ma il male è profondamente radicato nei loro animi finché non decidono di abbracciarlo o ribellarsi contro di esso.

Al di là della collera di Gruumsh, i mezzorchi provano emozioni potenti, si infuriano, ribollono dalla rabbia e dalla frenesia ma sono capaci anche di ridere ad alta voce e di cuore, e godere dei semplici piaceri quali fare baldoria, bere e lottare. Essi tendono ad essere irascibili, più inclini all’azione che alla contemplazione e alla lotta piuttosto che a litigare. Le mezzorchi più completi sono quelli con abbastanza autocontrollo per tirare avanti in una terra civile.

TRIBÙ E BASSIFONDI

I mezzorchi spesso vivono tra gli orchi. Tra le altre razze, gli esseri umani sono i più propensi ad accettare i mezzorchi, per questa ragione quando i mezzorchi non vivono nelle tribù di orchi vivono quasi sempre in territori umani. Se si prova tra tribù barbare grezzi o raspando per sopravvivere nei bassifondi di città più grandi, mezzorchi ottenere da sul loro fisico potrebbe, la loro resistenza, e la grande determinazione ereditano dalla loro discendenza umana.

Sia che si trovino a dimostrare il proprio valore in qualche tribù barbarica o ad arrancare per sopravvivere nei bassifondi di una grande città, i mezzorchi possono contare sulla loro potenza fisica, la loro resistenza e la grande determinazione ereditata dalla loro discendenza umana.

NOMI DEI MEZZORCHI

I mezzorchi di solito adottano nomi appropriati alla cultura in cui sono stati allevati. Un mezzorco che vuole inserirsi tra gli esseri umani potrebbe utilizzare un comune nome umano. Alcuni mezzorchi con nomi umani decidono di adottare un nome orchesco gutturale perché pensano che sia maggiormente intimidatorio.

Nomi Maschili: Deneh, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Kelh, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

Nomi Femminili: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neeqa, Ovak, Ownka, Shaulha, Sulha, Vola, Volen, Yevelda

TRATTI DEI MEZZORCHI

Come mezzorco possiedi i seguenti tratti razziali.

Allineamento. I mezzorchi hanno una propensione verso il caos, e difficilmente sono buoni.

Età. I mezzorchi raggiungono la maturità a 14 anni, e invecchiano molto più in fretta degli umani, e difficilmente vivono più di 75 anni.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 e il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1.

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

Attacchi Selvaggi. Quando ottieni un colpo critico con un'arma da mischia, puoi tirare due volte uno dei dadi di danno dell'arma quando determini il danno extra per il colpo critico.

Minaccioso. Ottieni la competenza nell'Abilità Intimidazione.

Resistenza Incrollabile. Quando vieni ridotto a 0 punti ferita, ma non direttamente ucciso, puoi invece scendere a 1 punto ferita. Non puoi usare di nuovo questo privilegio finché non avrai terminato un riposo breve o lungo.

Scurovisione. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune ed Orchesco.



TIEFLING

Essere accolti con sguardi diffidenti e ostili, bisbigli e sussurri malevoli, sguardi di disgusto ed insulti, è questa la sorte dei tiefling. I tiefling sono eredi di un'antica stirpe infernale. Discendono dai nobili umani che strinsero un patto osceno con Asmodeus, Signore dei Nove Inferni, e in passato furono i padroni di un impero che riuscì a soggiogare mezzo mondo. Ma l'impero cadde in rovina e i tiefling furono costretti a procurarsi di che sopravvivere in un mondo che spesso li odia.

Il loro aspetto e la loro natura non sono colpa loro, ma il risultato di una colpa antica, per cui loro e i loro figli e i figli dei loro figli saranno sempre ritenuti responsabili.

LINEA DI SANGUE INFERNALE

I tiefling sono derivati da linee di sangue umano, e nel senso più ampio possibile, ancora sembrano umani, tuttavia la loro eredità infernale ha lasciato una chiara impronta sul loro aspetto; hanno corna di vario tipo e foggia, alcune spesse e ricurve come quelle di un ariete, altre sottili e appuntite come le gazzelle, altri ancora anelate come quelle delle antilopi. Hanno una coda non prensile di lunghezza che varia dal metro al metro e mezzo, denti appuntiti e affilati e occhi che sono densi globi neri, rossi, bianchi, argentali o dorati. La loro pelle può essere delle stesse tonalità degli umani, ma può arrivare ad essere anche rossa, di tutte le tonalità che vanno dall'abbronzatura intensa al rosso mattone. I loro capelli, che ricadono sulle spalle dietro le corna, tendono ad essere blu scuri, rossi o violacei, ma possono anche essere dei colori tipici delle chiome umane.

I tiefling prediligono i colori scuri e il rosso, gli abiti in cuoio o in pelle lucida, le borchie e gli spuntoni. Le armi e le armature seguono spesso uno stile arcaico, che si rifà ai giorni di gloria del loro impero perduto.

AUTOSUFFICIENTI E SOSPETTOSI

I tiefling non sono molto numerosi, alcuni individui o piccoli gruppi si trovano perlopiù nelle città umane, spesso nei quartieri più difficili di quei luoghi, dove crescono fino ad essere truffatori, ladri, o come signori del crimine. Alcune volte vivono tra popolazioni in altre enclaves di minoranza dove vengono trattati con più rispetto.

In mancanza di una loro patria, tiefling sono consapevoli che devono contare solo su se stessi e che devono essere forti per sopravvivere. Non sono pronti a fidarsi di chi sostiene di essere un amico, ma quando i compagni di un tiefling dimostrano di aver fiducia in lui o lei, il tiefling impara a estendere la stessa fiducia a loro. Una volta che un tiefling concede la sua fiducia a qualcuno, il tiefling è un vero amico o un alleato per la vita.

RECIPROCA DIFFIDENZA

Le persone tendono ad essere sospettose dei tiefling, assumendo che il loro patrimonio infernale ha lasciato il segno sulla loro personalità e la loro moralità, non solo nel loro aspetto. I negozianti tengono d'occhio le loro merci quando un tiefling entra nel loro negozio, la guardia cittadina potrebbe seguire un tiefling per qualche tempo, e i demagoghi incolpare i tiefling per qualsiasi strano accadimento. La realtà però, è che la loro linea di sangue non influisce sulla loro personalità.

Alcuni scelgono di vivere secondo lo stereotipo malvagio, ma altri sono virtuosi. La maggior parte sono semplicemente molto consapevoli di come le persone li vedono, e dopo aver affrontato questa diffidenza attraverso la gioventù, i tiefling spesso sviluppano la capacità di superare i pregiudizi attraverso fascino o intimidazione.

NOMI DEI TIEFLING

I nomi tiefling si dividono in tre grandi categorie. I tieflings nati in una specifica cultura in genere hanno nomi che rispecchiano la tendenza di quella cultura. Altri tiefling hanno nomi derivati dalla lingua infernale, tramandata da generazioni passante, che riflettono la loro eredità diabolica. Infine alcuni tiefling più giovani, cercando di trovare un posto nel mondo, adottano un nome che indica una virtù o un altro concetto e poi cercano di incarnare questo concetto. Per alcuni, il nome è una nobile ricerca del proprio essere, per gli altri, si tratta di un destino triste.

Nomi Infernali Maschili: Akmenos, Amnon, Baraka, Damakos, Ekemon, fianchi, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Nomi Infernali Femminili: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phe-laia, Rieta

Nomi "virtù": Art Carrion, Chant, Creed, Disperazione, Eccellenza, Paura, Gloria, Speranza, Ideale, Musica, Aperto, Poesia, Riverenza, Dolore, Tormento.

TRATTI DEI TIEFLING

Come tiefling possiedi i seguenti tratti razziali.

Allineamento. I diabolici non hanno alcuna tendenza naturale verso il male, ma molti sono malvagi. La loro natura indipendente fa sì che molti di essi siano caotici.

Età. I diabolici maturano alla stessa velocità degli umani.

Incremento di Punteggio di Caratteristica. Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1 e il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2.

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

Eredità Infernale. Conosci il truccetto *taumaturgia*. Quando raggiungi il 3° livello, puoi eseguire l'incantesimo *intimorire diabolico** una volta al giorno come incantesimo di 2° livello. Quando raggiungi il 5° livello, puoi anche eseguire l'incantesimo *oscurità* una volta al giorno. Il Carisma è la tua Caratteristica da incantatore per questi incantesimi.

Resistenza Diabolica. Hai resistenza al danno da fuoco.

Scurovisione. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere Comune ed Infernale.



CAPITOLO 3: LE CLASSI



li avventurieri sono individui straordinari, preda di una frenesia che li conduce a vivere una vita che altri non si sognerebbero mai. Sono eroi, spinti ad esplorare i luoghi misteriosi del mondo ed affrontare sfide contro cui i comuni mortali non avrebbero speranze.

La classe è la principale definizione del tuo personaggio. È più di una professione; è la vocazione del tuo personaggio. La classe definisce il modo in cui valuti il mondo e interagisci con esso, oltre che i tuoi legami con le altre persone e le potenze del multiverso. Un guerriero, ad esempio, potrebbe vedere il mondo in termini pragmatici, di strategie e manovre, e considerarsi come una semplice pedina di un gioco molto più grande. Un chierico, per contrasto, potrebbe reputarsi un servitore consenziente dei piani di un dio o di un conflitto tra varie divinità. Mentre il guerriero ha contatti nelle compagnie mercenarie e nell'esercito, il chierico potrebbe conoscere sacerdoti, paladini e credenti che condividono la sua fede.

La tua classe fornisce diversi privilegi speciali, come la maestria del guerriero nelle armi e le armature e gli incantesimi del mago. Ai bassi livelli, la tua classe ti fornisce solo due o tre privilegi, ma col progredire di livello ne otterrai di nuovi e spesso potrai migliorare quelli già posseduti. La descrizione di ogni classe in questo capitolo comprende una tabella che riassume i benefici che otterrai a ciascun livello, e un esempio dettagliato di ciascuno di essi.

A volte gli avventurieri possono avanzare in più di una classe. Un furfante potrebbe cambiare vocazione e darsi alla classe del chierico, pur continuando a progredire come furfante. Gli elfi sono ben noti per la capacità nel combinare la maestria nelle armi con l'addestramento magico e avanzano simultaneamente come guerrieri e maghi. Regole opzionali per combinare le classi in questo modo, dette multiclassare, vengono presentate nel capitolo 7.

Queste dodici classi si trovano in praticamente tutti i mondi di gioco e definiscono l'avventuriero tipico.

CLASSI

Classe	Dado Vita	Caratteristiche Primarie	Competenze Tito Salvezza	Competenze Armi e Armature
Barbaro	d12	Forza	Forza & Costituzione	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Bardo	d8	Carisma	Destrezza & Carisma	Armature leggere, armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi
Chierico	d8	Saggezza	Saggezza & Carisma	Armature medie e leggere, scudi, armi semplici
Druido	d8	Saggezza	Intelligenza & Saggezza	Armature leggere, armature medie, scudi (escluso metallo) Armi: Bastoni da combattimento, dardi, falcetti, fionde, giavellotti, lance, mazze, pugnali, randelli, scimitarre
Furfante	d8	Destrezza	Destrezza & Intelligenza	Armature leggere, armi semplici, balestre a mano, spade lunghe, stocchi, spade corte
Guerriero	d10	Forza o Destrezza	Forza & Costituzione	Tutte le armature, gli scudi, le armi semplici e marziali
Mago	d6	Intelligenza	Intelligenza & Saggezza	Pugnali, dardi, fionde, bastoni, balestre leggere
Monaco	d8	Destrezza & Saggezza	Forza & Destrezza	Armi semplici, spade corte
Paladino	d10	Forza & Carisma	Saggezza & Carisma	Tutte le armature, gli scudi, le armi semplici e marziali
Ramingo	d10	Destrezza & Saggezza	Forza & Destrezza	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Stregone	d6	Carisma	Costituzione & Carisma	Balestre leggere, bastoni da combattimento, dardi, fionde, pugnali
Fattucchiere	d8	Carisma	Saggezza & Carisma	Armature leggere, armi semplici

BARBARO

Un alto uomo delle tribù attraversa la bufera a grandi passi, ricoperto di folte pellicce avanza fiero con la sua scia grande ascia sulla spalla, e ride di gusto quando si lancia alla carica contro il gigante delle tempeste che ha osato rubare un alce alla sua gente.

Il mezzorco ringhia al suo ultimo sfidante, è in gioco l'autorità su tutta la loro tribù selvaggia, gonfia i muscoli e si prepara a rompergli il collo con le mani nude, come ha fatto per gli ultimi sei avversari.

Con la bava alla bocca, una nano sbatto l'elmo in faccia del suo nemico drow, poi con una rapida giravolta affonda il gomito corazzato nello stomaco di un altro drow.

Questi barbari, seppur diversi, sono accomunati dalla loro rabbia: sfrenata, inestinguibile, e sconsiderata furia. Più di una semplice emozione, la loro rabbia è la ferocia di un predatore con le spalle al muro, l'assalto implacabile di una tempesta, le turbolenze sfornare del mare.

Per alcuni, la loro rabbia nasce da una comunione con spiriti animali feroci. Altri attingono da un serbatoio di rabbia rimessando in un mondo pieno di dolore. Per ogni barbaro, l'ira è un potere che alimenta non solo nella frenesia della battaglia, ma anche riflessi, resistenza, e prove di forza.

ISTINTO PRIMITIVO

La gente di città è orgogliosa dei propri modi civili loro li distingue dagli animali, come se negare la propria natura possa essere un segno di superiorità. Per un barbaro, però, la civiltà non è la virtù, ma un segno di debolezza. Il forte abbraccio della natura animale dei loro istinti acuti, la fisicità primordiale e rabbia feroce rappresentano qualità e virtù fondamentali.

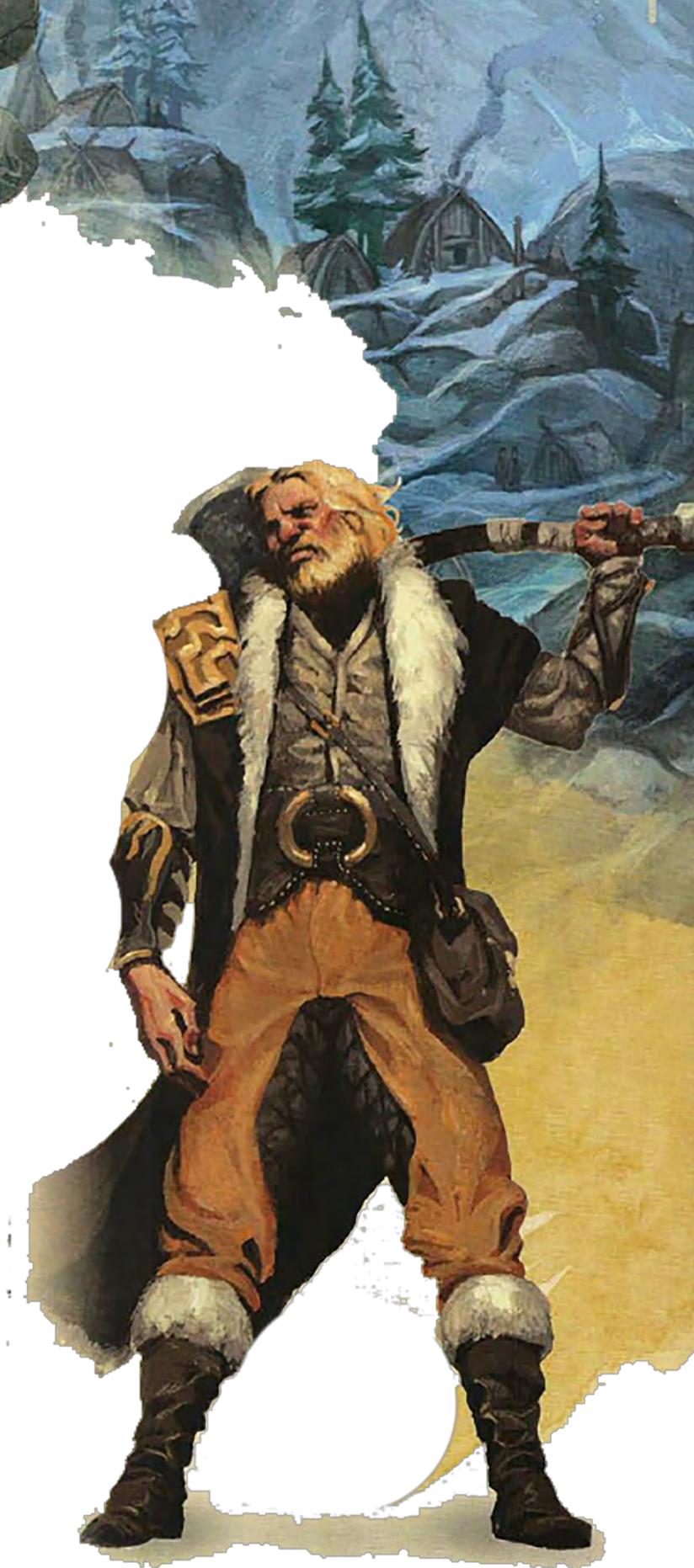
I barbari sono a disagio quando si trovano costretti da pareti o in mezzo a vaste folle. Essi prosperano nelle zone selvagge delle loro patrie: tundra, foresta, o praterie dove le loro tribù vivono e cacciano.

Il caos del combattimento e la violenza della battaglia alimentano i barbari. Essi possono entrare in stato di berserk, una condizione che gli fornisce resistenza e forza sovrumane. Un barbaro può attingere da questo serbatoio di furia solo un paio di volte, senza riposo, ma di solito questo è sufficiente a sconfiggere qualsiasi minaccia.

UNA VITA DI PERICOLO

Non tutti i membri delle tribù, ritenuti "barbari" dai rampolli della società civile, hanno la classe di barbaro. Un vero barbaro tra queste persone è così raro come un abile guerriero in una città. Si tratta di un individuo che svolge un ruolo di protettore del proprio popolo e un leader in tempo di guerra. La vita nei luoghi selvaggi del mondo è pieno di pericoli: tribù rivali, condizioni climatiche estreme e mostri terrificanti. Un barbaro si lancia a capofitto nel pericolo in un modo che altri non farebbero mai.

Il loro coraggio di fronte al pericolo rende i barbari perfettamente adatti ad una vita di avventure. Spesso il vagabondaggio è un modo di vita delle loro tribù native per cui una vita da avventuriero senza radici non crea alcun disagio ad un barbaro. Alcuni barbari, nomadi ed avventurieri, sentono la mancanza dell'unione familiare della loro tribù, ma riescono a sostituirli con il legame intenso che creano con i loro compagni di avventura.



COSTRUIRE UN BARBARO

Quando crei un personaggio barbaro, pensa da quale luogo del mondo proviene il tuo personaggio. Scegli con il DM delle origini appropriate per il tuo barbaro. Sei venuto da un paese lontano, che ti rende un estraneo nella zona della campagna? Oppure la campagna si svolge in una rude e movimentata di frontiera dove i barbari sono comuni? Cosa ti ha portato a prendere la vita di avventure? Ti trovavi in terre che offrivano grandi possibilità di ricchezza? Un'orda ha invaso e devastato le tue terre e ti ha reso un rifugiato senza patria? Forse eri un prigioniero di guerra, portato in catene in terre civilizzate che solo di recente è riuscito a riscattare la propria libertà. Oppure potresti essere stato cacciato dal tuo popolo a causa di un crimine che commesso o un tabù che hai violato, o da un colpo di stato che ti ha rimosso da una posizione di autorità.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un barbaro seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Forza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Seconda cosa, scegli il background da estraneo

PRIVILEGI DI CLASSE

Come barbaro, ottieni i seguenti privilegi di classe:

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d12 per livello da barbaro

Punti Ferita al 1° livello: 12 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d12 (o 7) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da barbaro oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Abilità: Scegli due Abilità tra Addestramento Animali, Atletica, Intimidazione, Natura, Percezione, Sopravvivenza.

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) Ascia grossa o (b) qualsiasi arma marziale da mischia
- (a) Due accette o (b) qualsiasi arma semplice
- Uno zaino da esploratore e quattro giavellotti

IL BARBARO

Livello	Bonus Competenza	Privilegi	Ire	Danno Ira
1°	+2	Difesa Senza Armatura, Ira	2	+2
2°	+2	Attacco Incauto, Senso del Pericolo	2	+2
3°	+2	Percorso Primordiale	3	+2
4°	+2	Incremento Punteggio Caratteristica	3	+2
5°	+3	Attacco Extra, Movimento Veloce	3	+2
6°	+3	Privilegio del Percorso	4	+2
7°	+3	Istinto Ferino	4	+2
8°	+3	Incremento Punteggio Caratteristica	4	+2
9°	+4	Critico Brutale (1 dado)	4	+3
10°	+4	Privilegio del Percorso	4	+3
11°	+4	Ira Implacabile	4	+3
12°	+4	Incremento Punteggio Caratteristica	5	+3
13°	+5	Critico Brutale (2 dadi)	5	+3
14°	+5	Privilegio del Percorso	5	+3
15°	+5	Ira Persistente	5	+3
16°	+5	Incremento Punteggio Caratteristica	5	+4
17°	+6	Critico Brutale (3 dadi)	6	+4
18°	+6	Potenza Indomabile	6	+4
19°	+6	Incremento di Caratteristica	6	+4
20°	+6	Campione Primordiale	Illimitato	+4

IRA

In battaglia, combatti animato da ferocia primordiale. Durante il tuo turno, puoi entrare in ira con un'azione bonus.

Mentre sei in ira, se non stai indossando armature pesanti, ottieni i seguenti benefici:

- Hai vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza.
- Quando effettui un attacco con arma da mischia usando la Forza, ottieni un bonus al tiro di danno che aumenta con il tuo livello da barbaro, come indicato nella colonna Danno dell'Ira sulla tabella Il Barbaro.
- Hai resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Se sei capace di eseguire incantesimi, mentre sei in ira non puoi eseguirli né concentrarti su di essi.

La tua ira dura 1 minuto. Termina prima se cadi svenuto o se il tuo turno termina e non hai attaccato alcuna creatura ostile dal tuo ultimo turno o non hai preso danni. Puoi anche decidere di terminare l'ira durante il tuo turno, effettuando un'azione bonus.

Una volta che sei andato in ira il numero di volte indicato per il tuo livello da barbaro sulla colonna Ire della tabella Il Barbaro, devi terminare un riposo lungo prima di poter rientrare in ira.

DIFESA SENZA ARMATURA

Mentre non indossi nessuna armatura, la tua Classe Armatura è pari a 10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo modificatore di Costituzione. Puoi comunque usare lo scudo e trarre il beneficio di questo privilegio.

ATTACCO INCAUTO

A partire dal 2° livello, puoi gettare via ogni preoccupazione di difenderti per attaccare spinto da una feroce disperazione.

Quando effettui il tuo primo attacco del tuo turno, puoi decidere se effettuare un attacco incauto. Farlo ti dà vantaggio ai tiri di attacco con armi da mischia che usano la Forza durante questo turno, ma i tiri di attacco contro di te hanno vantaggio fino al tuo prossimo turno.

SENSO DEL PERICOLO

Dal 2° livello, hai vantaggio ai tiri salvezza di Destrezza contro effetti che puoi vedere, come trappole e incantesimi. Per ottenere questo beneficio, non devi essere accecato, assordato né inabile.

PERCORSO PRIMORDIALE

Al 3° livello, scegli un percorso che modella la natura della tua ira. Scegli il Percorso del Berserker o il Percorso del Combatente Totemico, entrambi dettagliati al termine della descrizione della classe. Entrambi ti conferiscono privilegi al 3° livello, e poi ancora al 6°, 10° e 14° livello.

INCREMENTO DI PUNTEGGIO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

MOVIMENTO VELOCE

A partire dal 5° livello, la tua velocità aumenta di 3 metri quando non indossi armature pesanti.

ISTINTO FERINO

Dal 7° livello, i tuoi istinti sono così affinati che hai vantaggio ai tiri di iniziativa.

Inoltre, se sei sorpreso all'inizio del combattimento e non sei inabile, puoi agire normalmente durante il tuo primo turno, ma solo se entri in ira prima di fare qualsiasi altra cosa in quel turno.

CRITICO BRUTALE

A partire dal 9° livello, puoi tirare un dado di danno aggiuntivo per l'arma quando determini il danno aggiuntivo di un colpo critico con un attacco da mischia.

Il privilegio aumenta a due dadi aggiuntivi al 13° livello e tre dadi aggiuntivi al 17° livello.

IRA IMPLACABILE

A partire dall'11° livello, la tua ira può farti continuare a combattere nonostante le ferite più gravi. Se scendi a 0 punti ferita mentre sei in ira, e non muori sul colpo, puoi effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10. Se lo riesci, scendi invece a 1 punto ferita.

Ogni volta che usi questo privilegio dopo la prima, la CD aumenta di 5. Al termine di un riposo breve o lungo, la CD riparte da 10.

IRA PERSISTENTE

A partire dal 15° livello, la tua ira è così feroce che termina prima solo se cadi svenuto o decidi di terminarla in anticipo.

POTENZA INDOMABILE

A partire dal 18° livello, se il totale di una tua prova di Forza è inferiore del tuo punteggio di Forza, puoi usare il tuo punteggio di Forza al posto del risultato della prova.

CAMPIONE PRIMORDIALE

Al 20° livello, incarni il potere delle terre selvagge. I tuoi punteggi di Forza e Costituzione aumentano di 4. Il tuo massimo per questi punteggi diventa 24.

PERCORSI PRIMORDIALI

L'ira brucia nel cuore di tutti i barbari, una fornace che li guida alla grandezza. Ciascun barbaro attribuisce la sua ira ad una forte diversa. Per alcuni si tratta di una riserva interiore in cui dolore, sofferenza e rabbia si forgiavano in una furia dura come l'acciaio. Altri la vedono come una benedizione spirituale, un dono di un animale totemico.

PERCORSO DEL BERSERKER

Per alcuni barbari, l'ira è un mezzo verso un fine – e quel fine è la violenza. Il Percorso del Berserker è un percorso di furia scatenata, intrisa di sangue. Mentre sei preda dell'ira del berserker, godi del caos della battaglia, incurante della tua salute o benessere.

FRENESIA

A partire da quando scegli questo percorso al 3° livello, quando vai in ira puoi entrare in frenesia. Se lo fai, per la durata della tua ira puoi effettuare un singolo attacco con arma da mischia come azione bonus durante ciascun tuo turno oltre quello iniziale. Quando l'ira termina, subisci un livello di sfinito (come descritto nel paragrafo “Condizioni” del Capitolo 7).

IRA IRRAGIONEVOLE

A partire dal 6° livello, non puoi essere affascinato o spaventato mentre sei in ira. Se sei già affascinato o spaventato mentre entri in ira, l'effetto è sospeso per la durata dell'ira.

PRESENZA INTIMIDATORIA

A partire dal 10° livello, puoi usare la tua azione per spaventare qualcuno con la tua presenza minacciosa. Quando lo fai, scegli una creatura che puoi vedere entro 9 metri da te. Se la creatura può vederti o udirti, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Carisma) o restare spaventata fino al termine del tuo prossimo turno. Nei turni successivi, puoi usare la tua azione per estendere la durata dell'effetto sulla creatura spaventata fino al termine del tuo prossimo turno. Questo effetto termina se la creatura termina il suo turno fuori della tua linea di visuale o più di 18 metri lontana da te.

Se la creatura riesce il suo tiro salvezza, non puoi più usare questo privilegio su quella creatura per le successive 24 ore.

RAPPRESAGLIA

A partire dal 14° livello, quando subisci danno da una creatura che si trova entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura.

PERCORSO COMBATTENTE TOTEMICO

Il Percorso del Combattente Totemico è un viaggio spirituale, in cui il barbaro accetta un spirito animale come guida, protettore e ispirazione. In battaglia, il tuo totem spirituale ti infonde di potenza soprannaturale, alimentando di magia la tua ira barbarica.

È raro che un individuo abbia più di uno spirito animale totemico, ma esistono alcune eccezioni.

CERCATORE DI SPIRITI

Il tuo percorso cerca una sintonia con il mondo animale, permettendoti di stringere un rapporto di fratellanza con le bestie. Al 3° livello, quando adotti questo percorso, ottieni l'abilità di eseguire gli incantesimi *senso della bestia* e *amicizia con gli animali* ma solo come rituali, come descritto nel capitolo 10 delle *Regole*.

SPIRITO TOTEMICO

Al 3° livello, quando adotti questo percorso, scegli uno spirito totemico e ottieni un privilegio legato ad esso. Per farlo, devi creare o acquisire un oggetto totemico fisico – un amuleto o simile ornamento – che incorpori pelo o piume, artigli, denti o ossa dell'animale totemico. A tua discrezione, ottieni anche un attributo fisico minore reminiscente del tuo spirito totemico. Ad esempio, se il tuo spirito totemico è l'orso, potresti essere particolarmente peloso o avere la pelle spessa, se il tuo totem è l'aquila, i tuoi occhi potrebbero diventare di un giallo intenso.

Il tuo animale totemico potrebbe essere collegato a quelli riportati di seguito, magari più appropriato al tuo territorio natio. Ad esempio, potresti scegliere un falco o un avvoltoio al posto dell'aquila.

Aquila. Mentre sei in ira, e non stai indossando un'armatura pesante, le altre creature hanno svantaggio ai tiri di attacco degli attacchi di opportunità contro di te, e inoltre puoi usare l'azione Scattare come azione bonus durante il tuo turno.

Lupo. Mentre sei in ira, i tuoi amici hanno vantaggio ai tiri di attacco da mischia contro qualsiasi creatura entro 1,5 metri da te e che ti sia ostile.

Orso. Mentre sei in ira, hai resistenza a tutti i danni salvo i danni psichici.

ASPETTI DELLA BESTIA

Al 6° livello, ottieni un beneficio magico basato sull'animale totemico di tua scelta. Puoi scegliere lo stesso animale che hai scelto al 3° livello od uno diverso.

Aquila. Puoi vedere fino a 1,5 chilometri di distanza senza difficoltà, discernendo anche i dettagli più minuti, come se stessi osservando qualcosa non più lontano di 30 metri da te. Inoltre, la luce fioca non impone uno svantaggio alle tue prove di Saggezza (Percezione).

Lupo. Puoi seguire le tracce di altre creature mentre viaggi ad andatura rapida, e ti puoi muovere furtivamente mentre viaggi ad andatura normale (vedi il capitolo 8 per le regole sull'andatura di viaggio).

Orso. La tua capacità di carico (compreso il carico massimo) è raddoppiata, e hai vantaggio alle prove di Forza effettuate per spingere, tirare, sollevare o spezzare oggetti.

COMPAGNO DEGLI SPIRITI

Al 10° livello, puoi eseguire l'incantesimo *comunione con la natura**, ma solo come rituale. Quando lo fai, una versione spirituale di uno degli animali scelti per Spirito Totemico o Aspetto della Bestia ti appare per comunicarti le informazioni che cerchi.

SINTONIA TOTEMICA

A partire dal 14° livello, ottieni un beneficio magico basato su di un animale totemico di tua scelta. Puoi scegliere lo stesso animale che hai scelto in precedenza od uno diverso.

Aquila. Mentre sei in ira, hai una velocità di volo pari alla tua attuale velocità di passeggio. Questo beneficio funziona solo per brevi scatti; se termini il tuo turno in aria, cadrà, se non hai nient'altro che ti tenga sollevato.

Lupo. Mentre sei in ira, puoi usare un'azione bonus durante il tuo turno per gettare prona una creatura di taglia Grande o inferiore dopo che sei riuscita a colpirla con un attacco con arma da mischia.

Orso. Mentre sei in ira, qualsiasi creatura entro 1,5 metri da te e che ti sia ostile ha svantaggio ai tiri di attacco contro i bersagli diversi da te o un altro personaggio con questo privilegio. Un nemico è immune a questo effetto se non può vederti o udirti o se non può essere spaventato.

BARDO

Canticchiando mentre ripercorre con le dita il profilo di un antico monumento in una rovina, un mezzelfo ottiene la conoscenza, scaturita nella sua mente attraverso il potere della sua “canzone della conoscenza”. Così apprende informazioni sul monumento e sulla mitica saga raffigurata nei suoi bassorilievi.

Un austero umano batte ritmicamente la spada contro la sua cotta di maglia, impostando il ritmo per il suo canto di guerra esorta i suoi compagni. La magia della sua canzone li fortifica e li incoraggia.

Lo gnomo sorride e si concentra sul suono della sua arpa, mentre la sua magia si diffonde tra i nobili e i cortigiani riuniti ad ascoltarlo. Ora è certo che le parole dei suoi compagni saranno ben accolte ed ascoltate con favore.

Che sia uno studioso, un cantastorie un intrattenitore o un malvivente, un bardo tesse la sua magia tramite parole e musica per ispirare alleati, demoralizzare nemici, manipolare le menti, creare illusioni e addirittura guarire ferite. Diventare m

MUSICA E MAGIA

Nei mondi di D&D, le parole e la musica non sono solo vibrazioni nell'aria, ma vocalizzi muniti del proprio potere. Il bardo è un maestro di canto, eloquenza e della magia che essi contengono. I bardi sostengono che il multiverso è stato generato dalle parole, modellato dai vocaboli pronunciati dagli dèi, e che echi di queste primordiali Parole della Creazione risuonino ancora oggi nel cosmo. La musica del bardo è un tentativo di afferrare e imbrigliare questi echi, trasformandoli in incantesimi e poteri.

La più grande forza dei bardi è la loro versatilità. Molti bardi preferiscono tenersi ai margini del combattimento, usando la magia per ispirare i loro alleati e ostacolare i nemici da lontano. Ma i bardi sono anche abili combattenti e possono dire la loro anche in mischia se necessario, usando la magia per rafforzare le loro spade e la loro abilità di combattimento. I loro incantesimi sono orientati principalmente ad illusioni ed ammalimento piuttosto che incantesimi palesemente distruttivi. Essi possiedono un ampio raggio sulle conoscenze più svariate ed hanno una naturale attitudine ad apprendere e comprendere con facilità.

APPRENDERE DALL'ESPERIENZA

I veri bardi non sono comuni in tutto il mondo. Non tutti i menestrello che canta in una taverna o i giullari che si esibiscono in una corte reale sono bardi. Scoprire la magia nascosta nella musica richiede duro studio e una notevole quantità di talento naturale che non tutti gli artisti possiedono. Tuttavia può essere difficile da individuare la differenza tra questi artisti e i veri bardi. Anche i bardi viaggiano di città in paese, di corte in corte esibendosi nelle loro discipline, narrando storie e vivendo della gratitudine del pubblico, come qualsiasi altro intrattenitore. Ciò che distingue i bardi da ogni altro musicista, commediografo o intrattenitore è la sua profonda conoscenza, l'altissimo livello di abilità musicale ed un tocco di magia.

Solo raramente i bardi si stabiliscono in un luogo per lungo tempo, la loro naturale propensione a viaggiare in cerca di nuove storie da raccontare e meraviglie da veder e scoprire, fa sì che per loro andare all'avventura sia vocazione naturale.

Ogni avventura è un'opportunità per imparare e praticare una moltitudine di competenze, esplorare antiche tombe dimenticate, riscoprire antichi artefatti magici, decifrare antichi tomi, viaggiare in luoghi remoti o incontrare creature esotiche. I bardi amano accompagnare gli eroi durante le missioni per documentare e narrare le loro gesta. Un bardo che narra una storia a cui ha partecipato personalmente guadagna fama e stima tra gli altri bardi. Molti bardi dopo aver narrato per molto tempo le gesta di eroi e campioni leggendari, sentono il desiderio essi stessi di entrare nel mito con le loro gesta e diventano avventurieri.



CREAZIONE DI UN BARDO

I bardi prosperano sulle storie, se tali storie sono vere o no poco importa. Anche la tua reale storia personale, e le tue vere motivazioni non sono importanti quanto lo è ciò che tu scegli di raccontare.

Forse sei nato in una famiglia agiata ed hai trascorso i tuoi anni di gioventù in una famiglia benestante, facendo una vita mondana e tutt'altro che eroica o avventurosa. Questa non è una buona storia da raccontare, così potresti dipingerti come un orfano allevato da una strega in una palude lugubre, zeppa di creature misteriose e pericoli. Una vita inventata, fantasiosamente realizzata per essere degna di una storia da narrare. I bardi acquisiscono la loro straordinaria musica magica attraverso vari modi, inclusa l'ispirazione di creature soprannaturali e fatate.

Come hai ottenuto la tua dote? Hai fatto da apprendista con un bardo famoso finché non sei stato pronto tu stesso a seguire la tua strada? Oppure hai frequentare una scuola in cui hai studiato la tradizione bardica e praticato la tua magia musicale? Forse eri un giovane fuggiasco o orfano, amico da un bardo errante che ti ha allevato ed è stato il tuo mentore, o magari eri un giovane nobile viziato erudito da un bardo di corte. Forse sei finito tra le grinfie di una strega ed hai barattato la tua libertà in cambio del dono della magia della musica.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un bardo seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti il Carisma come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito da Destrezza. Seconda cosa, scegli il background da intrattenitore. Terza cosa, scegli i trucchetti *luci danzanti* e *schermo maligno*, insieme agli incantesimi di 1° livello *affascinare persona*, *individuare magia*, *onda di tuono* e *parola guaritrice*.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come bardo, ottieni i seguenti privilegi di classe:

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d8 per livello da bardo

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da bardo oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere

Armi: Armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi

Attrezzi: Tre strumenti musicali di tua scelta

Tiri Salvezza: Destrezza, Carisma

Abilità: Scegli tre Abilità qualsiasi

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) Uno stocco, (b) una spada lunga o (c) una qualsiasi arma semplice
- (a) zaino da diplomatico o (b) zaino da intrattenitore
- (a) Un liuto o (b) qualsiasi altro strumento musicale
- Armatura di cuoio e un pugnale

IL BARDO													
Livello	Bonus Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimi -								
					1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Incantesimi Ispirazione Bardica (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Canzone di Riposo (d6) Tuttofare	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	Collegio Bardico Perizia	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Caratteristica	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	Ispirazione Bardica (d8) Fonte di Ispirazione	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Controaffascinare Privilegio di Collegio Bardico	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Caratteristica	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	Canzone di Riposo (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Ispirazione Bardica (d10) Perizia, Segreti Magici	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Incremento di Caratteristica	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	Canzone di Riposo (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Privilegio di Collegio Bardico, Segreti Magici	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	Ispirazione Bardica (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Incremento di Caratteristica	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	Canzone di Riposo (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Segreti Magici	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento di Caratteristica	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Ispirazione Superiore	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

INCANTESIMI

Hai imparato a districare e rimodellare la fabbrica della realtà in armonia con i tuoi desideri e la tua musica. I tuoi incantesimi fanno parte del tuo vasto repertorio, una magia che puoi accordare in base alle situazioni. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per la lista degli incantesimi da bardo.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da bardo. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da bardo di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Bardo.

SLOT INCANTESIMO

La tabella Il Bardo mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alto. Per eseguire questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Ad esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello *curare ferite* e hai uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi eseguire *curare ferite* usando uno qualsiasi dei due slot.

INCANTESIMI CONOSCIUTI DI 1° LIVELLO E +

Conosci quattro incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da bardo.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Il Bardo, mostra quando apprenderai altri incantesimi da bardo di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo. Ad esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da bardo che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da bardo, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Il Carisma è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da bardo, dato che la tua magia proviene dal sentimento e della dedizione che butti in ogni esibizione della tua musica o capacità oratoria. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da bardo fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da bardo da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

ESEGUIRE RITUALE

Puoi eseguire un incantesimo da bardo che conosci come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale.

FOCUS DI INCANTAMENTO

Puoi usare uno strumento musicale (si trova nel capitolo 5 delle *Regole Base*) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da bardo.

ISPIRAZIONE BARDICA

Puoi ispirare il tuo prossimo tramite parole o una musica incoraggiante. Per farlo, usi un'azione bonus durante il tuo turno per scegliere una creatura, che non sia te, entro 18 metri da te che può udirti. Quella creatura ottiene un dado di Ispirazione Bardica, un d6.

Per una volta, nei successivi 10 minuti, la creatura può tirare questo dado e sommarlo al numero tirato per una prova di Caratteristica, tiro di attacco o tiro salvezza. La creatura può attendere fino a dopo aver tirato il d20, prima di decidere se usare il dado di Ispirazione Bardica, ma deve decidere prima che il Master decreti se il tiro è riuscito o fallito. Una volta che il dado di Ispirazione Bardica è stato tirato, è perso. Una creatura può possedere solo un dado di Ispirazione Bardica alla volta.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo una volta). Recuperi qualsiasi uso speso quando termini un riposo lungo.

Il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia quando raggiungi determinati livelli in questa classe. Il dado diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10° livello, e un d12 al 15° livello.

TUTTOFARE

A partire dal 2° livello, puoi sommare metà del tuo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a qualsiasi prova di Caratteristica che effettui e che non includa già il tuo bonus di competenza.

CANZONE DI RIPOSO

A partire dal 2° livello, puoi usare una dolce musica o l'oratoria per aiutare i tuoi alleati feriti a riprendersi durante un riposo breve. Se tu o qualsiasi creatura amica che possa udire la tua esibizione recuperate punti ferita al termine di un riposo breve, ciascuno di voi recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi.

I punti ferita recuperati aumentano quando raggiungi determinati livelli di questa classe: a 1d8 al 9° livello, a 1d10 al 13° livello, a 1d12 al 17° livello.

COLLEGIO BARDICO

Al 3° livello, approfondisci le tecniche avanzate di un collegio bardico di tua scelta: il Collegio del Sapere o il Collegio del Valore, entrambi dettagliati al termine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce dei privilegi al 3° livello e ancora al 6° e al 14° livello.

PERIZIA

Al 3° livello, scegli due tue competenze nelle Abilità. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di Caratteristica che usi una delle competenze scelte.

Al 10° livello, puoi scegliere altre due competenze su cui applicare questo beneficio.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

FONTE DI ISPIRAZIONE

A partire da quando raggiungi il 5° livello, recuperi tutti i tuoi usi di Ispirazione Bardica quando termini un riposo breve o lungo.

CONTROAFFASCINARE

Al 6° livello, ottieni l'abilità di usare le note musicali o le parole di potere per distruggere gli effetti di influenza mentale. Con un'azione, puoi iniziare un'esibizione che dura fino al termine del tuo prossimo turno. In questo periodo, tu, e qualsiasi creatura amica entro 9 metri da te, avete vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere spaventato o affascinato. Per ottenere questo beneficio, una creatura ti deve poter udire. L'esibizione termina prima qualora tu fossi reso inabile o silenziato o se gli poni fine volontariamente (non c'è bisogno di alcuna azione).

SEGRETI MAGICI

Per il 10° livello, avrai ormai saccheggiato il sapere magico di un ampio spettro di discipline. Scegli due incantesimi di qualsiasi classe, compresa questa. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo, come mostrato sulla tabella Il Bardo, o un truccetto.

Gli incantesimi scelti sono considerati, per te, incantesimi da bardo e sono inclusi nel valore della colonna Incantesimi Conosciuti sulla tabella Il Bardo.

Apprendi due ulteriori incantesimi di qualsiasi classe al 14° livello, e di nuovo al 18° livello.

ISPIRAZIONE SUPERIORE

Al 20° livello, quando tiri l'iniziativa e non ti rimangono usi di Ispirazione Bardica, ne recuperi uno.



COLLEGI BARDICI

La via del bardo è comunitaria. I bardi si cercano per scambiarsi canzoni e storie, vantarsi dei loro successi, e condividere il proprio sapere. I bardi formano delle libere associazioni, che chiamano collegi, per facilitare i raduni e preservare le loro tradizioni.

COLLEGIO DEL SAPERE

I bardi del Collegio del Sapere sanno qualcosa di qualsiasi argomento, raccogliendo pezzi di informazioni dalle fonti più disparate, che siano tomi di studio o racconti popolari. Che cantino ballate popolari in taverne o elaborate composizioni alla corte del re, questi bardi usano i loro doni per incantare il loro pubblico. Quando gli applausi si spengono, i membri del pubblico potrebbero iniziare a dubitare di tutto ciò in cui credono, dalla fede nei sacerdoti del tempio locale alla loro lealtà nei confronti del re.

La lealtà di questi bardi sta nella ricerca della bellezza e della verità, non nella fedeltà ad un monarca o nel seguire i principi di una divinità. Un nobile che tiene un simile bardo come araldo o consigliere, sa che il bardo sarà onesto più che diplomatico.

I membri del collegio si radunano in biblioteche e a volte in veri collegi, con classi e dormitori, per condividere il proprio sapere. Si incontrano anche durante le feste e gli affari di stato, dove possono esporre i corrotti, svelare le menzogne e mettere in imbarazzo auto-proclamatesi figure di autorità.

COMPETENZE BONUS

Quando al 3° livello ti unisci al Collegio del Sapere, ottieni la competenza in tre Abilità di tua scelta.

PAROLE TAGLIANTI

Inoltre, al 3° livello, apprendi come usare la tua astuzia per distrarre, confondere o altrimenti diminuire la sicurezza e la competenza altrui. Quando una creatura entro 18 metri da te e che puoi vedere effettua un tiro di attacco, una prova di Caratteristica o un tiro di danno, puoi usare la tua reazione per spendere uno dei tuoi usi di Ispirazione Bardica, tirando un dado di Ispirazione Bardica e sottraendo il numero tirato dal tiro della creatura. Puoi scegliere di usare questo privilegio dopo che la creatura ha effettuato il tiro, ma prima che il Master determini se il tiro di attacco o la prova è riuscita o fallita, o prima che la

creatura infligga il suo danno. La creatura è immune a questa abilità se non può udirti o se è immune all'essere affascinata.

ULTERIORI SEGRETI MAGICI

Al 6° livello, apprendi due incantesimi di tua scelta appartenenti a qualsiasi classe. Gli incantesimi devono essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo, come mostrato sulla tabella Il Bardo, o truccetti.

Gli incantesimi scelti sono considerati incantesimi da bardo ma non sono conteggiati nel numero di incantesimi da bardo che puoi conoscere.

ABILITÀ IMPAREGGIABILE

Al 14° livello, quando effettui una prova di Caratteristica, puoi spendere un uso di Ispirazione Bardica. Tira un dado di Ispirazione Bardica e somma il numero tirato alla tua prova di Caratteristica. Puoi scegliere di farlo dopo aver tirato il dado per la prova di Caratteristica, ma prima che il Master determini se questa sia riuscita o fallita.

COLLEGIO DEL VALORE

I bardi del Collegio del Valore sono audaci scaldi le cui storie tengono vivo il ricordo dei grandi eroi del passato, ispirando, di conseguenza, una nuova generazione di eroi. Questi bardi si radunano in sale comuni o intorno a grandi falò per cantare le imprese dei grandi, passate e presenti. Viaggiano per il mondo per essere testimoni di prima persona ai grandi eventi e per assicurarsi che il ricordo di questi eventi non venga dimenticato. Con le loro canzoni, ispirano il prossimo a cercare di compiere imprese degne degli eroi dell'antichità.

COMPETENZE BONUS

Quando al 3° livello ti unisci al Collegio del Valore, ottieni la competenza con le armature medie, gli scudi e le armi marziali.

ISPIRAZIONE IN COMBATTIMENTO

Inoltre, al 3° livello, impari ad ispirare gli altri in battaglia. Una creatura che ha ricevuto da te un dado di Ispirazione Bardica può tirare quel dado e sommare il numero tirato ad un tiro di danno appena effettuato. In alternativa, quando si effettua un tiro di attacco contro quella creatura, essa può usare la sua reazione per tirare il dado di Ispirazione Bardica e sommare il numero tirato alla sua CA contro quell'attacco, dopo aver visto il tiro ma prima di sapere se lo colpisce o lo manca.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 6° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

MAGIA DA BATTAGLIA

Al 14° livello, hai padroneggiato l'arte di intessere incantesimi e armi in un singolo atto armonioso. Quando usi la tua azione per eseguire un incantesimo da bardo, puoi effettuare un attacco con arma con un'azione bonus.

INCANTESIMI DA BARDO

<p>TRUCCHETTI AMICI Prestidigitazione Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Mago Messaggio Riparare Scherno Maligno Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° LIVELLO Affascinare Persona Amicizia con gli Animali Anatema Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Curare Ferite Eroismo Fuoco delle Fate Grampasso Identificare Immagine Silente Individuare Magia Onda di Tuono Parlare con gli Animali Parola Guaritrice Risata Incontenibile Scritta Illusoria Servitore Inosservato Sonno Sussurri Stonati</p> <p>2° LIVELLO Attrarre Blocca persona Bocca Magica Bussare Calmare Emozioni Cecità/Sordità Corona di Pazzia Forza Fantasmagorica Frantumare Individuare Pensieri Invisibilità Localizzare Animali o Piante Localizzare Oggetto Messaggero Animale Nube di Pugnali Potenziare Caratteristica Ripristino Inferiore Riscaldare Metallo Silenzio Suggestione Vedere Invisibilità Zona di Verità</p>	<p>3° LIVELLO Anti Individuazione Capanna Arcana Chiaroveggenza Crescita di Piante Dissolvere Magia Fingere Morte Glifo di Tutela Immagine Maggiore Inviare Lingue Nube Puzzolente Parlare con i Morti Parlare con le Piante Paura Scagliare Maledizione Trama Ipnotica</p> <p>4° LIVELLO Compulsione Confusione Invisibilità Superiore Libertà di Movimento Localizzare Creatura Polimorfia Porta Dimensionale Terreno illusorio</p> <p>5° LIVELLO Animare Oggetti Apparire Apprendere Leggende Blocca mostro Circolo di Teletrasporto Curare Ferite di Massa Dominare Persona Fuorviare Legame Planare Modificare Memoria Restrizione Rianimare Morti Ripristino Superiore Risvegliare Scrutare Sognare</p> <p>6° LIVELLO Danza Irresistibile Guardia e Tutela Illusione Programmata Sguardo Pungente Suggestione di Massa Trovare la Via Vera Vista</p>	<p>7° LIVELLO Forma Eterea Gabbia di Forza Magnifica Dimora Miraggio Arcano Proiettare Immagine Resurrezione Rigenerare Simbolo Spada Arcana Teletrasporto</p> <p>8° LIVELLO Dominare Mostro Loquacità Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Vuoto Mentale</p> <p>9° LIVELLO Parola del Potere Guarire Parola del Potere Uccidere Preveggenza Vera Polimorfia</p>
--	---	--



CHIERICO

Armi e occhi rivolti al sole e una preghiera sulle labbra, un elfo inizia a brillare di una luce interiore che si diffonde fino ad avvolgere e curare i suoi compagni esausti.

Cantilenando una canzone di gloria, un nano affonda l'ascia tra le fila degli orchi asserragliati intorno a lui, ringraziando gli dèi per ogni nemico abbattuto.

Evocando una maledizione contro le forze della non morte, un umano solleva il suo simbolo sacro mentre la luce promana da esso per scacciare gli zombi che stanno circondando i suoi compagni.

I chierici sono intermediari tra il mondo mortale e i distanti piani degli dèi. Variiegati quanto gli dèi che servono, i chierici cercano di incarnare l'opera delle loro divinità. Non certo dei normali preti, i chierici sono ricolmi di magia divina.

GUARITORI E COMBATTENTI

La magia divina, come implica il nome, è il potere degli dèi, che fluisce nel mondo tramite di essi. I chierici sono il condotto di questo potere, manifestandolo nella forma di effetti miracolosi. Gli dèi non conferiscono questi poteri a chiunque ne faccia richiesta, ma solo a coloro che sono prescelti a seguire una vocazione superiore.

L'impiego della magia divina non richiede studio o addestramento. Un chierico può anche imparare a formulare preghiere e antichi riti, ma la capacità di eseguire incantesimi è basata sulla devozione e una percezione intuitiva della volontà del dio.

I chierici uniscono la rassicurante magia di guarigione ad incantesimi che ispirano i loro alleati e danneggiano i nemici. Possono suscitare soggezione o timore, maledire con piaghe o veleni, e addirittura richiamare le fiamme del cielo per consumare i loro avversari. Per quei malfattori che trarrebbero maggiore vantaggio da una mazzata in testa, i chierici si affidano al loro addestramento a combattere per lanciarsi in mischia sostenuti dal potere del loro dio.

AGENTI DIVINI

Non tutti gli accoliti o gli officianti di un tempio o santuario sono chierici. Alcuni sacerdoti vengono chiamati ad una vita semplice, di ordinario servizio al tempio, portando avanti la volontà dei loro dèi tramite preghiere e sacrificio, non con la magia o la forza delle armi. In alcune città, il sacerdozio è l'equivalente di un incarico politico, visto come una pietra fondante per raggiungere posizioni maggiori di autorità e non comporta alcuna comunione con il dio. Nelle maggior parte delle gerarchie i veri chierici sono una rarità.

Quando un chierico intraprende una vita da avventuriero, è di solito perché glielo chiede il suo dio. Perseguire le volontà degli dèi comporta spesso l'affrontare pericoli lontano dalla civiltà, per punire il male o cercare reliquie sacre in antiche tombe. Molti chierici si aspetta che proteggano gli adoratori del loro dio, magari affrontando predoni orchi, negoziando la pace tra nazioni in guerra o sigillando un portale per evitare che un principe dei demoni entri nel mondo.

La maggior parte dei chierici avventurieri mantiene sempre qualche legame con i templi riconosciuti e gli ordini della loro fede. Un tempio potrebbe chiedere l'aiuto di un chierico o un sommo sacerdote potrebbe avere l'autorità per comandarlo.

CREARE UN CHIERICO

Nel creare un chierico, la domanda più importante da considerare è la divinità che serve e quali principi vuoi che il tuo personaggio incarni. Ogni ambientazione comprende una lista di molti dèi del multiverso. Consultati con il tuo Arbitro per sapere quali divinità sono disponibili nella vostra campagna.

Una volta scelta la divinità, pensa al rapporto tra il tuo chierico e il suo dio. Sei entrato volontariamente al suo servizio? Oppure sei stato prescelto dal dio, che ti ha obbligato a servirlo nonostante le tue volontà? Come ti considerano i sacerdoti del tempio della tua fede: come un campione o un combina guai? Qual è il tuo obiettivo? Il tuo dio ha in mente qualche compito speciale per te? Oppure stai cercando di dimostrarti degno di assolvere ad una grande missione?

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un chierico seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Saggiezza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito da Forza o Costituzione. Seconda cosa, scegli il background da accolito.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come chierico, ottieni i seguenti privilegi di classe:

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d8 per livello da chierico

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da chierico oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Tutte le armi semplici

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggiezza, Carisma

Abilità: Scegli due Abilità tra Intuizione, Medicina, Persuasione, Religione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tuo background:

- Una mazza o (b) un martello da guerra (se competente)
- Armatura a scaglie, (b) armatura di cuoio o (c) armatura di maglia (se competente)
- Una balestra leggera e 20 saette o (b) qualsiasi arma semplice
- Uno zaino da sacerdote o (b) uno zaino da esploratore
- Uno scudo e un simbolo sacro

IL CHIERICO

Livello	Bonus Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	- Slot Incantesimi -										
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°		
1°	+2	Dominio Divino, Incantesimi	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Incanalare Divinità (1/riposò), privilegio di dominio divino	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento punteggio Caratteristica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	Distruggere Non Morti (GS ½)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Incanalare Divinità (2/riposò), privilegio di dominio divino	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Caratteristica, Distruggere Non Morti (GS 1), privilegio di Dominio Divino	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
9°	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-	-
10°	+4	Intervento Divino	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-	-
11°	+4	Distruggere Non Morti (GS 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
12°	+4	Incremento di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
13°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
14°	+5	Distruggere Non Morti (GS 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
15°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-
16°	+5	Incremento di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-
17°	+6	Distruggere Non Morti (GS 4), privilegio di Dominio Divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-	-
18°	+6	Incanalare Divinità (3/riposò)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	-
19°	+6	Incremento di Punteggio di Caratteristica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1	-
20°	+6	Intervento Divino migliorato	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	-

INCANTESIMI

Come condotto del potere divino, puoi eseguire incantesimi da chierico. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e il capitolo 11 per una selezione di incantesimi da chierico.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, conosci tre trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da chierico. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da chierico di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Chierico.

PREPARARE ED ESEGUIRE INCANTESIMI

La tabella mostra di quanti slot incantesimo disponi per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alti. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupererai tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Prepara la lista degli incantesimi da chierico da eseguire a tua disposizione, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da chierico. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da chierico uguale al tuo modificatore di Saggezza + il tuo livello da chierico (minimo 1 incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Ad esempio, se sei un chierico di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e di 2° livello. Con Saggezza 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *curare ferite*, puoi eseguirlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Eseguire l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da chierico necessita di tempo trascorso a pregare e meditare: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla tua lista.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

La Saggezza è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da chierico. Il potere dei tuoi incantesimi deriva dalla tua devozione alla tua divinità. Usi la Saggezza ogni volta che un incantesimo da chierico fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da chierico da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

ESEGUIRE RITUALE

Puoi eseguire un incantesimo da chierico come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale e lo hai preparato.

FOCUS DI INCANTAMENTO

Puoi usare un simbolo sacro (si trova nel capitolo 5) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da chierico.

DOMINIO DIVINO

Scegli un dominio che rappresenti la tua divinità: Conoscenza, Guerra, Intrigo, Luce, Natura, Tempesta o Vita. Il dominio della Vita è descritto al termine della descrizione della classe e fornisce degli esempi di dèi ad esso associati.

Al 1° livello la tua scelta ti conferisce incantesimi di dominio e altri privilegi. Ti conferisce anche dei metodi alternativi di impiegare Incanalare Divinità quando ottieni questo privilegio al 2° livello, e ulteriori benefici ai livelli 6°, 8° e 17°.

INCANTESIMI DI DOMINIO

Ogni dominio dispone di una lista di incantesimi – i suoi incantesimi di dominio – che otterrai al livello da chierico indicato nella descrizione del dominio. Una volta ottenuto un incantesimo di dominio, esso sarà sempre preparato, e non sarà conteggiato nel numero di incantesimi preparati giornalmente.

Se l'incantesimo di dominio non è un incantesimo che compare sulla lista degli incantesimi da chierico, per te sarà comunque considerato un incantesimo da chierico.

INCANALARE DIVINITÀ

Al 2° livello, ottieni la capacità di incanalare l'energia divina direttamente dalla tua divinità, utilizzando quell'energia per produrre effetti magici. Inizi con due di questi effetti: Scacciare Non Morti e un effetto determinato dal tuo dominio. Alcuni domini conferiscono ulteriori effetti col progredire di livello, come indicato nella descrizione del dominio.

Quando usi Incanalare Divinità, scegli quale effetto creare. Prima di poter utilizzare di nuovo Incanalare Divinità dovrai completare un riposo breve o lungo.

Alcuni effetti di Incanalare Divinità richiedono un tiro salvezza. Quando usi un effetto di questa classe, la CD è uguale alla CD dei tuoi incantesimi da chierico.

A partire dal 6° livello, potrai usare Incanalare Divinità due volte prima di ogni riposo, e a partire dal 18° livello lo potrai utilizzare tre volte prima di ogni riposo. Quando terminerai un riposo breve o lungo, recupererai gli usi consumati.

INCANALARE DIVINITÀ: SCACCIARE NON MORTI

Con un'azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronunci una preghiera di condanna contro i non morti. Ogni non morto che possa vederti o udirti entro 9 metri da te deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, viene scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve impiegare i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non si può avvicinare volontariamente a più di 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può impiegare solo l'azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisce il movimento. Se non c'è spazio per fuggire, la creatura può usare l'azione Schivare.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

DISTRUGGERE NON MORTI

A partire dal 5° livello, quando un non morto fallisce il suo tiro salvezza contro il tuo privilegio Scacciare Non Morti, la creatura è immediatamente distrutta se il suo grado di sfida è uguale o inferiore ad una certa soglia, come indicato sulla tabella Distruggere Non Morti.

DISTRUGGERE NON MORTI

Livello da Chierico	Distruggi Non Morti di GS...
5°	1/2 o inferiore
8°	1 o inferiore
11°	2 o inferiore
14°	3 o inferiore
17°	4 o inferiore

INTERVENTO DIVINO

A partire dal 10° livello, puoi chiedere al tuo dio di intervenire in tuo soccorso in caso di grande bisogno.

Implorare il soccorso della divinità richiede un'azione. Descrivi l'aiuto che necessiti e tira un dado percentuale. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo livello da chierico, la divinità interviene. Il Master sceglie la natura dell'intervento; di norma la cosa più appropriata è l'effetto di qualsiasi incantesimo da chierico o incantesimo di dominio da chierico.

Se la divinità interviene, non potrai riutilizzare questo privilegio prima che siano passati 7 giorni. Altrimenti, potrai riprovare ad usarlo al termine di un riposo lungo.

Al 20° livello, la tua richiesta di intervento riesce automaticamente, senza bisogno di tirare i dadi.

DOMINI DIVINI

In un pantheon, ogni divinità ha influenza su diversi aspetti della vita mortale e della civiltà, detti dominio di una divinità. Tutti i domini su cui la divinità ha influenza sono detti gli interessi della divinità. Ad esempio, gli interessi del dio greco Apollo comprendono i domini della Conoscenza, Luce e Vita. Come chierico, scegli un aspetto degli interessi del tuo dio da enfatizzare, e ti saranno concessi poteri collegati a quel dominio.

La tua scelta può corrispondere ad una particolare setta devota alla tua divinità. Apollo, ad esempio, potrebbe essere venerato in una regione come Febo ("raggiante") Apollo, enfatizzando la sua influenza sul dominio della Luce, e in un luogo diverso come Apollo Acesio ("guaritore"), ad enfatizzare la sua influenza sul dominio della Vita. In alternativa, il dominio da te scelto può essere semplicemente una questione di preferenze personali, l'aspetto della divinità che ti attrae maggiormente.

La descrizione di ciascun dominio fornisce esempi di divinità, tratte da mondi di gioco o dalla mitologia antica, che hanno influenza su di esso.

DOMINIO DELLA CONOSCENZA

Gli dèi della conoscenza amano più di ogni altra cosa lo studio e l'apprendimento. Alcuni insegnano che il sapere deve essere raccolto e condiviso in biblioteche e università, o usato per condividere le conoscenze pratiche dell'artigianato e dell'invenzione. Alcune divinità tengono il sapere solo per loro, mentre altre promettono ai loro seguaci che otterranno immensi poteri se riusciranno a scoprire i segreti del multiverso. I seguaci degli dèi della conoscenza studiano materie esotiche, collezionano antichi tomi, esplorano i luoghi segreti della terra, e apprendono tutto quello che possono.

INCANTESIMI DOMINIO DELLA CONOSCENZA

Livello	Incantesimi
Chierico	
1°	<i>Comandare, identificare</i>
3°	<i>Augurio, suggestione</i>
5°	<i>Anti individuazione, parlare con i morti</i>
7°	<i>Confusione, occhio arcano</i>
9°	<i>Apprendere leggende, scrutare</i>

BENEDIZIONI DELLA CONOSCENZA

Al 1° livello, apprendi due lingue a tua scelta. Puoi anche diventare competente in due delle seguenti Abilità a tua scelta: Arcano, Natura, Religione e Storia.

Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per l'effettuazione di qualsiasi prova di Caratteristica che usi una di queste Abilità.

INCANALARE DIVINITÀ: CONOSCENZA DELLE ERE

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per attingere ad una fonte di conoscenza divina. Come azione, scegli una Abilità o attrezzo. Per 10 minuti, hai la competenza con l'Abilità o l'attrezzo scelto.

INCANALARE DIVINITÀ: LEGGERE PENSIERI

Al 6° livello, puoi usare Incanalare Divinità per leggere i pensieri di una creatura. Puoi poi usare il tuo accesso alla mente della creatura per comandarla.

Come azione, scegli una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura riesce il tiro salvezza, non potrai usare di nuovo questo privilegio su di lei fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

Se la creatura fallisce il tiro salvezza, quando si trova entro 18 metri da te ne potrai leggere i pensieri di superficie (quelli che le passano al momento per la testa, e che riflettono le sue



attuali emozioni e l'attività a cui sta pensando). Questo effetto dura 1 minuto.

In questo periodo, puoi usare la tua azione per terminarne l'effetto ed eseguire l'incantesimo *suggestione* sulla creatura, senza spendere uno slot incantesimo. Il bersaglio fallirà automaticamente il tiro salvezza contro l'incantesimo.

INCANTESIMI POTENTI

A partire dall'8° livello, puoi sommare il tuo modificatore di Saggezza al danno che infliggi con i trucchetti da chierico.

VISIONI DEL PASSATO

A partire dal 17° livello, puoi rievocare visioni del passato collegate ad un oggetto che tieni in mano o alle tue immediate vicinanze. Trascorri 1 minuto in meditazione e preghiera, e poi riceverai una percezione adombrata e trasognante di eventi recenti. Puoi meditare in questo modo per un numero di minuti pari al tuo punteggio di Saggezza e devi mantenere la concentrazione per tutto il tempo, come se stessi eseguendo un incantesimo.

Una volta che avrai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo prima di aver terminato un riposo breve o lungo.

Lettura degli Oggetti. Tenere in mano un oggetto mentre mediti, ti permette di avere visioni del precedente proprietario dell'oggetto. Dopo aver meditato per 1 minuto, apprendi come il proprietario abbia acquisito e perduto l'oggetto, oltre all'evento significativo più recente che abbia coinvolto l'oggetto e il proprietario. Se l'oggetto è stato di proprietà di un'altra creatura ancora nel recente passato (entro un numero di giorni pari al tuo punteggio di Saggezza), puoi spendere 1 minuto aggiuntivo per ogni proprietario per apprendere le medesime informazioni a riguardo di quella creatura.

Lettura dell'Area. Mentre mediti, hai visioni di eventi recenti nelle tue immediate vicinanze (una stanza, strada, tunnel, radura o simile, fino ad un cubo di 15 metri di spigolo), andando a ritroso fino ad un numero di giorni pari al tuo punteggio di Saggezza. Per ogni minuto di meditazione, apprendi un evento significativo, a partire dai più recenti. Gli eventi significativi di solito comprendono battaglie e tradimenti, matrimoni e omicidi, parti e funerali. Tuttavia, potrebbero comprendere anche eventi più mondani che risultino comunque importanti per la tua attuale situazione.

DOMINIO DELLA VITA

Il dominio della Vita si concentra sulla vigorosa energia positiva – una delle forze fondamentali dell'universo – che sostiene tutta la vita. Gli dèi della vita promuovono vigoria e salute, curando i feriti e i malati, prendendosi cura dei bisognosi, e repellendo le forze della morte e della non morte. Praticamente tutte le divinità non malvagie possono reclamare influenza su di questo dominio, in particolare le divinità pastorali (come Demetra), gli dèi del sole (come Ra), gli dèi della guarigione e della resistenza (come Apollo e Dian Cecht) e dèi della casa e della comunità (come Estia e Hathor).

INCANTESIMI DOMINIO DELLA VITA

Livello	Incantesimi
Chierico	
1°	<i>Benedire, curare ferite</i>
3°	<i>Arma spirituale, ripristino inferiore</i>
5°	<i>Faro di speranza, ravvivare</i>
7°	<i>Guardiano della fede, tutela dalla morte</i>
9°	<i>Curare ferite di massa, rianimare morti</i>

BONUS DI COMPETENZA

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni la competenza con le armature pesanti.

DISCEPOLO DELLA VITA

Inoltre, a partire dal 1° livello, i tuoi incantesimi di guarigione sono più efficaci. Ogni volta che usi un incantesimo di 1° livello o più alto per ripristinare punti ferita ad una creatura, questa recupera ulteriori punti ferita uguali a 2 + il livello dell'incantesimo.

INCANALARE DIVINITÀ: PRESERVARE VITA

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per guarire le ferite gravi.

Come azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro ed evocare energia curativa per ripristinare un numero di punti ferita uguale a cinque volte il tuo livello da chierico. Scegli tra tutte le creature entro 9 metri da te, e dividi questi punti ferita tra di esse. Questo privilegio può riportare una creatura a non più della metà dei suoi punti ferita massimi. Non puoi usare questo privilegio su non morti o costrutti.

GUARITORE BENEDETTO

A partire dal 6° livello, gli incantesimi di guarigione da te eseguiti sugli altri, guariscono anche te. Quando esegui un incantesimo di 1° livello o più alto che ripristini i punti ferita ad una creatura che non sia te, recuperi punti ferita uguali a 2 + il livello dell'incantesimo.

COLPO DIVINO

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un'arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni radianti aggiuntivi. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

GUARIGIONE SUPREMA

A partire dal 17° livello, invece di tirare uno o più dadi per ripristinare punti ferita tramite un incantesimo, puoi invece impiegare il risultato più alto possibile per ciascun dado. Ad esempio, invece di ripristinare 2d6 punti ferita ad una creatura, ne ripristini 12.

DOMINIO DELLA LUCE

Il dio della luce è spesso una divinità solare, i cui seguaci sono infusi della luce radiante e del potere del calore incandescente del sole. Questa divinità è a volte il sovrano del pantheon e viene spesso raffigurata come il sole stesso o un auriga che guida il sole attraverso il cielo. Il percorso giornaliero del sole significa che gli dèi del sole possono incarnare i principi della crescita, rinascita o rinnovamento, mentre alcune divinità del sole rappresentano il sole a mezzogiorno, che guarda dall'alto il mondo mortale per giudicare e bruciare il male.

INCANTESIMI DOMINIO DELLA LUCE

Livello	Incantesimi
Chierico	
1°	<i>Fuoco fatuo, marni ardenti</i>
3°	<i>Raggio rovente, sfera fiammeggiante</i>
5°	<i>Luce diurna, palla di fuoco</i>
7°	<i>Guardiano della fede, muro di fuoco</i>
9°	<i>Colpo di fiamma, scrutare</i>

TRUCCHETTO BONUS

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni il trucchetto *luce* qualora già non lo conoscessi.

FOLGORE DI TUTELA

Inoltre al 1° livello, quando una creatura entro 9 metri da te, che puoi vedere, ti attacca, puoi usare la tua reazione per far sfolgorare una luce davanti all'attaccante prima che possa sferzare l'attacco. La luce impone svantaggio al tiro di attacco.

Un attaccante che non può essere accecato è immune a questo privilegio.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Sagghezza (minimo una volta). Recuperi tutti gli usi consumati al termine di un riposo lungo.

INCANALARE DIVINITÀ: LUMINOSITÀ DELL'ALBA

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per imbrigliare la luce del sole.

Come azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro e disperdere qualsiasi oscurità magica entro 9 metri da te. Inoltre, ogni creatura ostile entro 9 metri da te deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura che fallisce il tiro salvezza subisce danni radianti pari a 2d10 + il tuo livello da chierico, o la metà di questo danno se riesce il tiro salvezza. Una creatura che gode di copertura totale contro di te non ne subisce gli effetti.

FOLGORE MIGLIORATA

A partire dal 6° livello, puoi usare il tuo privilegio Folgore di Tutela anche quando una creatura entro 9 metri da te, che puoi vedere, attacca una creatura diversa da te.

INCANTESIMI POTENTI

A partire dall'8° livello, puoi sommare il tuo modificatore di Sagghezza al danno che infliggi con i trucchetti da chierico.

CORONA DI LUCE

A partire dal 17° livello, puoi usare la tua azione per attivare un'aura di luce solare che dura 1 minuto o finché non viene interrotta da un'altra tua azione. Emetti una luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per 9 metri oltre questi. I tuoi nemici a luce intensa hanno svantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che infligge danni da fuoco o radianti.

DOMINIO DELLA GUERRA

La guerra ha molte manifestazioni. Può essere gloriosa, e trasformare persone normali in eroi. Ma può essere anche disperata e terrificante, ingigantendo i lati peggio dei tratti dei mortali, con atti di crudeltà, malignità e codardia che eclissano gli esempi di eccellenza e coraggio. In entrambi i casi, gli dèi della guerra proteggono i combattenti e li ricompensano per le loro grandi gesta.

INCANTESIMI DOMINIO DELLA GUERRA

Livello Chierico	Incantesimi
1°	<i>Favore divino, scudo della fede</i>
3°	<i>Arma magica, arma spirituale</i>
5°	<i>Mantello del crociato, spiriti guardiani</i>
7°	<i>Libertà di movimento, pelle di pietra</i>
9°	<i>Blocca mostro, colpo di fiamma</i>

BONUS DI COMPETENZA

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni la competenza con le armature pesanti e le armi marziali.

SACERDOTE DA GUERRA

Dal 1° livello, quando sei impegnato in battaglia, il tuo dio ti ispira. Quando usi l'azione Attaccare, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Sagghezza (minimo una volta). Recuperi gli usi spesi quando termini un riposo lungo.

INCANALARE DIVINITÀ: COLPO GUIDATO

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per colpire con accuratezza soprannaturale. Quando effettui un tiro di attacco, puoi usare Incanalare Divinità per ottenere un bonus di +10 al tiro. Puoi effettuare la tua scelta dopo aver visto il tiro, ma prima che il Master ti dica se hai colpito o mancato.

INCANALARE DIVINITÀ: BENEDIZIONE DEL DIO DELLA GUERRA

All'8° livello, quando una creatura entro 9 metri da te effettua un tiro di attacco, puoi usare la tua reazione per conferire a quella creatura un bonus di +1 al tiro, utilizzando Incanalare Divinità. Puoi effettuare la tua scelta dopo aver visto il tiro, ma prima che il Master dica se ha colpito o mancato.

COLPO DIVINO

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun turno in cui colpisce una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi dello stesso tipo inferto dall'arma. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

AVATAR DELLA BATTAGLIA

A partire dal 17° livello, ottieni resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche.

DOMINIO DELL'INGANNO

Gli dèi dell'inganno sono portatori di disordini e istigatori che si pongono come sfida costante all'ordine costituito tra gli dèi e i mortali. Sono venerati da ladri, malfattori, giocatori d'azzardo, ribelli e liberatori. I loro chierici sono una forza distruttrice nel mondo, che punzecchiano l'orgoglio, sbeffeggiano i tiranni, rubano ai ricchi, liberano i prigionieri e disprezzano le tradizioni ottuse. Preferiscono il sotterfugio, lo scherzo, il raggio e il furto al confronto diretto.

INCANTESIMI DOMINIO DELL'INGANNO

Livello Chierico	Incantesimi
1°	<i>Affascinare persona, camuffarsi</i>
3°	<i>Immagine speculare, passare senza tracce</i>
5°	<i>Dissolvere magia, intermittenza</i>
7°	<i>Polimorfia, porta dimensionale</i>
9°	<i>Dominare persona, modificare memoria</i>

BENEDIZIONE DELL'INGANNATORE

A partire da quando scegli questo dominio al 1° livello, puoi usare la tua azione mentre sei in contatto con una creatura consenziente (escluso te) per dargli vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). Questa benedizione dura 1 ora o finché non userai di nuovo questo privilegio.

INCANALARE DIVINITÀ: INVOCARE DUPLICITÀ

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per creare un tuo duplicato illusorio.

Come azione, puoi creare un'illusione perfetta di te stesso che dura almeno 1 minuto, o finché non perdi la concentrazione (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo). L'illusione compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te che puoi vedere. Come azione bonus, durante il tuo turno puoi spostare l'illusione fino a 9 metri in uno spazio che puoi vedere, purché rimanga entro 36 metri da te.

Per la durata, puoi eseguire incantesimi come se fossi nello spazio dell'illusione, ma devi impiegare i tuoi sensi. Inoltre, quando tu e la tua illusione vi trovate entro 1,5 metri da una creatura che può vedere l'illusione, hai vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura, dato quanta distrazione provoca l'illusione per il bersaglio.

INCANALARE DIVINITÀ: CAPP A D'OMBRA

A partire dal 6° livello, puoi usare Incanalare Divinità per svanire.

Con un'azione diventi invisibile fino alla fine del tuo prossimo turno. Ridenti visibile se attacchi o esegui un incantesimo.

COLPO DIVINO

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di veleno – un dono della tua divinità. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi da veleno. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

DUPPLICITÀ MIGLIORATA

Al 17° livello, puoi creare quattro duplicati di te stesso, invece di uno, quando usi Invocare Duplicità. Come azione bonus, durante il tuo turno puoi spostare tutti e quattro fino a 9 metri, fino a una gittata massima di 36 metri.

DOMINIO DELLA NATURA

Gli dèi della natura sono variegati quanto il mondo naturale stesso, che essi siano imperscrutabili divinità delle profondità delle foreste, o amichevoli divinità associate a particolari sorgenti o radure. I druidi riveriscono la natura nel suo insieme e possono anche essere servitori di qualcuna di queste divinità, praticando misteriosi riti e recitando preghiere quasi del tutto dimenticate nella propria lingua segreta. Ma molti di questi dèi hanno dei chierici, campioni che svolgono un ruolo più attivo nell'avanzare gli interessi di un particolare dio. Questi chierici danno la caccia alle mostruosità malvagie che corrompono i boschi, benedicono i raccolti dei fedeli, o fanno avvizzire le messi di coloro che fanno adirare il loro dio.

INCANTESIMI DOMINIO DELLA NATURA

Livello Chierico	Incantesimi
1°	<i>Amicizia gli animali, parlare gli animali</i>
3°	<i>Crescita di spuntoni, pelle di corteccia</i>
5°	<i>Crescita di piante, muro di vento</i>
7°	<i>Dominare bestia, viticcio stritolante</i>
9°	<i>Camminata arborea, piaga degli insetti</i>

ACCOLITO DELLA NATURA

Al 1° livello, apprendi un trucchetto da druido di tua scelta. Ottieni anche la competenza in una delle seguenti Abilità di tua scelta: Addestramento Animali, Natura o Sopravvivenza.

COMPETENZA BONUS

Inoltre, al 1° livello, ottieni la competenza con le armature pesanti.

INCANALARE DIVINITÀ: AFFASCINARE ANIMALI E PIANTE

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per colpire per affascinare animali e piante.

Come azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro e invocare il nome della tua divinità. Ogni creatura di tipo bestia o pianta entro 9 metri da te, che tu possa vedere, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza è affascinata da te per 1 minuto o finché non subisce danni. Mentre è affascinata da te, la creatura è amichevole verso di te e le altre creature da te designate.

SMORZARE ELEMENTI

A partire dal 6° livello, quando te o una creatura entro 9 metri da te subisce danno da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono, puoi usare la tua reazione per conferire resistenza alla creatura contro quello specifico caso di danno.

COLPO DIVINO

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'at-

tacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi da freddo, fulmine o fuoco (a tua scelta). Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

PADRONE DELLA NATURA

Al 17° livello, ottieni l'abilità di comandare creature di tipo animale o pianta. Mentre le creature sono affascinate dal tuo privilegio Affascinare Animali e Piante, puoi effettuare un'azione bonus durante il tuo turno per comandare verbalmente a ciascuna di queste creature cosa fare durante il suo prossimo turno.

DOMINIO DELLA TEMPESTA

Gli dèi i cui interessi includono il dominio della Tempesta controllano le bufere, il mare e il cielo. Sono dèi dei fulmini e dei tuoni, dèi dei terremoti, alcuni dèi del fuoco, e certe divinità della violenza, forza fisica e del coraggio. Gli dèi della tempesta inviano i loro chierici ad instillare paura nell'uomo comune, sia per mantenere questa gente sulla retta via o per incoraggiarli ad offrire sacrifici propiziatori per placare la loro ira divina.

INCANTESIMI DOMINIO DELLA TEMPESTA

Livello Chierico	Incantesimi
1°	<i>Nube di foschia, onda di tuono</i>
3°	<i>Folata di vento, frantumare</i>
5°	<i>Richiamare fulmine, tempesta di nevischio</i>
7°	<i>Controllare acqua, tempesta di ghiaccio</i>
9°	<i>Onda distruttiva, piaga degli insetti</i>

COMPETENZA BONUS

Al 1° livello, ottieni la competenza con le armi marziali e le armature pesanti.

FURIA DELLA TEMPESTA

Inoltre al 1° livello, puoi scatenare i tuoni per intimorire chi ti attacca. Quando una creatura entro 1,5 metri da te, che puoi vedere, ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 2d8 danni da fulmine o da tuono (a tua scelta) se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte uguale al tuo modificatore di Saggezza (minimo una volta). Puoi recuperare tutti gli usi spesi quando termini un riposo lungo.

INCANALARE DIVINITÀ: FURIA DISTRUTTIVA

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per brandire il potere della tempesta con ferocia inaudita.

Quando tiri danno da fulmine o da tuono, puoi usare Incanalare Divinità per infliggere il massimo del danno, invece di tirare i dadi.

COLPO TONANTE

Al 6° livello, quando infliggi danni da fulmine ad una creatura Grande o più piccola, puoi anche allontanarla di 3 metri da te.

COLPO DIVINO

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi da tuono. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

NATO NELLA TEMPESTA

Al 17° livello, hai velocità di volo uguale alla tua attuale velocità di passaggio ogni qualvolta non ti trovi sottoterra o in interni

INCANTESIMI DA CHIERICO

TRUCCHETTI

Fiamma Consacrata
Guida
Luce
Resistenza
Riparare
Risparmiare i Morenti
Taumaturgia

1° LIVELLO

Anatema
Benedire
Comandare
Creare o Distruggere Acqua
Curare Ferite
Individuare Bene e Male
Individuare Magia
Individuare Malattie e Veleni
Infliggere Ferite
Parola Guaritrice
Protezione dal Bene e dal Male
Protezione dal Veleno
Purificare Cibo e Acqua
Saetta Guida
Santuario
Scudo della Fede

2° LIVELLO

Arma Spirituale
Augurio
Blocca persona
Calmare Emozioni
Cecità/Sordità
Dolce Riposo
Fiamma Perpetua
Legame di Tutela
Localizzare Oggetto
Potenziare Caratteristica
Pregghiera di Guarigione
Ripristino Inferiore
Silenzio
Sostenere
Trovare Trappole
Zona di Verità

3° LIVELLO

Animare Morti
Camminare sull'Acqua
Chiaroveggenza
Circolo Magico
Creare Cibo e Acqua
Dissolvere Magia
Faro di Speranza
Fingere Morte
Fondersi con la Pietra
Glifo di Tutela
Inviare
Lingue
Luce Diurna
Parola Guaritrice di Massa
Parlare con i Morti
Protezione dall'Energia
Ravvivare
Rimuovere Maledizione
Scagliare Maledizione
Spiriti Guardiani

4° LIVELLO

Controllare Acqua
Divinazione
Esilio
Guardiano della Fede
Libertà di Movimento
Localizzare Creatura
Modellare Pietra
Tutela dalla Morte

5° LIVELLO

Apprendere Leggende
Colpo di Fiamma
Comunione
Contagio
Curare Ferite di Massa
Legame Planare
Piaga degli Insetti
Restrizione
Rianimare Morti
Ripristino Superiore
Scrutare
Venerare

6° LIVELLO

Alleato Planare
Banchetto degli Eroi
Barriera di Lame
Creare Non Morti
Guarire
Nuocere
Parola di Richiamo
Proibizione
Trovare la Via
Vera Vista

7° LIVELLO

Convocare Celestiale
Forma Eteera
Parola Divina
Resurrezione
Rigenerare
Simbolo
Spostamento di Piano
Tempesta di Fuoco

8° LIVELLO

Aura Sacra
Campo Anti-Magia
Controllare Clima
Terremoto

9° LIVELLO

Guarire di Massa
Portale
Proiezione Astrale
Vera Resurrezione



DRUIDO

Sollevando in alto un nodoso bastone avvolto di agrifoglio, un elfo invoca la furia della tempesta e dirige fulmini e saette per colpire il carro infuocato degli orchi che minaccia la foresta.

Accovacciato fuori dalla vista, sul ramo di un alto albero, un umano in forma di leopardo scruta la giungla e la strana costruzione di un tempio del Male Elementale, prestando attenzione all'attività dei malvagi cultisti.

Stringendo una lama formata da fuoco puro, un mezzelfo si lancia alla carica contro una massa di soldati scheletrici, distruggendo la magia innaturale che dà alle creature immonde la beffarda parvenza della vita.

Che richiamino le forze della natura o emulino le creature del mondo animale, i druidi sono l'incarnazione della resilienza, l'astuzia e la furia della natura. Non rivendicano alcun dominio sulla natura, ma si vedono piuttosto come l'estensione dell'indomabile volontà di essa.

POTERE DELLA NATURA

I druidi venerano la natura prima di ogni cosa, guadagnando i loro incantesimi e altri poteri magici o dalla forza della natura stessa o dalle divinità della natura. Molti druidi perseguono una spiritualità mistica di giunzione trascendente con la natura, piuttosto che la devozione a un'entità divina, mentre altri servono dei della natura selvaggia, gli animali, o le forze elementali. Le antiche tradizioni druidiche sono chiamate "l'Antica Fede", in contrasto con il culto delle divinità nei templi e santuari.

Gli incantesimi druidici sono orientati alla natura e degli animali; al potere di denti e artigli, del sole e della luna, del fuoco e la tempesta. Inoltre i druidi acquisiscono la capacità di assumere le forme animali, ed alcuni di essi studiano così approfonditamente questa pratica fino al punto da preferire la forma animale che la loro forma naturale.

PRESERVARE L'EQUILIBRIO

I druidi si oppongono ai culti del Male Elementale e di coloro che promuovono un elemento ad esclusione degli altri, dato che sono fervidi sostenitori dell'equilibrio tra tutte le cose. Per loro esiste in natura un equilibrio precario. I quattro elementi - aria, terra, fuoco e acqua - formano un mondo che deve rimanere in equilibrio. Se un elemento dovesse ottenere potere sugli altri, il mondo potrebbe essere distrutto, attratto in uno dei piani elementali e spezzato in parti formate dal suo elemento. I druidi sono inoltre impegnati a preservare i delicati equilibri ecologici che sostengono la vita delle piante e degli animali, e l'importanza per la gente comune di vivere in armonia con la natura, non contro di essa.

I druidi accettano la naturale crudeltà della natura ma odiano tutto ciò che innaturale, comprese le aberrazioni (come beholder e mind flyer) e non-morti (come zombie e vampiri). Contro tali creature, i druidi, conducono vere e proprie faide soprattutto quando queste creature invadono e contaminano i territori del druido.

Gli arcidruidi, sovente sono custodi di luoghi sari, isolati dalla civiltà in aree remote di natura incontaminata. Ma quando un grave pericolo minaccia l'equilibrio della natura o le terre che egli protegge, il druido assume un ruolo attivo nella lotta divenendo un avventuriero.

CREAZIONE DI UN DRUIDO

Quando crei un druido, prendi in considerazione il motivo per cui il tuo personaggio ha un tale legame con la natura. Forse il tuo personaggio vive in una società dove l'Antica Fede prospera ancora, o forse è stato allevato da un druido, dopo essere stato abbandonato nelle profondità di una foresta. Forse ha faccia a faccia con un'un'aquila gigante o un terribile lupo ed è sopravvissuto all'esperienza. Forse il tuo personaggio è nato durante una tempesta epica o una eruzione vulcanica, che è stato interpretato come un segno druidico che indicava il tuo destino.

Sei sempre stato un druido avventuriero oppure hai trascorso del tempo come un custode di un luogo sacro? Forse la tua patria è stata insozzata dal male, e ciò ti ha spinto ad una vita di avventure nella speranza di trovare una nuova casa ed uno scopo.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un druido seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Saggiezza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito dalla Costituzione. Seconda cosa, scegli il background da eremita.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come druido, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d8 per livello da druido

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da druido oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi (i druidi non indosseranno armature né useranno scudi fatti di metallo)

Armi: Bastoni da combattimento, dardi, falcetti, fionde, giavellotti, lance, mazze, pugnali, scimitarre

Attrezzi: Kit da erborista

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggiezza

Abilità: Scegli due Abilità tra Addestramento Animali, Arcano, Intuizione, Medicina, Natura, Percezione, Religione e Sopravvivenza.

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tuo background:

- (a) Uno scudo di legno o (b) qualsiasi arma semplice
- (a) Una scimitarra o (b) qualsiasi arma semplice
- Armatura di cuoio, uno zaino da esploratore e un focus druidico

IL DRUIDO

Livello	Bonus Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	- Slot Incantesimi -									
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
1°	+2	Druidico, Incantesimi	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Circolo Druidico, Forma Selvatica	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Caratteristica, miglioramento della Forma Selvatica	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Privilegio del Circolo Druidico	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Caratteristica, miglioramento della Forma Selvatica	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9°	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10°	+4	Privilegio del Circolo Druidico	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11°	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13°	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14°	+5	Privilegio del Circolo Druidico	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15°	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17°	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-
18°	+6	Corpo Senza Tempo, Incantesimi Bestiali	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
20°	+6	Arcidruido	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

DRUIDICO

Conosci il Druidico, il linguaggio segreto dei druidi. Puoi parlare questa lingua e usarla per lasciare messaggi segreti. Tu e tutti coloro che conoscono questa lingua notate automaticamente i messaggi di questo tipo. Gli altri notano la presenza dei messaggi con una prova riuscita di Saggezza (Percezione) CD 15 ma non possono decifrarli senza l'aiuto della magia.

INCANTESIMI

Come condotto del potere divino, puoi eseguire incantesimi da druido. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per una selezione di incantesimi da druido.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da druido. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da druido di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Druido.

PREPARARE ED ESEGUIRE INCANTESIMI

La tabella Il Druido mostra di quanti slot incantesimo disponi per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alti. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupererai tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Prepara la lista degli incantesimi da druido da eseguire a tua disposizione, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da druido. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da druido uguale al tuo modificatore di Saggezza + il tuo livello da druido (minimo 1 incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Ad esempio, se sei un druido di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e di 2° livello. Con Saggezza 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *curare ferite*, puoi eseguirlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Eseguire l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da druido necessita di tempo trascorso a pregare e meditare: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla tua lista.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

La Saggezza è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da druido. Il potere dei tuoi incantesimi deriva dalla tua devozione e la sintonia con la natura. Usi la Saggezza ogni volta che un incantesimo da druido fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da druido da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

ESEGUIRE RITUALE

Puoi eseguire un incantesimo da druido come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale e lo hai preparato.

FOCUS DI INCANTAMENTO

Puoi usare un focus druidico (come descritto nel capitolo 5) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da druido.

PIANTE E BOSCHI SACRI

I druidi considerano alcune piante sacre, in particolare ontano, frassino, betulla, sambuco, nocciolo, agrifoglio, ginepro, vischio, quercia, sorbo, salice, e tasso. I druidi spesso utilizzano queste piante come parte del focus per i loro incantesimi, incorporando rami di rovere o di tasso o rametti di vischio.

Allo stesso modo, un druido utilizza tali boschi per fare altri oggetti, quali armi e scudi. Il tasso è associato con la morte e la rinascita, così e può essere impiegato, ad esempio, per modellare i manici di scimitarre o falci. Il frassino è associato con la vita quercia con la forza. Questi legni consentono di produrre ottime armi, come clave, randelli, bastoni e scudi. L'ontano è associato con l'aria, e può essere utilizzato per armi da lancio, come dardi e giavellotti.

I druidi che vivono in quelle regioni dove non sono presenti le piante descritte, hanno scelto altre piante con proprietà simili. Per esempio, un druido di una regione desertica potrebbe valutare palme, yucca e cactus.

FORMA SELVATICA

A partire dal 2° livello, puoi usare la tua azione per assumere magicamente la forma di una bestia che hai già visto prima. Puoi usare questo privilegio due volte. Recuperi gli usi spesi quando termini un riposo breve o lungo.

Il tuo livello da druido determina le bestie in cui puoi trasformarti, come mostrato nella tabella Forme Bestiali. Al 2° livello, ad esempio, puoi trasformarti in qualsiasi bestia che abbia un grado di sfida 1/4 o inferiore e che non abbia velocità di volo o velocità di nuoto.

FORME BESTIALI

Livello	GS Max	Limitazioni	Esempio
2°	1/4	No velocità di volo No velocità di nuoto	Lupo
4°	1/2	No velocità di volo	Coccodrillo
8°	1	Nessuna	Aquila gigante

Puoi restare in forma bestiale per un numero di ore pari a metà del tuo livello da druido (arrotondato per difetto). Ti ritrasformi automaticamente se cadi svenuto, scendi a 0 punti ferita o muori.

Finché sei trasformato, si applicano le seguenti regole:

- Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della bestia, ma mantieni il tuo allineamento, personalità e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni tutte le competenze nelle Abilità e i tiri salvezza, oltre a guadagnare quelle della creatura. Se la creatura ha le tue stesse competenze e il bonus nel suo blocco statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura invece del tuo. Se la creatura possiede azioni leggendarie o azioni da tana, non potrai usarle.
- Quando ti trasformi, assumi i punti ferita e i Dadi Vita della bestia. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di punti ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 punti ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. Ad esempio, se prendi 10 danni in forma animale e ti rimaneva solo 1 punto ferita, ti ritrasformi e subisci 9 danni. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 punti ferita, non cadrà svenuto.
- Non puoi eseguire incantesimi, e la tua abilità di parlare o effettuare azioni che richiedano le mani è limitata dalle capacità della forma bestiale. Trasformarsi non spezza la tua concentrazione su di un incantesimo che hai già eseguito, né ti impedisce di effettuare azioni che fanno parte di un incantesimo, come *richiamare fulmine*, che hai già eseguito.

- Mantieni tutti i benefici di qualsiasi privilegio di classe, razza, o altra fonte e puoi usarli se la nuova forma è fisicamente capace di farne uso. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come la visione al buio, a meno che la nuova forma non possieda anch'essa lo stesso senso.
- Scegli se il tuo equipaggiamento cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la nuova forma o sia indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona come di norma, ma sta il Master decidere se sia comodo per la nuova forma indossare un simile pezzo di equipaggiamento, in base alla taglia e le dimensioni della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni né si adatta alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve essere fatto cadere a terra o fondersi con la nuova forma. L'equipaggiamento che si fonde è inefficace finché non abbandoni la forma bestiale.

CIRCOLO DRUIDICO

Al 2° livello, scegli di identificarti con un circolo di druidi: il Circolo della Terra e il Circolo della Luna, vengono entrambi descritti in fondo alla descrizione della classe. La tua scelta ti conferisce un privilegio al 2° livello, e un altro al 6°, 10° e 14° livello.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

CORPO SENZA TEMPO

A partire dal 18° livello, la magia primordiale che controlli fa sì che tu invecchi più lentamente. Per ogni 10 anni di tempo, il tuo corpo invecchia solo 1 anno.

INCANTESIMI BESTIALI

A partire dal 18° livello, puoi eseguire molti dei tuoi incantesimi da druido in qualsiasi forma tu assumi con Forma Selvatica. Puoi svolgere le componenti somatiche e verbali di un incantesimo da druido mentre sei in forma bestiale, ma non puoi fornire le componenti materiali.

ARCIDRUIDO

Al 20° livello, puoi usare la tua Forma Selvatica un numero illimitato di volte.

Inoltre puoi ignorare le componenti verbali e somatiche dei tuoi incantesimi da druido, oltre a qualsiasi componente materiale priva di un costo e che non sia consumata dall'incantesimo. Ottieni questo beneficio sia nella tua forma naturale che nella forma bestiale di Forma Selvatica.

I DRUIDI E GLI DEI

Alcuni druidi venerano le forze della natura stesse, ma la maggior parte druidi sono dedicati a una delle molte divinità della natura venerate nel multiverso (gli elenchi degli dei in appendice B includono molte di esse). Il culto di queste divinità è spesso considerato una tradizione più antica rispetto alle fedi dei chierici e dei popoli urbanizzati. Infatti, la fede druidica è chiamata Vecchia Fede, e conta molti sostenitori tra agricoltori, forestali, pescatori, e altri che vivono a stretto contatto con la natura. Questa tradizione include il culto della Natura come forza primordiale.

Nei Forgotten Realms, i circoli druidici di solito non sono collegati alla fede di una sola divinità della natura. Un cerchio druidico nei Forgotten Realms, per esempio, potrebbe includere druidi che venerano Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntea.

CIRCOLI DRUIDICI

Sebbene le loro organizzazioni siano invisibili agli estranei, i druidi fanno parte di una società diffusa per tutta la terra, e che ignora i confini politici. Tutti i druidi sono nominalmente membri di questa società druidica, sebbene alcuni individui siano talmente isolati da non aver mai incontrato un membro di alto rango della società né hanno mai partecipato ad un raduno druidico. I druidi si riconoscono tra di loro come fratelli e sorelle. Come le creature delle terre selvagge, tuttavia, a volte i druidi competono tra di loro e addirittura si aggrediscono l'un l'altro.

Su scala locale, i druidi sono organizzati in circoli che condividono una certa visione della natura, l'equilibrio e la via del druido.

CIRCOLO DELLA LUNA

I druidi del Circolo della Luna sono feroci guardiani delle terre selvagge. Il loro ordine si raduna sotto la luna piena per condividere informazioni e scambiarsi avvertimenti. Si aggirano nelle parti più remote delle terre selvagge, dove possono passare settimane di fila senza incrociare la strada di nessun'altra creatura umanoide, per non parlare di altri druidi.

Mutevole come la luna, un druido di questo circolo potrebbe aggirarsi una notte come un grande felino, il giorno seguente volare sopra le cime degli alberi come un aquila, e infine correre nel sottobosco in forma di orso per scacciare un mostro di passaggio. Il lato selvatico è potente nel sangue del druido.

FORMA SELVATICA DA COMBATTIMENTO

Quando scegli questo circolo al 2° livello, ottieni l'abilità di usare Forma Selvatica durante il tuo turno come azione bonus, invece che un'azione.

Inoltre, mentre sei trasformato in Forma Selvatica, puoi usare un'azione bonus per spendere uno slot incantesimo e recuperare 1d8 punti ferita per livello dello slot incantesimo speso.

FORME DEL CIRCOLO

I riti del tuo circolo ti conferiscono l'abilità di trasformarti in forme animali più pericolose. A partire dal 2° livello, puoi usare Forma Selvatica per trasformarti in una bestia il cui grado di sfida sia massimo 1 (ignori la colonna GS Massimo della tabella Forme Bestiali, ma devi sottostare alle altre limitazioni lì riportate).

A partire dal 6° livello, puoi trasformarti in una bestia il cui grado di sfida sia pari al tuo livello da druido diviso 3, arrotondato per difetto.

COLPO PRIMORDIALE

A partire dal 6° livello, i tuoi attacchi in forma di bestia sono considerati magici ai fini di superare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

FORMA SELVATICA ELEMENTALE

Al 10° livello, puoi spendere due usi di Forma Selvatica nello stesso momento per trasformarti in un elementale dell'aria, un elementale della terra, un elementale del fuoco o un elementale dell'acqua.

MILLE FORME

Per il 14° livello, hai imparato ad usare la magia per alterare la tua forma fisica in modi più discreti. Puoi eseguire a volontà l'incantesimo *alterazione personale*.

CIRCOLO DELLA TERRA

Il Circolo della Terra è composto di mistici e saggi che proteggono antiche conoscenze e riti tramite una vasta tradizione orale. Questi druidi si incontrano all'interno di circoli di alberi consacrati o pietre erette per condividere segreti primordiali in Druidico. I membri più saggi del circolo presiedono nel ruolo di sommi sacerdoti alle comunità che seguono l'Antica Fede e servono da consiglieri per i sovrani di queste genti. Come membro di questo circolo, la tua magia è influenzata dalla terra in cui sei stato iniziato ai misteriosi riti del circolo.

TRUCCHETTO BONUS

Quando scegli questo circolo al 2° livello, apprendi un trucchetto da druido aggiuntivo di tua scelta.

RECUPERO NATURALE

A partire dal 2° livello, puoi recuperare parte della tua energia magica, sedendo in meditazione e comunione con la natura. Durante un riposo breve, scegli quali slot incantesimo spesi recuperare. Gli slot incantesimo possono avere un livello sommato pari o inferiore alla metà del tuo livello da druido (arrotondato per eccesso), e nessuno di questi slot può essere di 6° livello o più alto. Non puoi usare questo privilegio di nuovo, prima di aver terminato un riposo lungo.

Ad esempio, quando sei un druido di 4° livello, puoi recuperare fino a due livelli di slot incantesimo. Puoi recuperare uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

INCANTESIMI DEL CIRCOLO

La tua connessione mistica con il territorio ti infonde l'abilità di eseguire certi incantesimi. Al 3°, 5°, 7° e 9° livello ricevi accesso agli incantesimi del circolo connessi al territorio in cui sei diventato un druido. Scegli tra questi tipi di terreno – artico, costa, deserto, foresta, montagna, palude, pianura o Sottosuolo – e consulta la lista di incantesimi ad esso associata.

Una volta ottenuto accesso ad un incantesimo di circolo, lo hai sempre preparato, e non è conteggiato nel numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno. Se ottieni accesso ad un incantesimo che non appare sulla lista degli incantesimi da druido, per te l'incantesimo è comunque un incantesimo da druido.

GRAN PASSO DELLA TERRA

A partire dal 6° livello, muoversi attraverso terreno difficile non magico non ti costa più movimento del normale. Puoi anche passare attraverso piante non magiche senza essere rallentato da loro e senza subire danni da esse se presentano spine, spuntoni o simili pericoli.

Inoltre, hai vantaggio ai tiri salvezza contro piante che sono create o manipolate magicamente per impedire il movimento, come quelle create dall'incantesimo *impigliare*.

TUTELA DELLA NATURA

Quando raggiungi il 10° livello, non puoi essere affascinato o spaventato da elementali o fatati, e sei immune ai veleni e alle malattie.

SANTUARIO DELLA NATURA

Quando raggiungi il 14° livello, le creature del mondo naturale percepiscono la tua connessione con la natura e esitano nell'attaccarti. Quando una bestia o pianta ti attacca, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da druido. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura deve scegliere un bersaglio diverso, il suo attacco manca automaticamente. Se riesce il tiro salvezza, la creatura è immune a questo effetto per 24 ore.

La creatura è consapevole di questo effetto prima di effettuare il tuo attacco contro di te.

ARTICO

Livello da Druido	Incantesimi da Circolo
3°	Blocca persona, crescita di spuntoni
5°	Lentezza, tempesta di nevischio
7°	Libertà di movimento, tempesta di ghiaccio
9°	Comunione con la natura, cono di freddo

COSTA

Livello da Druido	Incantesimi da Circolo
3°	Immagine speculare, passo nella foschia
5°	Camminare sull'acqua, respirare acqua
7°	Controllare acqua, libertà di movimento
9°	Convocare elementale, scrutare

DESERTO

Livello da Druido	Incantesimi da Circolo
3°	Sfocatura, silenzio
5°	Creare cibo e acqua, protezione dall'energia
7°	Avvizzare, terreno illusorio
9°	Muro di pietra, piaga degli insetti

MONTAGNA

Livello da Druido	Incantesimi da Circolo
3°	Crescita di spine, scalare come ragno
5°	Fondersi con la pietra, saetta fulminante
7°	Modellare pietra, pelle di pietra
9°	Muro di pietra, passapareti

PALUDE

Livello da Druido	Incantesimi da Circolo
3°	Freccia acida, oscurità
5°	Camminare sull'acqua, nube puzzolente
7°	Libertà di movimento, localizzare creatura
9°	Piaga degli insetti, scrutare

PIANURA

Livello da Druido	Incantesimi da Circolo
3°	Invisibilità, passare senza tracce
5°	Luce diurna, velocità
7°	Divinazione, libertà di movimento
9°	Piaga degli insetti, sognare

SOTTOSUOLO

Livello da Druido	Incantesimi da Circolo
3°	Scalare come ragno, ragnatela
5°	Forma gassosa, nube puzzolente
7°	Invisibilità superiore, modellare pietra
9°	Nube assassina, piaga degli insetti

INCANTESIMI DA DRUIDO

TRUCCHETTI

Arte Druidica
Bastone
Frusta Spinata
Guida
Produrre Fiamma
Resistenza
Riparare
Spruzzo Velenoso

1° LIVELLO

Affascinare Persona
Amicizia con gli Animali
Bacche Gustose
Creare o Distruggere Acqua
Curare Ferite
Fuoco delle Fate
Grampasso
Impigliare
Individuare Magia
Individuare Malattie e Veleni
Nube di Foschia
Onda di Tuono
Parlare con gli Animali
Parola Guaritrice
Purificare Cibo e Acqua
Saltare

2° LIVELLO

Blocca persona
Crescita di Spuntoni
Fascio di Luna
Folata di Vento
Lama di Fiamme
Localizzare Animali o Piante
Localizzare Oggetto
Messaggero Animale
Passare Senza Tracce
Pelle di Corteccia
Potenziare Caratteristica
Protezione dal Veleno
Ripristino Inferiore
Riscaldare Metallo
Senso della Bestia
Sfera Infiammata
Trovare Trappole
Visione al Buio

3° LIVELLO

Camminare sull'Acqua
Convocare Animali*
Crescita di Piante
Dissolvere Magia
Fingere Morte
Fondersi con la Pietra
Luce Diurna
Muro di Vento
Parlare con le Piante
Protezione dall'Energia
Respirare Acqua
Richiamare Fulmine
Tempesta di Nevischio

4° LIVELLO

Avvizzire
Confusione
Controllare Acqua
Convocare Creature dei Boschi
Convocare Elementali Minori
Dominare Bestia
Insetto Gigante
Libertà di Movimento
Localizzare Creatura
Modellare Pietra
Muro di Fuoco
Pelle di Pietra
Polimorfia
Tempesta di Ghiaccio
Terreno illusorio
Viticcio Afferrante

5° LIVELLO

Camminata Arborea
Comunione con la Natura
Contagio
Convocare Elementale
Curare Ferite di Massa
Guscio Anti Vita
Legame Planare
Muro di Pietra
Piaga degli Insetti
Reincarnazione
Restrizione
Ripristino Superiore
Risvegliare
Scrutare

6° LIVELLO

Banchetto degli Eroi
Camminare sul Vento
Convocare Fatato
Fascio di Sole
Guarire
Muovere Terra
Muro di Spine
Trasporto Tramite Piante
Trovare la Via

7° LIVELLO

Invertire Gravità
Miraggio Arcano
Rigenerare
Spostamento di Piano
Tempesta di Fuoco

8° LIVELLO

Antipatia/Simpatia
Controllare Clima
Forme Animale
Regressioni Mentale
Sprazzo di Sole
Terremoto
Tsunami

9° LIVELLO

Mutare Forma
Preveggenza
Tempesta di Vendetta
Vera Resurrezione



FATTUCCHIERE

Con uno pseudodrago accovacciato sulla sua spalla, un giovane elfo in vesti dorate sorride calorosamente, tessendo un magico ammaliamento nelle sue parole mielate, e piega al suo volere la sentinella del palazzo.

Come le fiamme prendono vita nelle sue mani, un uomo avvizzito sussurra il nome segreto del suo patrono demoniaco, infondendone la magia nel suo incantesimo.

Spostando rapidamente il suo sguardo dalle pagine di un antico tomo malconcio e l'allineamento delle stelle sopra la sua

testa, un allucinato tiefling pronuncia il rituale mistico che aprirà un portale per un mondo lontano.

I fattucchiere sono ricercatori del sapere nascosto tra i filamenti del multiverso. Tramite patti con creature misteriose munite di poteri soprannaturali, i fattucchieri scatenano effetti magici a volte impercettibili e a volte spettacolari. Attingendo all'antico sapere di creature come nobili fatati, demoni, diavoli, megere e entità aliene, i fattucchieri vi mescolano segreti arcani per aumentare il proprio potere.

GIURAMENTO OBBLIGATO

Un fattucchiere è definito dal patto stretto con una creatura ultraterrena. A volte il rapporto tra fattucchieri e patrono è simile a quello tra chierico e divinità, sebbene le creature al cui servizio si trovano i fattucchieri non siano dèi.

Un fattucchiere è definito dal patto stretto con una creatura ultraterrena. A volte il rapporto tra fattucchieri e patrono è simile a quello tra chierico e divinità, sebbene le creature al cui servizio si trovano i fattucchieri non siano dèi. Un fattucchiere potrebbe guidare un culto devoto ad un principe dei demoni, ad un arcidiavolo, o ad un'entità totalmente aliena – creature al cui servizio, normalmente, non si trovano dei chierici. Spesso, però, l'accordo è simile a quello che intercorre tra un maestro e un apprendista. Il fattucchiere studia e accresce il suo potere, al prezzo di servizi svolti per il proprio patrono.

La magia concesso a un fattucchiere varia da semplici ma durature alterazioni (come la capacità di vedere al buio o leggere qualsiasi lingua), quando il fattucchiere è all'inizio della carriera, alla conoscenza di portentosi incantesimi, quando l'esperienza e la pratica accumulata fanno del fattucchiere un esperto del suo campo.

Differentemente dai maghi studiosi e poco inclini al combattimento fisico, i fattucchieri integrano la loro magia con una discreta abilità di combattimento corpo a corpo, sono abili nell'uso delle armature leggere e sono capaci di maneggiare armi semplici.

PORTATORI DI SEGRETI

I fattucchieri sono guidati da un bisogno insaziabile di conoscenza e potere, che li costringe a patti con entità superiori. Questa sete di conoscenza guida i fattucchieri alla scelta del patto che plasmerà la loro vita.

Storie di fattucchieri asserviti ad entità demoniache sono largamente note. Ma molti fattucchieri stringono i loro patti con patroni non demoniaci. A volte un viaggiatore in terre selvagge può imbattersi in una maestosa torre e fare la conoscenza di un Signore Fatato senza nemmeno la piena consapevolezza di aver stretto un patto con esso. Altre volte, studiando su libri polverosi antiche conoscenze proibite, la mente brillante ma folle degli studenti può aprirsi su realtà oltre il mondo materiale, entrando così in contatto con esseri alieni che abitano altri piani d'esistenza.

Una volta che un patto è stato fatto, la sete di conoscenza e potere di un fattucchiere non può essere estinta con il mero studio o la ricerca. Nessuno fa un patto con una tale potente patrono se non intende usare il potere in tal modo acquisito. Piuttosto, la stragrande maggioranza dei fattucchieri trascorre giorni in ricerca attiva dei loro obiettivi, il che significa in genere un certo genere di avventure. Inoltre, le richieste dei loro patroni spingono sovente i fattucchieri verso l'avventura.

CREAZIONE DI UN FATTUCCHIERE

Quando crei il tuo personaggio fattucchiere fatti un'idea circa il tuo patrono e agli obblighi che un patto con esso ti impone. Cosa ti ha portato a fare il patto, e come hai potuto contattare con il patrono? Sei stato sedotto da un demone evocato? Oppure hai eseguito un rituale per entrare in contatto con un antica divinità aliena? Sei statuto tu a cercare il patrono o lui ha scelto te? Sei tormentato dal il peso degli obblighi del tuo patto o servi con gioia il patrono?

Lavora con il tuo DM per determinare quanto influirà il patto sulla carriera da avventuriero del tuo personaggio. Le richieste del tuo patrono potrebbero condurti in avventure specifiche, o potrebbero essere piccoli favori che si possono fare tra un'avventura e l'altra.

Che tipo di rapporto c'è tra te e il tuo patrono? È amichevole, antagonista, disagiato o romantico? Quanto ti considera importante? Quale ruolo hai nei piani del tuo patrono? Conosci altri individui al servizio del tuo patrono?

Come fa il tuo patrono a comunicare con te? Se possiedi un famiglia potrebbe comunicare attraverso di esso. Alcuni fattucchieri trovano i messaggi dei loro patroni incisi sugli alberi, altri ricevono messaggi scrutando il movimento delle nuvole e la loro deriva, altri ancora utilizzano strumenti di divinazione come ossa, rune ed altro. Altri fattucchieri conversano con i loro patroni in sogni a occhi aperti o visioni.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un fattucchiere seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti il Carisma come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Seconda cosa, scegli il background da ciarlatano. Terza cosa, scegli i trucchetti *esplosione arcana* e *tocco gelido*, insieme agli incantesimi di 1° livello *raggio di malattia* e *saetta della fattucchiera*.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come fattucchiere, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d8 per livello da fattucchiere

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da fattucchiere oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere

Armi: Armi semplici

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Abilità: Scegli due Abilità tra Arcano, Intimidazione, Investigazione, Natura, Raggiro, Religione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) una balestra leggera e 20 saette o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) una borsa dei componenti o (b) un focus arcano
- (a) uno zaino da studioso o (b) uno zaino da speleologo
- Armatura di cuoio, una qualsiasi arma semplice e due pugnali

IL FATTUCCHIERE

Livello	Bonus Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	Slot Incantesimo	Livello Slot	Invocazioni Conosciute
1°	+2	Magia del Patto, Patrono Ultraterreno	2	2	1	1	-
2°	+2	Invocazioni Arcane	2	3	2	2	2
3°	+2	Beneficio del Patto	2	4	2	2	2
4°	+2	Incremento di Punteggio di Caratteristica	3	5	2	2	2
5°	+3	-	3	6	2	2	3
6°	+3	Privilegio di Patrono Ultraterreno	3	7	2	2	3
7°	+3	-	3	8	2	2	4
8°	+3	Incremento di Punteggio di Caratteristica	3	9	2	2	4
9°	+4	-	3	10	2	2	5
10°	+4	Privilegio di Patrono Ultraterreno	4	10	2	2	5
11°	+4	Arcanum Mistico (6° livello)	4	11	3	3	5
12°	+4	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	11	3	3	6
13°	+5	Arcanum Mistico (7° livello)	4	12	3	3	6
14°	+5	Privilegio di Patrono Ultraterreno	4	12	3	3	6
15°	+5	Arcanum Mistico (8° livello)	4	13	3	3	7
16°	+5	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	13	3	3	7
17°	+6	Arcanum Mistico (9° livello)	4	14	4	4	7
18°	+6	-	4	14	4	4	8
19°	+6	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	15	4	4	8
20°	+6	Maestro dell'Arcano	4	15	4	4	8

MAGIA DEL PATTO

Le tue ricerche arcane e la magia conferitarti dal tuo patrono ti forniscono una certa predisposizione per gli incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per la lista degli incantesimi da fattucchiere.

TRUCCHETTI

Conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da fattucchiere. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da fattucchiere di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Fattucchiere.

SLOT INCANTESIMO

La tabella Il fattucchiere mostra quanti slot incantesimo possiedi. La tabella mostra anche di che livello sono questi slot; tutti i tuoi slot incantesimo sono dello stesso livello. Per eseguire uno dei tuoi incantesimi da fattucchiere di 1° livello o più alto, devi spendere uno slot incantesimo. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo breve o lungo.

Ad esempio, quando sei di 5° livello, hai due slot incantesimo di 3° livello. Per eseguire l'incantesimo di 1° livello *onda di tuono*, devi spendere uno di questi slot, e lo eseguirai come fosse un incantesimo di 3° livello.

INCANTESIMI CONOSCIUTI DI 1° LIVELLO O +

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da fattucchiere.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Il fattucchiere mostra quando apprenderai altri incantesimi da fattucchiere di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello non superiore a quello indicato nella colonna Livello dello Slot per il tuo livello di esperienza. Ad esempio, quando raggiungi il 6° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo da fattucchiere di 1°, 2° o 3° livello.

Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da fattucchiere che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da fattucchiere, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Il Carisma è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da fattucchiere. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da fattucchiere fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da fattucchiere da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

FOCUS DI INCANTAMENTO

Puoi usare un focus arcano (si trova nel capitolo 5) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

PATRONO ULTRATERRENO

Al 1° livello, hai stretto un accordo con una creatura ultraterrena di tua scelta: il Sovrano Fatato, l'Immondo o il Grande Antico, ciascuno dei quali è descritto al termine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce un privilegio al 1° livello e poi ancora al 6°, 10° e 14° livello.

INVOCAZIONI ARCANES

Nel tuo studio del sapere occulto, hai scoperto delle invocazioni arcane, frammenti di conoscenze proibite che ti infondono di una abilità magica perpetua.

Al 2° livello, ottieni due invocazioni arcane di tua scelta. Le varie invocazioni sono dettagliate al termine della descrizione della classe. Quando ottieni determinati livelli da fattucchiere, ottieni altre invocazioni di tua scelta, come indicato nella colonna Invocazioni Conosciute della tabella Lo Stregone.

Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere una delle invocazioni da te conosciute e rimpiazzarla con un'altra invocazione che puoi imparare a quel livello.

BENEFICIO DEL PATTO

Al 3° livello, il tuo patrono ultraterreno ti conferisce un dono per il tuo leale servizio. Ottieni uno dei seguenti privilegi a tua scelta.

Ogni beneficio del patto produce una creatura speciale che riflette la natura del tuo patrono.

PATTO DELLA CATENA

Apprendi l'incantesimo *trovare famiglia* e lo puoi eseguire come rituale. L'incantesimo non è conteggiato tra i tuoi incantesimi conosciuti.

Quando esegui l'incantesimo, puoi scegliere una qualsiasi delle normali forme per il tuo famiglia o una delle seguenti forme speciali: demonietto, diavoleto, pseudodrago, spiritello.

Inoltre, quando effettui l'azione Attaccare, puoi rinunciare ad uno dei tuoi attacchi per permettere al tuo famiglia di effettuare un attacco per conto proprio.

Il tuo famiglia è più astuto di un normale famiglia. La sua forma naturale può essere un riflesso del tuo patrono, con spiritelli e pseudodraghi legati al Sovrano Fatato e diavoletti e demonietti legati all'Immondo. Dato che la natura del Grande Antico è imperscrutabile, gli si addice qualsiasi forma di famiglia.

PATTO DELLA LAMA

Puoi usare la tua azione per creare un'arma del patto nella tua mano. Puoi scegliere la forma che assumerà quest'arma da mischia ogni volta che la crei (vedi il capitolo 5). Mentre la impugni, vieni considerato competente con essa. Quest'arma è considerata magica al fine di superare la resistenza e l'immunità agli attacchi e i danni non magici.

La tua arma del patto svanisce se si trova a più di 1,5 metri da te per 1 minuto o più. Sparisce anche se usi di nuovo questo privilegio, se congiedi l'arma (non c'è bisogno di alcuna azione), o se muori.

Puoi trasformare un'arma magica nella tua arma del patto, svolgendo uno speciale rituale mentre impugni l'arma. Svolgi il rituale nel corso di 1 ora, e il rituale può essere svolto anche durante un riposo breve. Alla fine del rituale puoi congedare l'arma, rinchiudendola in uno spazio extradimensionale, per poi farla ricomparire ogni volta che creerai in seguito un'arma del patto. Non puoi effettuare questo rituale su di un artefatto o un'arma senziente. L'arma cesserà di essere la tua arma del patto se muori, se svolgi il rituale di 1 ora su di un'altra arma, o se effettui un rituale di 1 ora per spezzare il legame con essa. Quando il legame si spezza, l'arma ricompare ai tuoi piedi qualora in quel momento si trovi nello spazio extradimensionale.

Se il tuo patrono è un Sovrano Fatato, la tua arma potrebbe assomigliare ad una lama esile avvolta in rampicanti pieni di foglie. Se servi l'Immondo, la tua arma potrebbe essere un'ascia fatta di metallo nero e adornata con fiamme decorative. Se il tuo patrono è il Grande Antico, la tua arma potrebbe essere una lancia dall'aspetto antiquato, con una gemma incastonata nella lama, scolpita per assomigliare ad un orripilante occhio spalancato.

PATTO DEL TOMO

Il tuo patrono ti dona un grimorio detto Libro delle Ombre. Quando ottieni questo privilegio, scegli tre trucchetti dalla lista degli incantesimi di qualsiasi classe. Finché il libro è con te, puoi eseguire questi trucchetti a volontà. Non sono conteggiati nel numero di trucchetti da te conosciuti.

Se perdi il Libro delle Ombre, puoi svolgere una cerimonia di 1 ora per riceverne un rimpiazzo dal tuo patrono. Questa cerimonia può essere svolta durante un riposo breve o lungo, e distrugge il libro precedente. Quando muori, il libro si tramuta in cenere.

Il tuo Libro delle Ombre potrebbe essere un tomo elegante con rifiniture dorate pieno di ammalamenti e illusioni, dono del tuo Sovrano Fatato. Potrebbe essere un tomo pesante avvolto in pelle di demone cinta in ferro, che contiene incantesimi di convocazione e informazioni proibite sulle regioni più sinistre del cosmo, un dono dell'Immondo. O potrebbe essere il diario sconnesso di un folle spinto alla pazzia dal contatto con il Grande Antico, contenente frammenti di incantesimi che solo la tua crescente follia ti permette di comprendere ed eseguire.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

ARCANUM MISTICO

All'11° livello, il tuo patrono ti rivela un segreto magico detto arcanum. Scegli un incantesimo di 6° livello dalla lista degli incantesimi del fattucchiere come arcanum.

Puoi eseguire il tuo incantesimo arcanum una volta senza spendere slot incantesimo. Devi terminare un riposo lungo prima di poterlo usare di nuovo.

Ai livelli più alti, ricevi altri incantesimi da fattucchiere che possono essere eseguiti in questa maniera: un incantesimo di 7° livello al 13° livello, un incantesimo di 8° livello al 15° livello e un incantesimo di 9° livello al 17° livello. Recuperi tutti gli usi del tuo Arcanum Mistico quando termini un riposo lungo.

MAESTRIA DELL'ARCANO

Al 20° livello, puoi attingere alla tua riserva interiore di potere mistico mentre supplichi il tuo patrono per recuperare gli slot incantesimo spesi. Puoi spendere 1 minuto a supplicare l'aiuto del tuo patrono per recuperare tutti gli slot incantesimo spesi tramite il tuo privilegio Magia del Patto. Una volta recuperati gli slot incantesimo tramite questo privilegio, devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo Maestria dell'Arcano.

PATRONI ULTRATERRENI

Le creature che agiscono da patroni per i fattucchieri sono potenti abitanti di altri piani di esistenza – non delle divinità, ma creature dal potere quasi divino. Patroni diversi danno accesso, ai loro fattucchiere, a poteri e invocazioni diverse, e si aspettano favori in cambio.

Alcuni patroni collezionano i fattucchieri, donando abbastanza liberamente il sapere mistico o potenziandone le abilità per legare i mortali alla loro volontà. Altri patroni possono invece conferire i loro poteri con riluttanza, e stringere un patto con un solo fattucchiere. I fattucchieri che servono lo stesso patrono possono considerarsi alleati, fratelli o rivali.

IL SOVRANO FATATO

Il tuo patrono è un signore o signora dei fatati, una creatura leggendaria che detiene segreti andati dimenticati prima della nascita delle razze mortali. Le motivazioni di queste creature sono spesso incomprensibili, a volte stravaganti, e possono riguardare una bramosia nel raggiungere un maggiore potere magico o l'appianamento di contese antiche di ere. Tra queste creature annoveriamo il Principe del Gelo; la Regina dell'Aria e delle Tenebre, sovrana della Corte del Crepuscolo; Titania della Corte dell'Estate; il suo consorte Oberon, il Verde Sovrano; e le antiche megere.

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

Il Sovrano Fatato ti permette di scegliere da una lista di incantesimi espansa, quando apprendi un incantesimo da fattucchiere. Gli incantesimi seguenti vengono aggiunti alla lista dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

INCANTESIMI ESPANSI DEL SOVRANO FATATO

Livello	Incantesimo
1°	<i>Fuoco delle fate, sonno</i>
2°	<i>Calmare emozioni, forza fantasmagorica</i>
3°	<i>Crescita di piante, intermittenza</i>
4°	<i>Dominare bestia, invisibilità superiore</i>
5°	<i>Apparire, dominare persona</i>

PRESENZA FATATA

A partire dal 1° livello, il patrono ti conferisce l'abilità di proiettare la seducente e spaventosa presenza delle fate. Con un'azione puoi far sì che ogni creatura, in un cubo di 3 metri di spigolo originante da te, debba effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD dei tuoi incantesimi da fattucchiere. Le creature che falliscono il tiro salvezza sono affascinate o spaventate da te (a tua scelta) fino al termine del tuo prossimo turno.

Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

FUGA NELLA FOSCHIA

A partire dal 6° livello, in risposta ad un danno subito, puoi sparire in una nuvola di foschia. Quando subisci danni, puoi usare la tua reazione per diventare invisibile e teletrasportarti di un massimo di 18 metri in uno spazio non occupato e che puoi vedere. Resti invisibile fino all'inizio del tuo prossimo turno o finché non attacchi o esegui un incantesimo.

Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

DIFESE SEDUCENTI

A partire dal 10° livello, il tuo patrono ti insegna come rivolgere le magie di influenza mentale dei tuoi nemici contro di loro. Sei immune all'essere affascinato, e quando un'altra creatura tenta di affascinarci, puoi usare la tua reazione per tentare di rivolgere l'effetto contro quella creatura. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza contro la CD dei tuoi incantesimi da fattucchiere o restare affascinata da te per 1 minuto o finché la creatura non subisce danni.



DELIRIO OSCURO

A partire dal 14° livello, puoi immergere una creatura in un regno illusorio. Con un'azione, scegli una creatura entro 18 metri da te e che puoi vedere. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da fattucchiere. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura resta affascinata o spaventata da te (a tua scelta) per 1 minuto o finché la tua concentrazione non viene infranta (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo). L'effetto termina prima anche se la creatura subisce un qualsiasi ammontare di danno. Fino al termine di questa illusione, la creatura pensa di essere persa in un mondo di foschia, di cui sta a te determinare l'aspetto. La creatura può vedere e udire solo se stessa, te e l'illusione.

Devi terminare un riposo breve o lungo prima di poter usare di nuovo questo privilegio.

L'IMMONDO

Hai stretto un patto con un immondo dei piani inferi dell'esistenza, una creatura che brama il male, anche se cerchi di combattere le sue mire. Queste creature desiderano la corruzione o distruzione di tutte le cose, te compreso. Gli immondi abbastanza potenti da stringere un patto includono i signori dei demoni come Demogorgone, Orcus e Bafomet; arcidiavoli come Asmodeo, Dite, Mefistofele e Belial; immondi della fossa e balrog particolarmente potenti; e gli utrolotti e gli altri sovrani degli ugolotti.

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

L'immondo ti permette di scegliere da una lista di incantesimi espansa, quando apprendi un incantesimo da fattucchiere. Gli incantesimi seguenti vengono aggiunti alla lista dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

INCANTESIMI ESPANSI DELL'IMMONDO

Livello	Incantesimo
1°	<i>Comandare, mani brucianti</i>
2°	<i>Cecità/sordità, raggio rovente</i>
3°	<i>Nube puzzolente, palla di fuoco</i>
4°	<i>Muro di fuoco, scudo di fuoco</i>
5°	<i>Colpo di fiamma, venerare</i>

BENEDIZIONE DELL'OSCURO

A partire dal 1° livello, quando riduci una creatura ostile a 0 punti ferita, ottieni un numero di punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di Carisma + il tuo livello da fattucchiere (minimo 1).

FORTUNA PERSONALE DELL'OSCURO

A partire dal 6° livello, puoi richiedere l'intervento del tuo patrono per modificare la sorte in tuo favore. Quando effettui una prova di Caratteristica o un tiro salvezza, puoi usare questo privilegio per sommare un d10 al tiro. Puoi farlo dopo aver visto il tiro iniziale ma prima di determinare gli effetti del tiro.

Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

RESILIENZA IMMONDA

A partire dal 10° livello, al termine di un riposo breve o lungo puoi scegliere un tipo di danno. Ottieni resistenza a quel tipo di danno finché non scegli un tipo di resistenza diverso tramite questo privilegio. I danni dalle armi magiche o le armi d'argento ignorano questa resistenza.

SCAGLIATO NEGLI INFERI

A partire dal 14° livello, quando colpisci una creatura con un attacco, puoi usare questo privilegio per teletrasportare istantaneamente il bersaglio attraverso i piani inferi. La creatura scompare e vaga in questi territori da incubo.

Al termine del tuo prossimo turno, il bersaglio ricompare nello spazio che occupava in precedenza, o il più vicino spazio non occupato. Se il bersaglio non è un immondo, subisce 10d10 danni psichici mentre si riprende dalla sua orripilante esperienza.

Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

IL GRANDE ANTICO

Il tuo patrono è un'entità misteriosa la cui natura è totalmente aliena alla struttura della realtà. Potrebbe provenire da una dimensione remota, dallo spazio oltre la realtà, od essere uno degli Dèi Antichi citati solo nelle leggende. I suoi motivi sono incomprensibili per i mortali, e le sue conoscenze talmente immense e antiche che anche le più grandi biblioteche impallidiscono in confronto ai grandi segreti che esso detiene. Il Grande Antico potrebbe essere inconsapevole della tua esistenza o esserti totalmente indifferente, ma i segreti che hai appreso ti permettono di attingere la tua magia da esso.

Le entità di questo tipo comprendono Chaugnar Faugn, Cthulhu; Dagon; Hastur, Yig, Tsathoggua, Nyarlathotep, Azathoth, e molti altri

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

Il Grande Antico ti permette di scegliere da una lista di incantesimi espansa, quando apprendi un incantesimo da fattucchiere. Gli incantesimi seguenti vengono aggiunti alla lista dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

INCANTESIMI ESPANSI DEL GRANDE ANTICO

Livello	Incantesimo
3°	<i>Risata incontenibile, sussurri stonati</i>
5°	<i>Forza fantasmagorica, individuare pensieri</i>
9°	<i>Chiaroveggenza, inviare</i>
13°	<i>Dominare bestia, tentacoli neri</i>
17°	<i>Dominare persona, telecinesi</i>

MENTE RISVEGLIATA

A partire dal 1° livello, le tue conoscenze aliene ti danno l'abilità di contattare le menti di altre creature. Puoi comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che puoi vedere e si trovi entro 9 metri da te. Non devi condividere alcuna lingua con la creatura perché essa capisca le tue frasi telepatiche, ma la creatura deve essere in grado di comprendere almeno una lingua.

TUTELA ENTROPICA

A partire dal 6° livello, apprendi a tutelarti magicamente dagli attacchi e rivolgere un colpo fallito di un nemico in un colpo di buona sorte per te. Quando una creatura effettua un tiro di attacco contro di te, puoi usare la tua reazione per imporre svantaggio a quel tiro. Se l'attacco ti manca, il tuo prossimo tiro di attacco contro quella creatura ha vantaggio se lo effettui prima del termine del tuo prossimo turno.

Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

SCUDO DI PENSIERI

A partire dal 10° livello, i tuoi pensieri non possono essere letti dalla telepatia né da altri mezzi, a meno che tu non lo permetta. Ricevi anche resistenza ai danni psichici, e ogniqualvolta una creatura ti infligge danni psichici, quella creatura subisce lo stesso ammontare di danni che hai subito tu.

CREARE SCHIAVO

Al 14° livello, ottieni l'abilità di infettare la mente di un umanoide della magia aliena del tuo patrono. Puoi usare la tua azione mentre sei a contatto con un umanoide inabile. Quella creatura è quindi affascinata da te finché non le viene eseguito sopra l'incantesimo *rimuovere maledizione*, la condizione affascinata gli viene rimossa, o usi di nuovo questo privilegio.

Puoi comunicare telepaticamente con la creatura affascinata finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza.

INVOCAZIONI ARCANES

Se un'invocazione arcana ha dei prerequisiti, devi soddisfarli per poterla apprendere.

Puoi apprendere l'invocazione nello stesso momento in cui ne soddisfi i prerequisiti.

ARMATURA D'OMBRE

Puoi eseguire a volontà *Armatura del Mago* su di te, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

CATENE DEL TARTARO

Prerequisito: 15° livello, privilegio Patto della Catena

Puoi eseguire *blocca mostro* a volontà – prendendo a bersaglio un celestiale, immondo o elementale – senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali. Devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo questa invocazione sulla stessa creatura.

ESPLOSIONE AGONIZZANTE

Prerequisito: trucchetto esplosione arcana

Quando esegui *esplosione arcana*, sommi il tuo modificatore di Carisma al danno che infliggi quando colpisci.

ESPLOSIONE RESPINGENTE

Prerequisito: trucchetto esplosione arcana

Quando colpisci una creatura con *esplosione arcana*, puoi spingere la creatura di 3 metri in linea retta lontano da te.

IMPANTANARE LA MENTE

Prerequisito: 5° livello

Puoi eseguire *lentezza* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

INFLUENZA SEDUCENTE

Ottieni la competenza nelle Abilità Persuasione e Raggio.

LADRO DELLE CINQUE SORTI

Puoi eseguire *anatema* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

LAMA ASSETATA

Prerequisito: 5° livello, privilegio Patto della Lama

Puoi attaccare con la tua arma del patto due volte, invece che una, ogniquale volta effettui l'azione attaccare durante il tuo turno.

LANCIA ARCANES

Prerequisito: trucchetto esplosione arcana

Quando esegui *esplosione arcana*, la sua gittata diventa di 90 metri.

LIBRO DEGLI ANTICHI SEGRETI

Prerequisito: privilegio Patto del Tomo

Adesso puoi scrivere rituali magici all'interno del tuo Libro delle Ombre. Scegli due incantesimi di 1° livello che hanno l'etichetta *rituale*, appartenenti alla lista degli incantesimi di qualsiasi classe. L'incantesimo compare nel libro e non viene conteggiato nel numero degli incantesimi da te conosciuti. Mentre hai in mano il Libro delle Ombre, puoi eseguire gli incantesimi scelti come rituali. Non puoi eseguire gli incantesimi in alcun modo salvo come rituali, a meno che tu non li abbia appresi tramite qualche altro metodo. Puoi anche eseguire un incantesimo da fattucchiere che conosci come rituale, se questo possiede l'etichetta rituale.

Durante le tue avventure, puoi aggiungere altri incantesimi rituali al tuo Libro delle Ombre. Quando trovi un incantesimo,

puoi aggiungerlo al libro se il livello dell'incantesimo è pari o inferiore alla metà del tuo livello da fattucchiere (arrotondato per eccesso) e se riesci a trovare del tempo libero per trascrivere l'incantesimo. Per ogni livello dell'incantesimo, il processo di trascrizione dura 2 ore e costa 50 mo per i rari inchiostri necessari a trascriverlo.

LINGUAGGIO DELLA BESTIA

Puoi eseguire a volontà *parlare con gli animali*, senza spendere uno slot incantesimo.

MASCHERA DEI MOLTI VOLTI

Puoi eseguire a volontà *camuffarsi*, senza spendere uno slot incantesimo.

OCCHI DEL CUSTODE DELLE RUNE

Puoi leggere tutte le forme di scrittura.

PADRONANZA DI MOLTEPLICI FORME

Prerequisito: 15° livello

Puoi eseguire a volontà *alterazione personale*, senza spendere uno slot incantesimo.

PAROLA TERRIBILE

Prerequisito: 7° livello

Puoi eseguire *confusione* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

PASSO ASCENDENTE

Prerequisito: 9° livello

Puoi eseguire a volontà *levitare* su di te, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

SALTO ULTRATERRENO

Prerequisito: 9° livello

Puoi eseguire a volontà *saltare* su di te, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

SCULTORE DELLA CARNE

Prerequisito: 7° livello

Puoi eseguire *polimorfia* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

SEGNO DI CATTIVO PRESAGIO

Prerequisito: 5° livello

Puoi eseguire *scagliare maledizione* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

SERVITORE DEL CAOS

Prerequisito: 9° livello

Puoi eseguire *convocare elementale* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

SGUARDO DELLE DUE MENTI

Puoi usare la tua azione mentre sei a contatto con un umanoide consenziente e percepire tramite i suoi sensi fino al termine del tuo prossimo turno. Finché la creatura si trova sul tuo stesso piano di esistenza, puoi usare la tua azione nei turni successivi per mantenere questa connessione, estendendo la durata fino al termine del tuo prossimo turno. Mentre percepisci tramite i sensi di un'altra creatura, benefici di qualsiasi senso speciale posseduto da quella creatura, e sei accecato e assordato nei confronti delle tue vicinanze.

SUCCHIAVITA

Prerequisito: 12° livello, privilegio Patto della Lama

Quando colpisci una creatura con un'arma del patto, la creatura subisce danni necrotici aggiuntivi pari al tuo modificatore di Carisma (minimo 1).

SUSSURRI STREGATI

Prerequisito: 7° livello

Puoi eseguire *compulsione* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai usarlo di nuovo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

SUSSURRI DALLA TOMBA

Prerequisito: 9° livello

Puoi eseguire a volontà *parlare con i morti*, senza spendere uno slot incantesimo.

UNITO ALLE OMBRE

Prerequisito: 5° livello

Quando ti trovi in un'area di luce fioca o buio, puoi usare la tua azione per diventare invisibile finché non ti muovi o effettui un'azione o reazione.

VIGORE IMMONDO

Puoi eseguire a volontà *parvenza di vita* su di te come incantesimo di 1° livello, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

VISIONI ANNEBBIATE

Puoi eseguire a volontà *immagine silente*, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

INCANTESIMI DA FATTUCCHIERE

VISIONI DI REGNI LONTANI

Prerequisito: 15° livello

Puoi eseguire a volontà *occhio arcano*, senza spendere uno slot incantesimo.

VISTA ARCANA

Puoi eseguire a volontà *individuare magia*, senza spendere uno slot incantesimo.

VISTA DEL DIAVOLO

Puoi vedere normalmente al buio, sia magico che normale, fino ad una distanza di 36 metri.

VISTA DELLA FATTUCCHIERA

Prerequisito: 15° livello

Puoi vedere la vera forma di qualsiasi mutaforma o creatura nascosta da magie di illusione o trasmutazione, purché la creatura si trovi entro 9 metri da te e all'interno della tua linea di visuale.

VOCE DEL PADRONE DELLA CATENA

Prerequisito: privilegio Patto della Catena

Puoi comunicare telepaticamente con il tuo famiglia e percepire tramite i sensi del famiglia purché vi troviate sullo stesso piano di esistenza. Inoltre, mentre percepisci tramite i sensi del tuo famiglia, puoi anche parlare tramite di esso usando la tua voce, anche se il tuo famiglia è normalmente incapace di parlare.

<p>TRUCCHETTI Amici Esplosione Arcana Prestidigitazione Illusione Minore Mano del mago Spruzzo Velenoso Tocco Gelido Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° LIVELLO Affascinare Persona Armatura Ultraterrena Braccia Ultraterrene Comprendere Lingue Fattura Intimorire Diabolico Protezione dal Bene e dal Male Ritirata Spedita Saetta della Fattucchiera Scritta Illusoria Servitore Inosservato</p> <p>2° LIVELLO Attrarre Blocca persona Corona di Pazzia Frantumare Immagine Speculare Invisibilità Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Raggio di Indebolimento Scalare come Ragno Suggestione</p>	<p>3° LIVELLO Circolo Magico Contro incantesimo Dissolvere Magia Fame Ultraterrena Forma Gassosa Immagine Maggiore Lingue Paura Rimuovere Maledizione Tocco Vampiresco Trama Ipnotica Volare</p> <p>4° LIVELLO Avvizzire Esilio Porta Dimensionale Terreno illusorio</p> <p>5° LIVELLO Blocca mostro Contattare Altro Piano Scrutare Sognare</p> <p>6° LIVELLO Carne in Pietra Circolo di Morte Convocare Fatato Creare Non Morti Portale Arcano Sguardo Pungente Suggestione di Massa Vera Vista</p>	<p>7° LIVELLO Dito della Morte Eternalità Gabbia di Forza Spostamento di Piano</p> <p>8° LIVELLO Dominare Mostro Loquacità Parola del Potere Stordire Regressiono Mentale Semipiano</p> <p>9° LIVELLO Parola del Potere Uccidere Preveggenza Prigione Proiezione Astrale Vera Polimorfia</p>
--	---	---



FURFANTE

Facendo segno ai suoi compagni di aspettare, l'halfling si muove lentamente nella sala sotterranea. Appoggia un orecchio alla porta, poi estrae una serie di attrezzi e scassinava la serratura in un battito di ciglia, per tornare subito a rintanarsi nell'ombra, mentre il suo amico guerriero spalanca la porta con un calcio.

Un umano è in agguato tra le ombre di un vicolo mentre il suo complice si prepara alla sua parte nell'imboscata. Quando il loro bersaglio – un noto schiavista – attraversa il vicolo, il complice lancia un grido, lo schiavista si gira a vedere di cosa si tratti, e la lama dell'assassino gli taglia la gola prima che possa emettere un solo suono.

Trattenendo un sorriso, la gnoma agita le dita e solleva magicamente il portachiavi dalla cinta della guardia. In un attimo, le chiavi sono in mano sua, la porta della cella è aperta, e lei e i suoi compagni sono liberi di tentare la fuga.

I furfanti si affidano alle proprie Abilità, furtività e la vulnerabilità dei loro avversari per trionfare. Hanno una predisposizione al trovare la soluzione a qualsiasi problema, dimostrando inventiva e versatilità, le fondamenta di qualsiasi compagnia di avventurieri di successo.

ABILITÀ E PRECISIONE

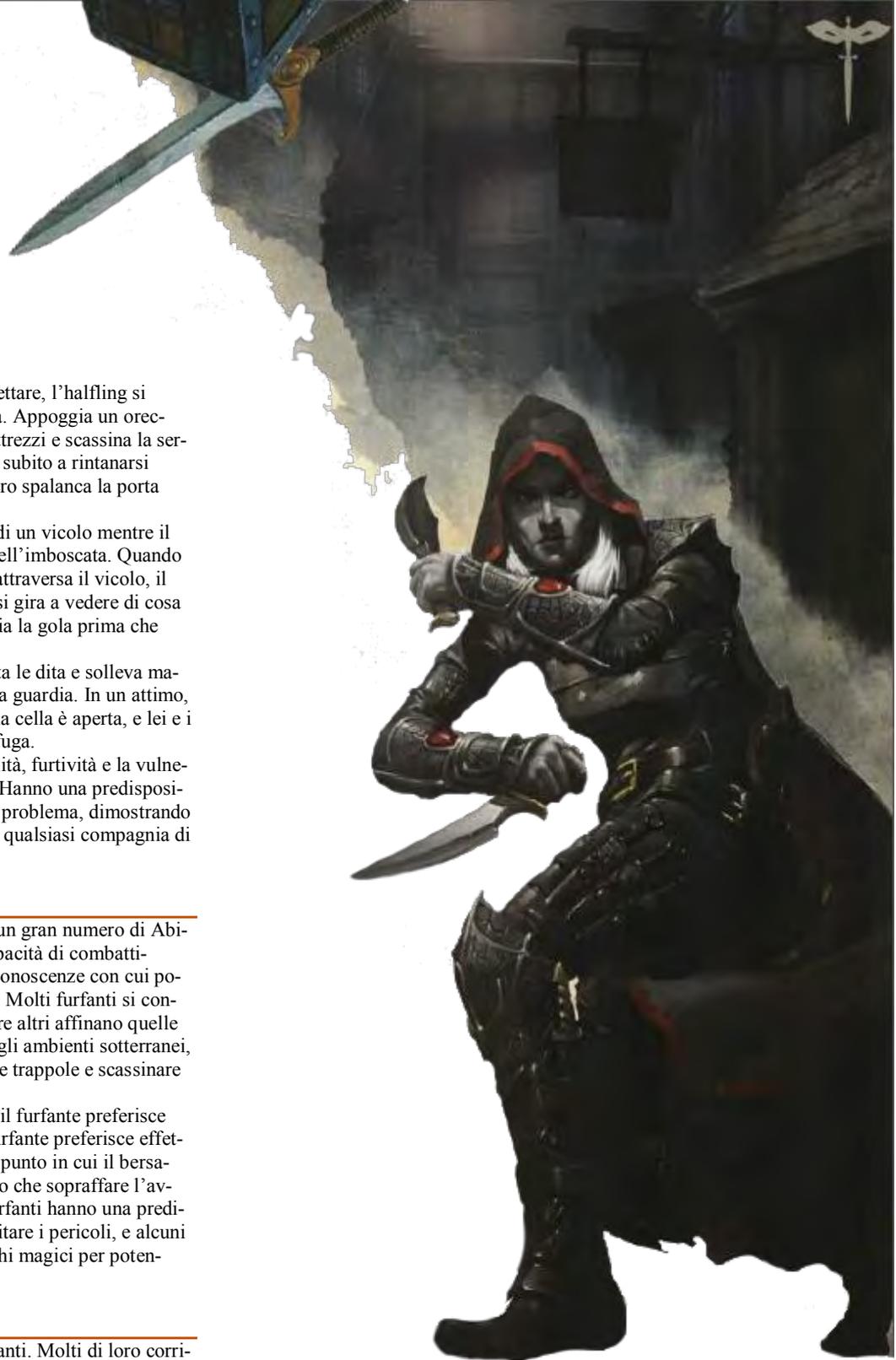
I furfanti si impegnano per apprendere un gran numero di Abilità e nel perfezionamento delle loro capacità di combattimento, ottenendo un'ampia gamma di conoscenze con cui pochi altri personaggi possono competere. Molti furfanti si concentrano sulla furtività e i raggiri, mentre altri affinano quelle Abilità che li aiutano a sopravvivere negli ambienti sotterranei, come l'arrampicarsi, trovare e disarmare trappole e scassinare serrature.

Quando è il momento di combattere, il fufante preferisce agire d'astuzia che di forza bruta. Un fufante preferisce effettuare un colpo preciso, piazzandolo nel punto in cui il bersaglio subirebbe i danni peggiori, piuttosto che sopraffare l'avversario con una raffica di attacchi. I furfanti hanno una predisposizione quasi soprannaturale nell'evitare i pericoli, e alcuni di loro apprendono addirittura dei trucchi magici per potenziare le loro capacità.

UNA VITA TRA LE OMBRE

Ogni paese e città ha la sua fetta di furfanti. Molti di loro corrispondono ai peggiori stereotipi di questa classe, vivendo come rapinatori, assassini, tagliaborse e truffatori. Spesso, queste canaglie sono organizzate in gilde di ladri o famiglie criminali. Molti furfanti operano in maniera indipendente, ma anche loro a volte reclutano apprendisti che li aiutino ad organizzare truffe e colpi. Alcuni furfanti conducono una vita onesta come fabbri, investigatori o disinfestatori, lavoro che può risultare pericoloso in un mondo in cui ratti giganti – e ratti mannari – infestano le fogne.

Come avventurieri, i furfanti si schierano da entrambe le parti della legge. Alcuni sono criminali incalliti che hanno scelto di cercare la fortuna in una caccia al tesoro, mentre altri hanno intrapreso una vita da avventuriero per sfuggire alla legge. Altri ancora hanno imparato e perfezionato le loro abilità con lo scopo specifico di infiltrarsi in antiche rovine e cripte nascoste alla ricerca di tesori.



CREAZIONE DI UN FURFANTE

Nella creazione del tuo personaggio furfante, tieni a mente il suo rapporto con la legge. Hai un passato – o un presente – criminale? Sei in fuga dalla legge o da un infuriato maestro della gilda dei ladri? Oppure hai abbandonato la tua gilda per cercare rischi e tesori più grandi? È l'avidità che ti spinge all'avventura, o qualche altro desiderio o ideale?

Qual è stata la molla che ti ha fatto abbandonare la tua vecchia vita? È stata una truffa o un colpo andato terribilmente male a farti rivalutare la tua intera carriera? Oppure sei stato fortunato e il furto compiuto ti ha procurato il denaro sufficiente per fuggire dallo squallore della tua precedente esistenza. È stata la voglia di viaggiare a farti partire da casa? Magari ti sei trovato improvvisamente lontano dalla tua famiglia o il tuo mentore, e devi procurarti dei nuovi compagni. Oppure ti sei proprio fatto un nuovo amico – un altro membro della tua compagnia di avventurieri – che ti ha mostrato nuove possibilità per guadagnarti da vivere e mettere a frutto le due doti particolari.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un furfante seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di Caratteristica più alto. La tua seconda Caratteristica più alta dovrebbe essere l'Intelligenza se vuoi eccellere nell'Investigazione. Scegli invece il Carisma se hai in mente di enfatizzare l'intrigo e l'interazione sociale. Seconda cosa, scegli il background da criminale.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come furfante, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d8 per livello da furfante

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da furfante oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere

Armi: Armi semplici, balestre a mano, spade lunghe, stocchi, spade corte

Attrezzi: Attrezzi da ladro

Tiri Salvezza: Destrezza, Intelligenza

Abilità: Scegli quattro Abilità tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Intimidazione, Intrattenimento, Intuizione, Investigazione, Percezione, Persuasione, Rapidità di Mano e Raggio

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tuo background:

- (a) uno stocco o (b) una spada corta
- (a) un arco corto e una faretra con 20 frecce o (b) una spada corta
- (a) uno zaino da rapinatore, (b) uno zaino da speleologo o (c) uno zaino da esploratore
- Armatura di cuoio, due pugnali, attrezzi da ladro

IL FURFANTE

Livello	Bonus Competenza	Attacco Furtivo	Privilegi
1°	+2	1d6	Attacco Furtivo
2°	+2	1d6	Azione Astuta
3°	+2	2d6	Archetipo Furfantesco
4°	+2	2d6	Incremento di Punteggio di Caratteristica
5°	+3	3d6	Schivata Prodigiosa
6°	+3	3d6	Perizia
7°	+3	4d6	Evasione
8°	+3	4d6	Incremento di Punteggio di Caratteristica
9°	+4	5d6	Privilegio di Archetipo Furfantesco
10°	+4	5d6	Incremento di Punteggio di Caratteristica
11°	+4	6d6	Dote Affidabile
12°	+4	6d6	Incremento di Punteggio di Caratteristica
13°	+5	7d6	Privilegio di Archetipo Furfantesco
14°	+5	7d6	Vista Cieca
15°	+5	8d6	Mente Sfuggente
16°	+5	8d6	Incremento di Punteggio di Caratteristica
17°	+6	9d6	Privilegio di Archetipo Furfantesco
18°	+6	9d6	Elusivo
19°	+6	10d6	Incremento di Punteggio di Caratteristica
20°	+6	10d6	Colpo di Fortuna

ATTACCO FURTIVO

A partire dal 1° livello, impari a colpire con precisione e sfruttare le distrazioni dell'avversario. Una volta per turno, puoi infliggere 1d6 danni ad una creatura che colpisci con un attacco se godi di vantaggio sul tiro di attacco. L'attacco deve impiegare un'arma di precisione o a gittata.

Non hai bisogno di vantaggio sul tiro di attacco se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da lui, quel nemico non è inabile, e non hai svantaggio sul tiro di attacco.

L'ammontare di danno aggiuntivo aumenta con i tuoi livelli in questa classe come indicato nella colonna Attacco Furtivo della tabella Il Furfante.

GERGO DEI LADRI

Durante il tuo addestramento da furfante hai appreso il gergo dei ladri, una miscela segreta di dialetti, gergo e codici che ti permettono di nascondere dei messaggi in conversazioni apparentemente normali. Solo un'altra creatura che conosca il gergo dei ladri può comprendere questi messaggi. Ci vuole il quadruplo del tempo per trasmettere un simile messaggio rispetto alla normale conversazione.

Inoltre, comprendi una serie di segni e simboli segreti impiegati per inviare messaggi semplici e brevi, per identificare un'area come pericolosa o territorio della gilda dei ladri, se c'è del bottino nelle vicinanze, o se le persone del luogo sono facili prede o possano fornire un rifugio ad un ladro in fuga.

PERIZIA

Al 1° livello, scegli due tue competenze nelle Abilità, o una delle tue competenze nelle Abilità e la tua competenza con gli attrezzi da ladro. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di Caratteristica che usi una delle competenze scelte.

Al 6° livello, puoi scegliere altre due competenze (in Abilità o attrezzi da ladro) su cui applicare questo beneficio.

AZIONE ASTUTA

A partire dal 2° livello, pensiero rapido e grande coordinazione ti permettono di muoverti e agire velocemente. Puoi effettuare un'azione bonus durante ciascun turno di combattimento. Quest'azione può essere usata solo per effettuare le azioni Disimpegnarsi, Nascondersi o Scattare.

ARCHETIPO FURFANTESCO

Al 3° livello, puoi scegliere un archetipo da emulare nell'esercizio delle tue capacità furfantesche. Il tuo archetipo conferisce privilegi al 3° livello e ancora al 9°, 13° e 17° livello.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 10°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

SCHIVATA PRODIGIOSA

A partire dal 5° livello, quando un attaccante che sei in grado di vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

EVASIONE

A partire dal 7° livello, puoi tirarti fuori rapidamente da certe aree di effetto, come il soffio infuocato di un drago rosso o l'incantesimo *tempesta di ghiaccio*. Quando sei vittima di un effetto che ti permette di compiere un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se riesci il tiro salvezza, e solo metà danni se lo fallisci.

NOTE AFFIDABILE

Dall'11° livello, hai affinato le tue Abilità prescelte quasi alla perfezione. Ogni volta che devi compiere una prova di Caratteristica che ti permette di sommare il tuo bonus di competenza, puoi trattare il risultato di 9 o meno su un d20 come fosse 10.

VISTA CIECA

A partire dal 14° livello, se sei in grado di udirla, sei consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile o nascosta entro 3 metri da te.

MENTE SFUGGENTE

Per il 15° livello, la tua mente ha acquisito una grande forza. Ottieni la competenza nei tiri salvezza di Saggezza.

ELUSIVO

A partire dal 18° livello, sei così elusivo che è difficile che gli avversari riescano a prenderti in fallo. Nessun tiro di attacco gode di vantaggio contro di te, a meno che tu non sia inabile.

COLPO DI FORTUNA

Al 20° livello, hai una prodigiosa predisposizione per riuscire nel momento del bisogno. Se il tuo attacco manca un bersaglio a gittata, puoi trasformarlo in un attacco riuscito. In alternativa, se fallisci una prova di Caratteristica, puoi trattare il risultato del d20 come se fosse 20.

Una volta usato questo privilegio, non lo puoi riusare fino a quando non termini un riposo breve o lungo.

ARCHETIPI FURFANTESCHI

I furfanti hanno molti privilegi in comune, tra cui il perfezionamento delle loro abilità, il loro approccio preciso e letale al combattimento, e i riflessi sempre più agili. Ognuno di essi però applica queste doti in direzioni diverse, rappresentate dagli archetipi furfanteschi. La tua scelta di archetipo è un riflesso della tua dedizione, non necessariamente un'indicazione della professione svolta, ma una descrizione delle tue tecniche preferite.

LADRO

Applichi le tue abilità all'arte del furto. Rapinatori, banditi, tagliaborse e altri criminali di solito seguono questo archetipo, ma lo fanno anche furfanti che preferiscono considerarsi cercatori di tesori professionisti, esploratori, speleologi e investigatori. Oltre a migliorare la tua agilità e furtività, apprenderai anche Abilità utili ad esplorare antiche rovine, leggere lingue sconosciute, e utilizzare oggetti magici che non potresti normalmente impiegare.

ATTIVITÀ AL SECONDO PIANO

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottiene la capacità di arrampicarti più rapidamente del normale; arrampicarsi non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, quando effettui un salto con rincorsa, la distanza che puoi coprire aumenta di 30 cm moltiplicati il tuo modificatore di Destrezza.

MANI LESTE

A partire dal 3° livello, puoi usare l'azione bonus conferita dall'Azione Astuta per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano), utilizzare i tuoi attrezzi da ladro per disarmare una trappola o aprire una serratura, o effettuare l'azione Usare un Oggetto.

INTRUFOLARSI SUPREMO

A partire dal 9° livello, hai vantaggio su di una prova di Destrezza (Furtività) se non ti sei mosso in quel turno di più di metà della tua velocità.

USARE CONGEGNO MAGICO

A partire dal 13° livello, hai appreso abbastanza nozioni sul funzionamento della magia che puoi improvvisare l'uso anche di oggetti magici che non sono stati pensati per te. Puoi ignorare tutti i requisiti di classe, razza e livello nell'uso degli oggetti magici.

RIFLESSI DA LADRO

Quando raggiungi il 17° livello, sei diventato un maestro nel tendere imboscate e sfuggire rapidamente dai pericoli. Durante il primo round di combattimento, puoi effettuare due turni. Effettui il tuo primo turno alla tua normale iniziativa e il tuo secondo turno alla tua iniziativa meno 10. Non puoi far uso di questo privilegio quando sei sorpreso.

ASSASSINO

Hai studiato l'arte dell'omicidio, per profitto o per liberare il mondo dei malvagi. Usi un'attenta pianificazione, furtività e camuffamenti per eliminare i tuoi nemici con letale efficienza.

COMPETENZE BONUS

Quando scegli questo archetipo, al 3° livello, ottiene la competenza con il kit da truccatore e il kit da avvelenatore.

ASSASSINIO

A partire dal 3° livello, sei letale quando prendi alla sprovvista i tuoi nemici. Hai vantaggio sugli attacchi contro qualsiasi creatura che non abbia ancora svolto un turno durante il combattimento. Inoltre, se attacchi e colpisci una creatura sorpresa, ottieni automaticamente un colpo critico.

MAESTRIA NELLE INFILTRAZIONI

A partire dal 9° livello, puoi creare delle false identità da usare per conto tuo. Devi spendere sette giorni e 25 mo per stabilire la storia, professione e affiliazione della tua identità. Tuttavia, non puoi stabilire un'identità che appartenga ad una persona già esistente.

Di conseguenza, se adotti come camuffamento una nuova identità, le creature ti penseranno essere quella persona finché non gli verrà dato un buon motivo di credere altrimenti.

IMPOSTORE

A partire dal 13° livello, ottieni l'abilità di imitare la parlata, scrittura e comportamento di un'altra persona con estrema accuratezza. Devi trascorrere almeno tre ore a studiare questi tre elementi del comportamento di una persona: ascoltare la persona parlare, esaminare la scrittura della persona, e osservarne gli atteggiamenti.

La tua imitazione è indistinguibile per l'osservatore casuale. Se una creatura sospetta che ci sia qualcosa di storto, hai vantaggio alla prova di Carisma (Raggio) per evitare di essere individuato.

COLPO MORTALE

Quando raggiungi il 17° livello, hai padroneggiato l'arte dell'uccisione istantanea. Quando attacchi e colpisci una creatura sorpresa, questa deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione (CD 8 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo bonus di competenza). Se lo fallisce, raddoppiare il danno dell'attacco contro quella creatura.

INGANNATORE ARCANO

Hai migliorato la tua furtività e agilità con lo studio della magia, apprendendo i segreti dell'ammaliamento e dell'illusione.

INCANTESIMI DA INGANNATORE ARCANO

Livello	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimi -			
			1°	2°	3°	4°
3°	3	3	2	-	-	-
4°	3	4	3	-	-	-
5°	3	4	3	-	-	-
6°	3	4	3	-	-	-
7°	3	5	4	2	-	-
8°	3	6	4	2	-	-
9°	3	6	4	2	-	-
10°	4	7	4	3	-	-
11°	4	8	4	3	-	-
12°	4	8	4	3	-	-
13°	4	9	4	3	2	-
14°	4	10	4	3	2	-
15°	4	10	4	3	2	-
16°	4	11	4	3	3	-
17°	4	11	4	3	3	-
18°	4	11	4	3	3	-
19°	4	12	4	3	3	1
20°	4	13	4	3	3	1

INCANTESIMI

Quando raggiungi il 3° livello, ottieni l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti. Apprendi tre trucchetti: *mano del mago* e due altri trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da mago di tua scelta.

Slot Incantesimo. La tabella Incantesimi da Ingannatore Arcano mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per ese-

guire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupera tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Più Alto. Conosci tre incantesimi da mago di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di ammalimento ed illusione della lista degli incantesimi da mago.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Incantatore Arcano mostra quando apprendrai nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno della scuola di ammalimento o illusione di tua scelta, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo.

Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da mago conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di ammalimento o illusione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

Caratteristica da Incantatore. L'Intelligenza è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi l'Intelligenza ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

PRESTIDIGITAZIONE CON LA MANO DEL MAGO

A partire dal 3° livello, quando esegui l'incantesimo *mano del mago*, puoi rendere invisibile la mano spettrale, e puoi svolgere uno dei seguenti compiti aggiuntivi:

- Puoi infilare un oggetto che la mano sta trasportando in un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi recuperare un oggetto da un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi usare gli attrezzi da ladro per scassinare serrature e disarmare trappole a distanza.

Puoi svolgere uno di questi compiti senza essere notato da una creatura se riesci una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) contesa dalla prova di Saggezza (Percezione) della creatura.

Inoltre, puoi usare l'azione bonus conferita dalla tua Azione Astuta per controllare la mano.

INGANNATORE VERSATILE

Al 13° livello, ottieni l'abilità di distrarre i bersagli con la tua *mano del mago*. Durante il tuo turno, come azione bonus, puoi indicare una creatura entro 1,5 metri dalla mano spettrale creata dall'incantesimo. Farlo ti conferisce vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura fino al termine del turno.

LADRO DI INCANTESIMI

Al 17° livello, ottieni l'abilità di sottrarre magicamente la conoscenza di come eseguire un incantesimo dalla mente di un altro incantatore.

Immediatamente dopo che una creatura ha eseguito un incantesimo che prende a bersaglio te o ti comprende nella sua area di effetto, puoi usare la tua reazione per obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza con il suo modificatore da incantatore. La CD è pari alla CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Se fallisce il tiro salvezza, neghi l'effetto dell'incantesimo per te, e sottrai la conoscenza dell'incantesimo se è almeno di 1° livello e di un livello di cui puoi eseguire gli incantesimi (non deve essere per forza un incantesimo da mago). Per le successive 8 ore, conosci l'incantesimo e puoi usarlo utilizzando i tuoi slot incantesimo. La creatura non potrà eseguire l'incantesimo finché le 8 ore non saranno trascorse.

Una volta impiegato questo privilegio, non potrai riutilizzarlo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.





GUERRIERO

Un'umana in sferragliante armatura di piastre leva lo scudo davanti a sé mentre carica l'orda dei goblin. Un elfo, appostato dietro di lei, con indosso un'armatura di cuoio borchiato, trafigge i goblin con le frecce scagliate dal suo arco di eccellente fattura. Il mezzorco vicino impartisce ordini, aiutando i due combattenti a coordinare i loro assalti al meglio.

Un nano in armatura di maglia frapponne il suo scudo tra la clava dell'ogre e il suo alleato, deviando il colpo. Il suo alleato, un mezzelfo in armatura a scaglie, fa roteare le due scimitarre che impugna come fossero un turbine, mentre aggira l'ogre cercando un punto scoperto nelle sue difese.

Un gladiatore combatte per divertimento nell'arena, maestro del tridente e la rete, abile nell'intrappolare i suoi nemici e trascinarli sul pavimento per la gioia della folla – e per proprio vantaggio. La spada della sua avversaria brilla di una luce bluastro un istante prima che ella proietti fulmini per abbattere il gladiatore.

Tutti questi eroi sono guerrieri, forse la classe più eterogenea di tutti i mondi di gioco. Cavalieri erranti, generali alla conquista, campioni del re, fanteria d'élite, capitani di ventura, e re dei banditi – come guerrieri, condividono una maestria senza pari con le armi e le armature, e un'approfondita conoscenza delle capacità di combattimento. Essi sono buoni conoscitori della morte, dispensandola e sfidandola senza timore, a viso aperto.

SPECIALISTI COMPLETI

I guerrieri apprendono le basi di tutti gli stili di combattimento. Ogni guerriero può brandire un'ascia, affondare con uno stocco, impugnare una spada lunga o uno spadone, usare un arco o addirittura intrappolare un nemico in una rete con un minimo di capacità. Il guerriero è egualmente abile con tutti i tipi di scudi e armature. Oltre questa familiarità di base, ciascun guerriero si specializza in un determinato stile di combattimento. Alcuni si concentrano sul tiro con l'arco, altri nel combattimento con due armi in contemporanea, mentre taluni potenziano le loro capacità marziali con la magia. Questa combinazione di ampie capacità generiche e attenta specializzazione rende i guerrieri eccezionali combattenti sia in guerra che nell'esplorazione dei sotterranei.

PRONTI AL PERICOLO

Non tutti i membri della guardia cittadina, della milizia del villaggio, o dell'esercito della regina sono guerrieri. La maggior parte di queste truppe è composta da soldati senza addestramento, che conoscono solo le basi delle tecniche di combattimento. Soldati veterani, ufficiali militari, guardie del corpo addestrate, cavalieri votati alla causa, e simili figure sono i guerrieri.

Alcuni guerrieri sentono la spinta ad usare il loro addestramento come avventurieri. L'esplorazione di sotterranei, l'uccisione di mostri e altre attività pericolose così comuni nella vita degli avventurieri, sono una seconda natura per il guerriero, non molto diversa dalla vita che si è lasciato alle spalle. Forse tutto ciò presenta rischi maggiori, ma anche le ricompense lo sono – non sono molti i guerrieri della guardia cittadina ad avere l'opportunità di entrare in possesso di una spada *lingua di fuoco*, per dire.

CREARE UN GUERRIERO

Nel costruire il tuo guerriero pensa a due elementi collegati del background del personaggio: Dove hai ricevuto il tuo addestramento al combattimento, e cosa ti rende speciale rispetto agli altri guerrieri intorno a te? Eri particolarmente incauto? Sei stato aiutato in maniera particolare da un insegnante, magari grazie alla tua eccezionale dedizione? Cos'è che ti ha spinto a seguire questo addestramento? Una minaccia alla tua patria, un desiderio di vendetta, o il bisogno di mettersi alla prova possono essere tutti fattori determinanti in queste scelte.

Potresti essere stato addestrato formalmente nell'esercito di un nobile o nella milizia locale. Magari hai studiato in un'accademia militare, imparando strategia, tattica e storia militare. Oppure sei autodidatta – rozzo ma sicuro di te. Hai impugnato la spada come via di fuga dai limiti della vita nei campi, o stai seguendo una nobile tradizione di famiglia? Dove hai acquisito le tue armi e la tua armatura? Potrebbero essere articoli militari o eredità di famiglia, oppure il frutto di anni di risparmi al fine di acquistarle. Le tue armi adesso sono tra le tue proprietà più importanti – l'unica cosa che ti divide dall'abbraccio della morte.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un guerriero seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Forza o la Destrezza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, a seconda se ti vuoi concentrare sulle armi da mischia o gittata (o le armi di precisione). La tua seconda Caratteristica più alta dovrebbe essere la Costituzione. Seconda cosa, scegli il background da soldato.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come guerriero, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d10 per livello da guerriero

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da guerriero oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Tutte le armature, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Abilità: Scegli due Abilità tra Acrobazia, Addestramento Animali, Atletica, Intimidazione, Intuizione, Percezione, Sopravvivenza e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) Armatura di maglia o (b) armatura di cuoio, arco lungo e 20 frecce
- (a) Un'arma marziale e uno scudo o (b) due armi marziali
- (a) Una balestra leggera e 20 saette o (b) due accette
- (a) Uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore

IL GUERRIERO

Livello	Bonus Competenza	Privilegi
1°	+2	Rifiatare, Stile di Combattimento
2°	+2	Slancio d'Azione (un uso)
3°	+2	Archetipo Marziale
4°	+2	Incremento di Punteggio di Caratteristica
5°	+3	Attacco Extra
6°	+3	Incremento di Punteggio di Caratteristica
7°	+3	Privilegio di Archetipo Marziale
8°	+3	Incremento di Punteggio di Caratteristica
9°	+4	Indomabile (un uso)
10°	+4	Privilegio di Archetipo Marziale
11°	+4	Attacco Extra (2)
12°	+4	Incremento di Punteggio di Caratteristica
13°	+5	Indomabile (due usi)
14°	+5	Incremento di Punteggio di Caratteristica
15°	+5	Privilegio di Archetipo Marziale
16°	+5	Incremento di Punteggio di Caratteristica
17°	+6	Slancio d'Azione (due usi), Indomabile (tre usi)
18°	+6	Privilegio di Archetipo Marziale
19°	+6	Incremento di Punteggio di Caratteristica
20°	+6	Attacco Extra (3)

RIFIATARE

Hai una fonte limitata di energia a cui puoi attingere per rimetterti dalle ferite. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per recuperare punti ferita pari a $1d10 +$ il tuo livello di guerriero.

Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo.

STILE DI COMBATTIMENTO

Come tua specializzazione adotti un particolare stile di combattimento. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi acquisire più di una volta lo stesso Stile di Combattimento, anche se in seguito ottieni una nuova scelta.

COMBATTERE CON ARMI GROSSE

Quando tiri 1 o 2 per il dado di danno di un attacco effettuato con un'arma da mischia che stai impugnando con due mani, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo risultato, anche se questo tiro fosse nuovamente 1 o 2. L'arma deve avere la proprietà due mani o versatile per farti ottenere questo beneficio.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando ti impegni in combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di Caratteristica al danno del secondo attacco.

DIFESA

Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

DUELLO

Quando impugni un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

PROTEZIONE

Quando una creatura che puoi vedere attacca un bersaglio diverso da te entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per dare svantaggio al suo tiro di attacco. Devi impugnare uno scudo.

TIRO

Ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco effettuati con le armi a gittata.

SLANCIO D'AZIONE

A partire dal 2° livello, puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per brevi periodi di tempo. Durante il tuo turno, puoi eseguire un'azione aggiuntiva oltre alla tua normale azione e una possibile azione bonus.

Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo. A partire dal 17° livello, puoi utilizzarlo due volte prima di riposare, ma solo una volta durante lo stesso turno.

ARCHETIPO MARZIALE

Al 3° livello, puoi scegliere un archetipo da emulare con il tuo stile e le tue tecniche di combattimento. Il tuo archetipo conferisce privilegi al 3° livello e ancora al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora al 6°, 8°, 12°, 14°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

Il numero di attacchi incrementa a tre quando raggiungi il 11° livello in questa classe e a quattro quando raggiungi il 20° livello in questa classe.

INDOMABILE

A partire dal 9° livello, puoi ritirare un tiro salvezza che hai fallito. Se lo fai, devi usare il nuovo tiro, e non puoi più usare questo privilegio fino a quando non terminerai un riposo lungo.

Puoi usare questo privilegio due volte ogni riposo lungo a partire dal 13° livello e tre volte ogni riposo lungo a partire dal 17° livello.



ARCHETIPI MARZIALI

Guerrieri diversi scelgono approcci diversi alla perfezione delle loro doti guerriere. L'archetipo marziale che scegli di emulare riflette questo approccio.

CAMPIONE

L'archetipo del Campione si concentra sullo sviluppo della pura forza bruta assieme ad una precisione letale. Coloro che perseguono questo modello uniscono un rigoroso addestramento all'eccellenza fisica, per infliggere colpi devastanti.

CRITICO MIGLIORATO

A partire dalla scelta di questo archetipo al 3° livello, la tua arma ottiene un colpo critico su di un tiro di 19 o 20.

ATLETA IMPRESSIONANTE

A partire dal 7° livello, puoi sommare metà del tuo bonus di competenza (arrotondato per eccesso), a qualsiasi prova di Forza, Destrezza o Costituzione effettuata e che non faccia già uso del tuo bonus di competenza.

Inoltre, quando effettui un salto in lungo con rincorsa, la distanza che puoi coprire aumenta di 30 cm moltiplicati il tuo modificatore di Forza.

STILE DI COMBATTIMENTO AGGIUNTIVO

Al 10° livello, puoi scegliere una seconda opzione dal privilegio di classe Stile di Combattimento.

CRITICO SUPERIORE

A partire dal 15° livello, la tua arma ottiene un colpo critico su di un tiro di 18-20.

SOPRAVVISSUTO

Al 18° livello, raggiungi la vetta della resistenza in combattimento. All'inizio di ciascun tuo turno, se ti rimane meno della metà dei tuoi punti ferita massimi, recuperi un numero di punti ferita uguale a $5 +$ il tuo modificatore di Costituzione. Se hai 0 punti ferita non puoi sfruttare i benefici di questo privilegio.

CAVALIERE ELDRITCH

Combini lo studio delle arti marziali a quello della magia, facendo uso di tecniche simili a quelle impiegate dai maghi, concentrandoti nello studio di due scuole di magia: abiurazione ed evocazione, per la difesa e l'offesa. I cavalieri arcani imparano gli incantesimi a memoria e non li studiano da complessi libri di incantesimi.

INCANTESIMI CAVALIERE ELDRITCH

Livello	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimi -			
			1°	2°	3°	4°
3°	2	3	2	-	-	-
4°	2	4	3	-	-	-
5°	2	4	3	-	-	-
6°	2	4	3	-	-	-
7°	2	5	4	2	-	-
8°	2	6	4	2	-	-
9°	2	6	4	2	-	-
10°	3	7	4	3	-	-
11°	3	8	4	3	-	-
12°	3	8	4	3	-	-
13°	3	9	4	3	2	-
14°	3	10	4	3	2	-
15°	3	10	4	3	2	-
16°	3	11	4	3	3	-
17°	3	11	4	3	3	-
18°	3	11	4	3	3	-
19°	3	12	4	3	3	1
20°	3	13	4	3	3	1

INCANTESIMI

Quando raggiungi il 3° livello, potenzi la tua capacità marziale con l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti. Apprendi due trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da mago di tua scelta.

Slot Incantesimo. La tabella Incantesimi da Cavaliere Eldritch mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Più Alto. Conosci tre incantesimi da mago di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di abiurazione ed evocazione della lista degli incantesimi da mago.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Cavaliere Eldritch mostra quando apprendi nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno della scuola di abiurazione o evocazione di tua scelta, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo.

Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da mago conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di abiurazione o evocazione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

Caratteristica da Incantatore. L'Intelligenza è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi l'Intelligenza ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il

modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

LEGAME CON L'ARMA

Al 3° livello, apprendi un rituale che crea un legame magico tra di te e un'arma. Svolgi il rituale nel corso di 1 ora, e questo può avvenire durante un riposo breve. L'arma deve essere nella tua portata per tutto il rituale, alla conclusione del quale dovrai essere in contatto con l'arma e forgiare il legame.

Una volta che hai legato a te un'arma, non puoi essere disarmato da essa a meno che tu non sia inabile. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza, puoi richiamare l'arma con un'azione bonus durante il tuo turno, facendola teletrasportare immediatamente nella tua mano.

Puoi avere fino a due armi legate, ma puoi richiamarne solo una alla volta con un'azione bonus. Se tenti di stringere un legame con una terza arma, devi spezzare quello con una delle altre due.

MAGIA DA GUERRA

A partire dal 7° livello, quando usi la tua azione per eseguire un trucchetto, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

COLPO ARCANO

Al 10° livello, apprendi come far sì che la tua arma abbatta la resistenza di una creatura contro i tuoi incantesimi. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, quella creatura ha svantaggio al prossimo tiro salvezza che effettuerà contro un incantesimo eseguito da te, prima della fine del tuo prossimo turno.

CARICA ARCANO

Al 15° livello, ottieni l'abilità, quando fai uso del tuo Slancio d'Azione, di teletrasportarti fino a 9 metri di distanza in uno spazio non occupato che puoi vedere. Puoi teletrasportarti prima o dopo della tua azione aggiuntiva.

MAGIA DA GUERRA MIGLIORATA

A partire dal 18° livello, quando impieghi la tua azione per eseguire un incantesimo, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

MAESTRO DELLA BATTAGLIA

Sei un maestro delle manovre di combattimento. Ti affidi all'astuzia e la tua abilità per sconfiggere i nemici. È l'intenso addestramento combinato ad una totale dedizione alla vittoria che ti spinge in combattimento. La vittoria è un altro segno della tua supremazia marziale.

SUPERIORITÀ IN COMBATTIMENTO

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, apprendi manovre che sono alimentate da dadi speciali detti dadi superiorità.

Manovre. Apprendi tre manovre a tua scelta, dettagliate sotto "Manovre". Molte manovre potenziano in qualche modo i tuoi attacchi. Puoi usare una sola manovra per attacco.

Apprendi due ulteriori manovre a tua scelta al 7°, 10° e 15° livello. Ogni volta che apprendi delle nuove manovre, puoi anche rimpiazzare una manovra che già conosci con una diversa.

Dadi Superiorità. Hai quattro dadi superiorità, che sono d8. Spendi un dado superiorità ogni volta che ne fai uso. Recuperi tutti i dadi superiorità spesi al termine di un riposo breve o lungo.

Ottieni un altro dado superiorità al 7° livello e un altro ancora al 15° livello.

Tiri Salvezza. Alcune manovre richiedono che il tuo bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra. La CD del tiro salvezza è calcolata come segue:

CD del tiro salvezza della manovra = 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (a tua scelta)

STUDIOSO DELLA GUERRA

Al 3° livello, ottieni la competenza con un tipo di attrezzo da artigiano di tua scelta.

CONOSCI IL TUO NEMICO

A partire dal 7° livello, se spendi 1 minuto ad osservare o interagire con un'altra creatura al di fuori del combattimento, puoi apprendere determinate informazioni riguardo le sue capacità comparate alle tue. Il Master ti dice se la creatura ti è superiore, pari o inferiore in merito a due delle seguenti caratteristiche di tua scelta:

- Punteggio di Forza
- Punteggio di Destrezza
- Punteggio di Costituzione
- Classe Armatura
- Punti ferita attuali
- Livelli di classe totali (se ne ha)
- Livelli di classe da guerriero (se ne ha)

SUPERIORITÀ IN COMBATTIMENTO MIGLIORATA

Al 10° livello, i tuoi dadi superiorità diventano d10. Al 18° livello diventano d12.

IMPLACABILE

Quando raggiungi il 15° livello, quando tiri l'iniziativa e non ti rimangono dadi superiorità, recuperi 1 dado superiorità.

MANOVRE

Le manovre sono presentate in ordine alfabetico.

Attacco Affondato. Quando effettui un attacco con arma da mischia durante il tuo turno, puoi spendere un dado superiorità per aumentare la portata dell'attacco di 1,5 metri. Se colpisci, somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco.

Attacco Disarmante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di disarmare il bersaglio, obbligandolo a far cadere un oggetto a tua scelta tra quelli che sta reggendo in mano. Sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se il tiro salvezza fallisce, fa cadere l'oggetto che hai scelto. L'oggetto cade ai suoi piedi.

Attacco Finto – Puoi spendere un dado superiorità e usare un'azione bonus durante il tuo turno per fingere, scegliendo una creatura entro 1,5 metri da te come bersaglio. Hai vantaggio al tuo prossimo tiro di attacco contro quella creatura. Se quell'attacco colpisce, somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco.

Attacco Manovrante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per manovrare uno dei tuoi compagni in una posizione più vantaggiosa. Somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e scegli una creatura amica che può vederti o sentirti. Quella creatura può usare la propria reazione per muoversi fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità dal bersaglio del tuo attacco.

Attacco Minaccioso. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di spaventare il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro

di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, è spaventato fino al termine del tuo prossimo turno.

Attacco Preciso. Quando effettui un tiro di attacco con arma contro una creatura, puoi spendere un dado superiorità per sommarlo al tiro. Puoi usare questa manovra prima o dopo aver effettuato il tiro di attacco, ma prima che qualsiasi effetto dell'attacco venga applicato.

Attacco Pressante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di spingere indietro il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e se il bersaglio è di taglia Grande o più piccola, deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, spingi il bersaglio fino a 4,5 metri lontano da te.

Attacco Provocatorio. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di provocare il bersaglio perché rivolga i suoi attacchi contro di te. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio a tutti i tiri di attacco contro bersagli diversi da te fino al termine del tuo prossimo turno.

Attacco Sbilanciante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di far cadere il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio se di taglia Grande o più piccola deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio cade prono.

Attacco Spazzante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere un dado superiorità per tentare di danneggiare un'altra creatura con lo stesso attacco. Scegli un'altra creatura entro 1,5 metri dal bersaglio originale ed entro la tua portata. Se l'attacco originale avrebbe colpito anche la seconda creatura, essa subisce un danno pari a quello ottenuto sul tuo dado superiorità. Il danno è dello stesso tipo inflitto dall'attacco originale.

Colpo del Comandante. Quando effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi rinunciare ad uno dei tuoi attacchi e usare un'azione bonus per dirigere i colpi dei tuoi compagni. Quando lo fai, scegli una creatura amica che può vederti o udirti e spendi un dado superiorità. Quella creatura può usare immediatamente la sua reazione per effettuare un attacco con arma, sommando il dado superiorità al tiro di danno dell'arma.

Colpo Distrante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per distrarre la creatura, fornendo un'apertura agli alleati. Sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco. Il prossimo tiro di attacco contro quel bersaglio da parte di un attaccante che non sia te ha vantaggio, qualora l'attacco venga effettuato prima del tuo prossimo turno.

Contrattacco. Quando una creatura ti manca con un'arma da mischia, puoi usare la tua reazione e spendere un dado superiorità per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura. Se la colpisci, sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'arma.

Gioco di Piedi Evasivo. Quando ti muovi, puoi spendere un dado superiorità, tirando il dado e sommando il numero ottenuto alla tua CA finché hai smesso di muoverti.

Parata. Quando un'altra creatura ti danneggia con un attacco da mischia, puoi usare la tua reazione e spendere un dado superiorità per ridurre il danno del numero tirato sul dado superiorità + il tuo modificatore di Destrezza.

Radunare le Forze. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus e spendere un dado superiorità per aumentare la risolutezza di un tuo compagno. Quando lo fai, scegli una creatura amica che può vederti o sentirti. Quella creatura ottiene punti ferita temporanei pari al risultato del tuo dado superiorità + il tuo modificatore di Carisma.



MAGO

Avvolta nelle vesti argentee che denotano il suo rango, un'elfa chiude gli occhi per evitare le distrazioni del campo di battaglia e inizia una cantilena sottovoce. Le sue mani si intrecciano, completa il suo incantesimo e una piccola biglia di fuoco saetta contro le forze nemiche, dove esplose avvolgendo i soldati.

Controllando e ricontrollando la sua opera, un umano iscrive un intricato circolo magico col gesso sul pavimento di pietra, poi sparge del ferro in polvere su ogni linea, su ogni curva aggraziata. Quando il circolo è completo, inizia una lunga salmodia. Un buco si apre nello spazio all'interno del circolo, portando una folata di zolfo dal piano ultraterreno che si trova aldilà.

Inginocchiato sul pavimento ad un incrocio del sotterraneo, un gnomo getta una manciata di piccole ossa con incisi sopra dei simboli mistici, pronunciando al contempo parole di potere. Chiudendo gli occhi per distinguere con maggior chiarezza le sue visioni, annuisce lentamente, e poi riapre gli occhi per indicare il passaggio alla sua sinistra.

I maghi sono supremi fruitori di magia, definiti e riuniti come classe dagli incantesimi che eseguono. Attingendo al sottile tessuto di magia che permea il cosmo, i maghi eseguono incantesimi di fuoco esplosivo, fulmini saettanti, mistici inganni, e brutali controlli mentali. La loro magia convoca mostri da altri piani di esistenza, getta sguardi nel futuro, o trasforma gli avversari uccisi in zombi. I loro più potenti incantesimi possono trasformare una sostanza in un'altra, richiamare meteore dal cielo, o aprire portali verso altri mondi.

STUDIOSI DELL'ARCANO

Incontrollabile ed enigmatico, vario di forma e di funzioni, il potere della magia attira quegli studenti che cercano di padroneggiarne i misteri. Alcuni aspirano addirittura a diventare come gli dèi, per modellare la realtà. Sebbene l'esecuzione di un normale incantesimo richieda solo la pronuncia di alcune strane parole, gesti fuggevoli, e a volte un pizzico di qualche materiale esotico, queste componenti superficiali sono solo un indice della maestria raggiunta dopo anni di apprendistato e innumerevoli ore di studio.

I maghi vivono e muoiono per i loro incantesimi. Tutto il resto è secondario. Con lo studio e l'esperienza apprendono nuovi incantesimi. Li possono apprendere anche da altri maghi, da antichi tomi o iscrizioni, e da antiche creature (come i fatati) imbevute di magia.

IL FASCINO DELLA CONOSCENZA

Le vite dei maghi sono raramente ordinarie. La cosa più simile ad una vita ordinaria che un mago può condurre è lavorare come saggio o conferenziere presso una biblioteca o università, insegnando ad altri i segreti del multiverso. Altri maghi vendono i loro servigi come divinatori, servono negli eserciti, o conducono un'esistenza votata al crimine o alla dominazione.

Ma il fascino della conoscenza e del potere è in grado di trascinare anche i maghi meno avventurosi fuori della sicurezza delle loro biblioteche e laboratori, per visitare rovine cadenti e città perdute. La maggior parte dei maghi crede che i loro predecessori di antiche civiltà conoscessero segreti di magia che sono andati perduti, e scoprendo quei segreti potrebbero così dischiudere l'accesso ad un potere superiore a qualsiasi magia presente nel mondo moderno.

CREARE UN MAGO

Creare un mago richiede una storia passata dominata almeno da un evento straordinario. Qual è stato il primo contatto del tuo personaggio con la magia? Come hai scoperto di avere una predisposizione per essa? Hai una dote naturale, o hai studiato e praticato incessantemente? Hai incontrato una creatura magica o un antico tomo che ti ha insegnato le basi della magia?

Cosa ti ha spinto ad abbandonare una vita di studi? Il tuo primo assaggio di conoscenza magica ti ha lasciato il desiderio di averne di più? Sai di un antico deposito di conoscenze che non è stato ancora raziato da alcun altro mago? O magari sei soltanto ansioso di mettere alla prova le tue nuove capacità magiche dinanzi al pericolo.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un mago seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti l'Intelligenza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito da Costituzione o Destrezza. Seconda cosa, scegli il background da saggio. Terza cosa, scegli i trucchetti *luce*, *mano del mago* e *raggio di gelo*, insieme ai seguenti incantesimi di 1° livello per il tuo libro degli incantesimi: *affascinare persona*, *Armatura del Mago*, *mani brucianti*, *Dardo Incantato*, *scudo* e *sonno*.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come mago, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d6 per livello da mago

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d6 (o 4) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da mago oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Nessuna

Armi: Balestre leggere, bastoni, dardi, fionde, pugnali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza

Abilità: Scegli due Abilità tra Arcano, Investigazione, Intuizione, Medicina, Religione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) un bastone o (b) un pugnale
- (a) una borsa dei componenti o (b) un focus arcano
- (a) uno zaino da studioso o (b) uno zaino da esploratore
- Un libro degli incantesimi

IL MAGO

Livello	Bonus Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	- Slot Incantesimi -									
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
1°	+2	Incantesimi, Recupero Arcano	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Tradizione Arcana	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Caratteristica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Privilegio di Tradizione Arcana	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Caratteristica	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9°	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10°	+4	Privilegio di Tradizione Arcana	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11°	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12°	+4	Incremento di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14°	+5	Privilegio di Tradizione Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16°	+5	Incremento di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17°	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-
18°	+6	Padronanza degli Incantesimi	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
19°	+6	Incremento di Caratteristica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
20°	+6	Incantesimo Distintivi	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

INCANTESIMI

Come studente della magia arcana, hai un libro degli incantesimi che contiene incantesimi che mostrano i primi barlumi del tuo vero potere. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e il capitolo 11 per una selezione di incantesimi da mago.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, conosci tre trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da mago di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Mago.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Al 1° livello, hai un libro degli incantesimi che contiene sei incantesimi da mago di 1° livello a tua scelta.

PREPARARE ED ESEGUIRE INCANTESIMI

La tabella Il Mago mostra di quanti slot incantesimo disponi per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alto. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupererai tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Prepara la lista degli incantesimi da mago da eseguire a tua disposizione, scegliendo un numero di incantesimi da mago dal tuo libro degli incantesimi uguale al tuo modificatore di Intelligenza + il tuo livello da mago (minimo 1 incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Ad esempio, se sei un mago di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e due di 2° livello. Con Intelligenza 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione, presi dal tuo libro degli incantesimi. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *dardo incantato*, puoi eseguirlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Eseguire l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da mago necessita di tempo trascorso a studiare il tuo libro degli incantesimi e memorizzare i gesti che devi effettuare per eseguire l'incantesimo: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla tua lista.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

L'Intelligenza è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi l'Intelligenza ogni volta che un incantesimo da mago fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

ESEGUIRE RITUALE

Puoi eseguire un incantesimo da mago come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale e hai quell'incantesimo sul tuo libro degli incantesimi. Non devi aver preparato l'incantesimo per eseguirlo in questo modo.

FOCUS DI INCANTAMENTO

Puoi usare un focus arcano (si trova nel capitolo 5) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da mago.

APPRENDERE INCANTESIMI DI 1° LIVELLO E +

Ogni volta che guadagni un livello da mago, puoi aggiungere due incantesimi da mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui hai slot incantesimo, come mostrato sulla tabella Il Mago. Durante le tue avventure, potresti trovare altri incantesimi da aggiungere al tuo libro degli incantesimi (vedi "Il Tuo Libro degli Incantesimi").

RECUPERO ARCANO

Hai imparato a recuperare parte della tua energia magica studiando il tuo libro degli incantesimi. Una volta al giorno quando termini un riposo breve, puoi scegliere di recuperare slot incantesimo. Gli slot incantesimo possono avere un livello combinato uguale o inferiore a metà del tuo livello da mago (arrotondato per eccesso), e nessuno slot può essere di 6° livello o più alto.

Ad esempio, se sei un mago di 4° livello, puoi recuperare fino a due livelli di slot incantesimo. Puoi recuperare uno slot incantesimo di 2° livello o due slot incantesimo di 1° livello.

TRADIZIONE ARCANICA

Quando raggiungi il 2° livello, puoi scegliere una tradizione arcana, che modellerà la tua pratica della magia tramite una delle otto scuole: Abiurazione, Ammalimento, Convocazione, Divinazione, Evocazione, Illusione, Negromanzia o Trasmutazione. La tua scelta conferisce privilegi al 2° livello e ancora al 6°, 10° e 14° livello. Se il tuo Dungeon Master utilizza la regola opzionale per la scuola universale, i maghi possono scegliere di non specializzarsi in alcuna scuola.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 14°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

PADRONANZA DEGLI INCANTESIMI

Al 18° livello, hai ottenuto una tale padronanza di certi incantesimi, da poterli eseguire a volontà. Scegli un incantesimo da mago di 1° livello e un incantesimo da mago di 2° livello che sono nel tuo libro degli incantesimi. Dopo averli preparati, puoi eseguire questi incantesimi al loro livello più basso senza spendere uno slot incantesimo. Se vuoi eseguire uno di questi incantesimi ad un livello più alto, devi spendere uno slot incantesimo come di norma.

Passando 8 ore a studiare, puoi scambiare uno o entrambi gli incantesimi da te scelti, per incantesimi diversi dello stesso livello.

INCANTESIMI DISTINTIVI

Quando raggiungerai il 20° livello, otterrai la padronanza di due potenti incantesimi e li potrai eseguire con pochi sforzi. Scegli due incantesimi da mago di 3° livello contenuti nel tuo libro degli incantesimi come incantesimi distintivi. Questi incantesimi sono sempre preparati, non sono conteggiati nel numero di incantesimi preparati, e puoi eseguire ciascuno di essi una volta al 3° livello senza spendere uno slot incantesimo. Dopo averlo fatto, non potrai riutilizzarli in questa maniera prima di aver terminato un riposo breve o lungo.

Se vuoi eseguire uno di questi incantesimi ad un livello più alto, devi spendere uno slot incantesimo come di norma.

IL TUO LIBRO DI INCANTESIMI

Gli incantesimi che aggiungi al tuo libro ogni volta che guadagni un livello, riflettono le ricerche arcane che hai condotto da solo, mettendo a frutto la tua intelligenza e lo studio del multiverso. Durante le tue avventure puoi venire in possesso di altri incantesimi. Ad esempio potresti trovare un nuovo incantesimo vergato su una pergamena, custodito nella veste di un malvagio mago sconfitto, o magari tra le pagine di un polveroso tomo trovato in un'antica biblioteca.

Copiare un incantesimo nel Libro. Quando trovi un nuovo incantesimo da mago di 1° livello o superiore, puoi aggiungerlo al tuo libro degli incantesimi, a condizione che sia di un livello per il quale possiedi slot incantesimo e che tu abbia il tempo necessario per decifrarlo e copiarlo nel tuo libro.

Copiare un incantesimo nel tuo libro esige di riprodurre la formula base dell'incantesimo, decifrare le annotazioni personali impiegate dal mago che ha scritto l'incantesimo. Devi impraticarti con l'incantesimo finché non ti sei impraticato con i gesti e le parole richieste ed infine trascriverlo nel tuo libro utilizzando le tue annotazioni.

Per ogni livello dell'incantesimo, il processo sopra descritto, richiede 2 ore ed ha un costo di 50 mo. Il costo rappresenta il costo dei materiali e dei componenti necessari a sperimentare e prendere padronanza con l'incantesimo oltre al prezioso inchiostro e agli strumenti necessari per scriverlo sul libro. Dopo che hai impiegato tempo e denaro per scrivere l'incantesimo nel libro, questo rimarrà sempre disponibile e potrai utilizzarlo come qualsiasi altro incantesimo del tuo libro.

Rimpiazzare il Libro. Puoi copiare un incantesimo dal tuo libro ad un altro tuo libro – per esempio, se vuoi creare una copia di scorta del tuo libro degli incantesimi. Il procedimento è identico a quando scrivi un nuovo incantesimo nel tuo libro degli incantesimi, ma il procedimento è più veloce, facile ed economico, dal momento che comprendi le tue annotazioni e sai già come lanciare l'incantesimo. Hai bisogno di trascorrere solo un'ora e 10 mo per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se smarrisci il tuo libro degli incantesimi, o se esso viene distrutto, puoi utilizzare la stessa procedura per trascrivere solo le magie che hai preparato in un nuovo libro degli incantesimi. Gli altri incantesimi sono persi e l'unico modo per riscriverli è quello di trovarli nuovamente per poterli trascrivere come nuovi incantesimi. Per questo motivo, molti maghi creano uno più libri di scorta da conservare in un luoghi sicuri.

Aspetto del Libro. Il tuo libro degli incantesimi è una raccolta unica di incantesimi, con simboli decorativi e note a margine. Potrebbe essere una semplice e funzionale volume di cuoio, ricevuto in dono dal tuo maestro, un libro finemente rilegato con intarsi in oro o un vecchio tomo trovato in un antica biblioteca, o altro

TRADIZIONI ARCANI

Lo studio della magia è un'arte antica, radicata nelle prime scoperte sulla magia da parte dei mortali. È saldamento insito nei mondi di gioco, con tradizioni dedicate al suo studio.

La tradizione arcana più comune nel multiverso è quella delle scuole di magia. Nel corso dei secoli, i maghi hanno catalogato migliaia di incantesimi, raggruppandoli in otto categorie dette scuole, come descritto nel capitolo 10. In alcuni luoghi, queste tradizioni sono delle vere e proprie istituzioni didattiche, al punto di comportarsi come dipartimenti accademici, con le facoltà rivali che competono per ottenere il maggior numero di fondi e studenti. Anche i maghi che addestrano gli apprendisti nell'isolamento delle loro torri impiegano la divisione della magia in scuole come strumento di insegnamento, dato che gli incantesimi di ciascuna scuola diversa richiedono la padronanza di tecniche differenti.

SCUOLA DELL'ABIURAZIONE

Conosci la magia devota al blocco, l'esilio e la protezione. Comprendi che il negare gli effetti maligni, proteggere i deboli e bandire le influenze malvagie è un atto concreto per riequilibrare il mondo. La tua è una vocazione orgogliosa e rispettata.

SAPIENTE DELL'ABIURAZIONE

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di abiurazione nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

TUTELA ARCANI

A partire dal 2° livello, puoi intessere la magia che ti circonda a tua protezione. Quando esegui un incantesimo di abiurazione di 1° livello o superiore, puoi simultaneamente usare un filo della magia dell'incantesimo per creare una tutela magica su di te che perdura fino a che non avrai terminato un riposo lungo. La tutela ha un numero di punti ferita pari a due volte il tuo livello da mago + il tuo modificatore di Intelligenza. Ogni qualvolta subisci danni, è la tutela a subirli al posto tuo. Se questo danno riduce la tutela a 0 punti ferita, sarai tu a subire i danni in eccedenza.

Mentre la tutela si trova a 0 punti ferita, non può assorbire danni, ma la sua magia perdura. Ogni qualvolta esegui un incantesimo di abiurazione di 1° livello o superiore, la tutela recupera un numero di punti ferita pari a due volte il livello dell'incantesimo. Una volta creata la tutela, non la puoi ricreare finché non avrai terminato un riposo lungo.

TUTELA PROIETTATA

A partire dal 6° livello, quando una creatura entro 9 metri da te che puoi vedere subisce danni, puoi usare la tua reazione per far sì che la tua Tutela Arcana assorba quel danno. Se questo danno riduce la tutela a 0 punti ferita, la creatura tutelata subisce il danno in eccesso.

ABIURAZIONE MIGLIORATA

A partire dal 10° livello, quando esegui un incantesimo di abiurazione che richiede che tu effettui una prova di Caratteristica come parte dell'esecuzione dell'incantesimo (come *controincantesimo* e *dissolvere magia*), sommi il tuo bonus di competenza alla prova di Caratteristica.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

A partire dal 14° livello, hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi. Inoltre, hai resistenza contro il danno degli incantesimi.

SCUOLA DELL'AMMALIAMENTO

Conosci i metodi per incantare e ammaliare magicamente persone o mostri. Alcuni ammaliatori sono portatori di pace, che convincono i violenti perché depongano le armi e i crudeli per-



ché mostrino pietà. Altri ammaliatori sono tiranni, che assoggettano le persone alla propria volontà. Molti altri ancora si piazzano tra questi due estremi.

È raro che gli ammaliatori vadano d'accordo tra di loro, dato che possedere il potere di controllare la mente di qualcuno non garantisce l'immunità dallo stesso trattamento.

SAPIENTE DELL'AMMALIAMENTO

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di ammaliamento nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

SGUARDO IPNOTICO

A partire dal 2° livello, le tue dolci parole e il tuo sguardo ammalianti possono intontire magicamente una creatura. Come azione, scegli una creatura entro 1,5 metri da te che puoi vedere. Se il bersaglio può vederti o udirti, deve riuscire un tiro salvezza di Saggiozza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi o restare affascinato da te fino al termine del tuo prossimo turno. La velocità della creatura affascinata scende a 0, e la creatura è inabile e visibilmente frastornata.

Nei turni successivi, puoi usare la tua azione per mantenere questo effetto, estendendone la durata fino al termine del tuo turno successivo. Tuttavia, l'effetto ha termine qualora ti allontani più di 1,5 metri dalla creatura, se la creatura non può più vederti né udirti, o se la creatura subisce danni.

Una volta terminato l'effetto, o se la creatura riesce il suo tiro salvezza iniziale contro di esso, non potrai più usare questo privilegio su quella creatura fino a quando avrai terminato un riposo lungo.

FASCINO ISTINTIVO

A partire dal 6° livello, quando una creatura entro 9 metri da te che puoi vedere effettua un tiro di attacco contro di te, puoi usare la tua reazione per deviare l'attacco, purché un'altra creatura si trovi nella gittata dell'attaccante. L'attaccante deve effettuare un tiro salvezza di Saggiozza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da mago. Se fallisce il tiro salvezza, l'attaccante deve prendere a bersaglio la creatura – a parte te – che le sia più vicina. Se più creature risultano le più vicine, l'attaccante sceglie quale prendere a bersaglio. Se il tiro salvezza riesce, non puoi usare di nuovo questo privilegio sull'attaccante fino al termine di un riposo lungo.

Devi decidere se usare questo privilegio prima di sapere se l'attacco colpisce o manca. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto.

DIVIDERE AMMALIAMENTO

A partire dal 10° livello, quando esegui un incantesimo di ammaliamento di 1° livello o superiore che prende a bersaglio una sola creatura, puoi fargli prendere a bersaglio anche una seconda creatura.

ALTERARE MEMORIA

A partire dal 14° livello, quando una o più creature restano affascinate da un incantesimo eseguito da te, puoi alterare il comprendonio di una di queste creature in modo che non sia consapevole del fatto che tu abbia eseguito un incantesimo su di essa, e quindi percepisca il proprio atteggiamento affascinato come non magico.

Inoltre, una volta prima che l'incantesimo termini, puoi usare un'azione per cercare di far dimenticare alla creatura scelta parte del tempo che ha trascorso affascinata. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Intelligenza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo da mago o perdere un numero di ore di ricordi pari a 1 + il tuo modificatore di Carisma (minimo 1). Puoi far sì che la creatura dimentichi un minor quantitativo di tempo, ma l'ammontare non può eccedere la durata dell'incantesimo di ammaliamento.

SCUOLA DELLA CONVOCAZIONE

Come convocatore, preferisci gli incantesimi che producono oggetti e creature dal nulla. Sei in grado di convocare nubi di foschia assassina o richiamare creature da altri piani di esistenza per battersi al tuo posto. Con l'aumentare della tua maestria, apprendi incantesimi di teletrasporto che ti permettono di percorrere vaste distanze, anche su altri piani di esistenza, in un batter di ciglia.

SAPIENTE DELLA CONVOCAZIONE

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di convocazione nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

CONVOCAZIONE MINORE

A partire dal 2° livello, puoi usare la tua azione per convocare un oggetto inanimato nella tua mano o sul terreno in uno spazio non occupato che puoi vedere e che si trova entro 3 metri da te. Questo oggetto non può essere più grande di 1 metro di lato e non può pesare più di 5 chili, e la forma può essere quella di qualsiasi oggetto non magico che tu abbia visto. L'oggetto è visibilmente magico, e irradia luce fioca fino a 1,5 metri di distanza.

L'oggetto scompare dopo 1 ora, quando usi di nuovo questo privilegio, o se subisce qualsiasi ammontare di danno.

TRASPOSIZIONE BENIGNA

A partire dal 6° livello, puoi usare la tua azione per teletrasportarti fino a 9 metri di distanza in uno spazio non occupato che puoi vedere. In alternativa puoi scegliere uno spazio entro la gittata che sia occupato da una creatura Piccola o Media. Se quella creatura è consenziente, vi teletrasportate entrambi, scambiandovi di posto.

Una volta usato questo privilegio, non lo potrai più utilizzare fino a quando non avrai terminato un riposo lungo o avrai eseguito un incantesimo di convocazione di 1° livello o superiore.

CONVOCAZIONE FOCALIZZATA

A partire dal 10° livello, quando ti concentri su di un incantesimo di convocazione, la tua concentrazione non può essere infranta a causa del danno subito.

RICHIAMATI ROBUSTI

A partire dal 14° livello, qualsiasi creatura che hai richiamato o creato con un incantesimo di convocazione ha 30 punti ferita temporanei.

SCUOLA DELLA DIVINAZIONE

Come divinatori brami di sondare i misteri dello spazio, del tempo e della coscienza, in modo da raggiungere la comprensione assoluta. Studi per divenire il maestro di incantesimi di discernimento, vista lontana, conoscenza soprannaturale e preveggenza.

SAPIENTE DELLA DIVINAZIONE

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di divinazione nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

PORTENTO

A partire dal 2° livello, fugaci immagini del futuro iniziano a farsi strada nella tua coscienza. Quando termini un riposo lungo, tira due d20 e segna i numeri ottenuti. Puoi rimpiazzare qualsiasi tiro di attacco, tiro salvezza o prova di Caratteristica effettuata da te o una creatura che puoi vedere con uno di questi tiri di previsione. Devi scegliere di farlo prima di tirare i dadi, e puoi decidere di rimpiazzare un tiro in questo modo solo una volta per turno.

Ogni tiro di previsione può essere usato solo una volta. Quando termini un riposo lungo, perdi qualsiasi tiro di previsione inutilizzato.

DIVINAZIONE ESPERTA

A partire dal 6° livello, eseguire incantesimi di divinazione ti viene così facile che consumi solo una frazione del tuo potere di incantatore nell'eseguirli. Quando esegui un incantesimo di divinazione di 2° livello o superiore usando uno slot incantesimo, recuperi uno slot incantesimo consumato. Lo slot che recuperi deve essere di livello inferiore all'incantesimo che hai eseguito e non può essere superiore al 5° livello.

IL TERZO OCCHIO

A partire dal 10° livello, puoi usare la tua azione per aumentare i tuoi poteri di percezione. Quando lo fai, scegli uno dei seguenti benefici, che resta fino a che non vieni reso inabile o effettui un riposo breve o lungo.

Comprensione Superiore. Puoi leggere qualsiasi lingua.

Vedere l'Invisibilità. Puoi vedere creature e oggetti invisibili entro 3 metri da te e che si trovano nella tua linea visuale.

Visione al Buio. Ottieni visione al buio con una gittata fino a 18 metri, come descritto nel capitolo 8.

Vista Eterea. Puoi vedere nel Piano Etereo fino a 18 metri di distanza da te.

PORTENTO SUPERIORE

A partire dal 14° livello, le visioni nei tuoi sogni si intensificano e dipingono nella tua mente un ritratto più accurato di ciò che avverrà. Tiri tre d20 per il tuo privilegio Portento, invece di due.

SCUOLA DI EVOCAZIONE

Concentri il tuo studio sulla magia che crea potenti effetti elementali come un freddo acuto, fiamme ardenti, tuoni rombanti, lampi accecanti e acido bruciante. Alcuni evocatori vengono impiegati in guerra, agendo da artiglieria per distruggere gli eserciti nemici da lontano. Altri impiegano i loro poteri spettacolari per proteggere i deboli, mentre altri cercano di ottenere potere come banditi, avventurieri o aspiranti tiranni.

SAPIENTE DELL'EVOCAZIONE

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di evocazione nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

SCOLPIRE INCANTESIMI

A partire dal 2° livello, puoi creare tasche di relativa sicurezza all'interno degli effetti dei tuoi incantesimi di evocazione.

Quando esegui un incantesimo di evocazione che agisce su altre creature che puoi vedere, puoi scegliere un numero di creature pari ad 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte riescono automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo, e non subiscono danni se normalmente subissero metà danni da un tiro salvezza riuscito.

TRUCCHETTO POTENTE

A partire dal 6° livello, i tuoi trucchetti dannosi agiscono anche sulle creature che ne evitano l'effetto. Quando una creatura riesce un tiro salvezza contro un tuo trucchetto, la creatura subisce metà dei danni del trucchetto (se ne provoca) ma non subisce ulteriori effetti da esso.

EVOCAZIONE POTENZIATA

A partire dal 10° livello, puoi sommare il tuo modificatore di Intelligenza al tiro dei danni di qualsiasi incantesimo di evocazione da mago da te eseguito.

SOVRACCARICARE

A partire dal 14° livello, puoi incrementare il potere dei tuoi incantesimi più semplici. Quando esegui un incantesimo da mago di 5° livello o inferiore che infligge danni, puoi infliggere il massimo danno per quell'incantesimo.

La prima volta che lo fai, non subirai effetti avversi. Se usi di nuovo questo privilegio prima di terminare un riposo lungo, subisci 2d12 danni necrotici per ogni livello dell'incantesimo,

immediatamente dopo averlo eseguito. Ogni volta che usi questo privilegio prima di terminare un riposo lungo, il danno necrotico per livello dell'incantesimo aumenta di 1d12. Questo danno ignora le resistenze e le immunità.

SCUOLA DELL'ILLUSIONE

Studi la magia che inganna i sensi, confonde la mente e raggira anche le persone più sagge. La tua magia è sottile, ma quando unite ad una mente acuta, le illusioni possono mettere in ginocchio un intero regno. Puoi aver studiato sotto un tutore privato, magari un mago o una strega in disgrazia, con un gruppo di maghi di simile mentalità. Tra gli gnomi, lo studio dell'illusione è molto apprezzato.

Gli specialisti delle illusioni sono detti illusionisti e spesso hanno una reputazione sinistra, dettata dalla loro predisposizione al raggirio. Alcuni illusionisti amano vivere nel sospetto, ergendosi a figure misteriose. Altri, invece, preferiscono tenere un basso profilo e potrebbero non rivelare mai il loro studio di questa tradizione.

SAPIENTE DELL'ILLUSIONE

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di illusione nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

ILLUSIONE MINORE MIGLIORATA

Quando scegli questa scuola al 2° livello, apprendi il trucchetto *illusione minore*. Se conosci già questo trucchetto, apprendi un diverso trucchetto da mago di tua scelta. Il trucchetto non è conteggiato nel limite dei trucchetti da te conosciuti.

Quando esegui *illusione minore*, puoi dargli sia un suono che un'immagine con una singola esecuzione dell'incantesimo.

ILLUSIONI MALLEABILI

A partire dal 6° livello, quando esegui un incantesimo di illusione che ha una durata di 1 minuto o superiore, puoi usare la tua azione per cambiare la natura dell'illusione (utilizzando i normali parametri dell'incantesimo), purché tu possa vedere l'illusione.

DOPPIO ILLUSORIO

A partire dal 10° livello, puoi creare un duplicato illusorio di te stesso in un istante, con una reazione quasi istintiva al pericolo. Quando una creatura effettua un tiro di attacco contro di te, puoi usare la tua reazione per interporre il duplicato illusorio tra di te e l'attaccante. L'attacco ti manca automaticamente, e poi l'illusione si dissipa.

Una volta usato questo privilegio, non lo puoi usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

REALTÀ ILLUSORIA

Per il 14° livello, hai appreso il segreto dell'intessere la magia dell'ombra nelle tue illusioni per darle una semi-realtà.

Quando esegui un incantesimo di illusione di 1° livello o più alto, puoi scegliere un oggetto inanimato non magico che faccia parte dell'illusione che diventi reale. Puoi farlo durante il tuo turno come azione bonus, mentre l'incantesimo è attivo. L'oggetto resta reale per 1 minuto. Ad esempio, puoi creare l'illusione di un ponte su di un baratro e renderlo reale finché i tuoi alleati non l'avranno oltrepassato.

L'oggetto non può infliggere danni o nuocere altrimenti a qualcuno in maniera diretta.

SCUOLA DI NEGROMANZIA

Concentri i tuoi studi in questa tradizione, per apprendere a manipolare le energie che animano tutte le cose viventi. Con l'aumentare del sapere, impari a risucchiare la forza vitale di una creatura mentre la tua magia ne distrugge il corpo, trasformando quell'energia vitale in potere magico che puoi manipolare.

SAPIENTE DELLA NEGROMANZIA

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di negromanzia nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

TRISTO RACCOLTO

Quando scegli questa scuola al 2° livello, ottieni l'abilità di mietere l'energia vitale dalle creature che uccidi con i tuoi incantesimi. Una volta per turno quando uccidi una o più creature con un incantesimo di 1° livello o superiore, recuperi un numero di punti ferita pari al doppio del livello dell'incantesimo, o tre volte il suo livello se l'incantesimo appartiene alla Scuola di Negromanzia. Non ottieni questo beneficio se uccidi costrutti o non morti.

SCHIAVI NON MORTI

A partire dal 6° livello, aggiungi l'incantesimo *animare morti* al tuo libro degli incantesimi se già non lo possiedi. Quando esegui *animare morti*, puoi prendere a bersaglio un cadavere o pila di ossa aggiuntiva, creando un altro zombi o scheletro, come appropriato. Ogni qualvolta crei un non morto usando un incantesimo di negromanzia, ha i seguenti benefici aggiuntivi:

- I punti ferita massimi della creatura aumentano di una cifra pari al tuo livello da mago
- Creatura somma il tuo bonus di competenza ai tiri di danno delle sue armi

AVVEZZO ALLA NON MORTE

A partire dal 10° livello, hai resistenza al danno necrotico, e i tuoi punti ferita massimi non possono essere ridotti.

COMANDARE NON MORTI

Per il 14° livello, puoi usare la magia per sottomettere i non morti al tuo controllo, anche quelli creati da altri maghi. Come azione, puoi scegliere un non morto entro 18 metri che puoi vedere. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Carisma contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da mago. Se lo riesce, non puoi più usare su di esso questo privilegio. Se lo fallisce, diventa amichevole nei tuoi confronti e obbedisce ai tuoi comandi finché non farai nuovamente uso di questo privilegio.

I non morti intelligenti sono più difficili da controllare. Se il bersaglio ha Intelligenza 8 o superiore, ha vantaggio al tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza e ha Intelligenza 12 o più, può ripetere il tiro salvezza al termine di ogni ora finché non riuscirà a liberarsi.

SCUOLA DI TRASMUTAZIONE

Studi gli incantesimi che modificano l'energia e la materia. Per te, il mondo non è un luogo stabile, ma profondamente mutevole, e ti delizi nell'essere un agente di questo mutamento. Controlli la materia grezza della creazione e apprendi a modificare sia le forme fisiche che le qualità mentali. La tua magia ti fornisce gli attrezzi per diventare un fabbro capace di forgiare la realtà.

SAPIENTE DELLA TRASMUTAZIONE

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di trasmutazione nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

ALCHIMIA MINORE

Quando scegli questa scuola al 2° livello, puoi alterare temporaneamente le proprietà fisiche di un oggetto non magico, trasformando una sostanza in un'altra. Svolgi una speciale procedura alchemica su di un oggetto composto interamente di legno, pietra (ma non pietre preziose), ferro, rame o argento trasformandolo in un altro di questi materiali. Per ogni 10 minuti trascorsi a svolgere questa procedura, puoi trasformare 27 dm cubi di materiale. Dopo 1 ora, o finché non perdi la concentrazione (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo), il materiale ritorna alla sua forma originale.

PIETRA DEL TRASMUTATORE

A partire dal 6° livello, puoi trascorrere 8 ore a creare la pietra del trasmutatore, capace di contenere magia di trasmutazione. Puoi beneficiare tu stesso della pietra o darla ad un'altra creatura. Una creatura ottiene un beneficio di tua scelta, finché la pietra resta in suo possesso. Quando crei una pietra del trasmutatore, scegli i benefici tra le seguenti opzioni:

- Visione al buio fino a 18 metri di gittata, come descritto nel capitolo 8.
- Un aumento di velocità di 3 metri, finché la creatura è priva di ingombro
- Competenza sui tiri salvezza di costituzione
- Resistenza al danno da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono (scegli quale quando termini il beneficio)

Ogni volta che esegui un incantesimo di trasmutazione di 1° livello o superiore, puoi cambiare l'effetto della tua pietra se la porti con te. Se crei una nuova pietra del trasmutatore, la precedente smette di funzionare.

MUTAFORMA

A partire dal 10° livello, aggiungi l'incantesimo *polimorfia* al tuo libro degli incantesimi, se già non lo possiedi. Puoi eseguire *polimorfia* senza spendere uno slot incantesimo. Quando lo fai, puoi prendere a bersaglio solo te stesso e trasformarti in una bestia il cui grado di sfida sia 1 o inferiore.

Una volta eseguito *polimorfia* in questo modo, non potrai usarlo di nuovo in questo modo fino al termine di un riposo breve o lungo, sebbene tu possa continuare ad eseguirlo normalmente utilizzando gli slot incantesimo a tua disposizione.

MAESTRO TRASMUTATORE

Per il 14° livello, puoi usare la tua azione per consumare la riserva di magia di trasmutazione contenuta nella tua pietra di trasmutazione in un singolo scoppio di energia. Quando lo fai, scegli uno degli effetti seguenti. La tua pietra del trasmutatore è distrutta e non può essere ricreata finché non terminerai un riposo lungo.

Panacea. Rimuovi tutte le maledizioni, malattie e veleni che affliggono la creatura con cui sei in contatto tramite la pietra del trasmutatore. La creatura recupera anche tutti i suoi punti ferita.

Ridare Giovinezza. Metti in contatto la pietra del trasmutatore con una creatura consenziente, e l'età apparente della creatura verrà ridotta di 3d10 anni, fino ad un minimo di 13 anni. Questo effetto non prolunga la durata della vita della creatura.

Ridare Vita. Esegui l'incantesimo *rianimare morti* su di una creatura con cui sei in contatto tramite la pietra del trasmutatore, senza spendere uno slot incantesimo o la necessità di avere l'incantesimo nel tuo libro degli incantesimi.

Trasformazione Maggiore. Puoi trasmutare un oggetto non magico – non più grande di un cubo di 1,5 metri di spigolo – in un altro oggetto non magico di simili dimensioni e massa di valore uguale o inferiore. Devi trascorrere 10 minuti a manipolare l'oggetto per poterlo trasformare.

SCUOLA DELLA CONOSCENZA (OPZIONE)

I maghi che scelgono di non specializzarsi in nessuna delle otto scuole sono detti Arcimaghi. Essi concentrano le loro energie ed il loro studio sulla sperimentazione, la ricerca e l'allenamento di tutta la magia arcana, affinando le proprie abilità nel lancio degli incantesimi ed accumulando un eterogeneo patrimonio di conoscenza magica.

La rinuncia alla specializzazione comporta la perdita di numerosi benefici specifici, tuttavia, nel corso della loro carriera, grazie al continuo studio e alla sperimentazione, sono coloro che ottengono la maggior quantità di incantesimi ed imparano ad espandere la loro mente ad un livello tale da riuscire a preparare e lanciare un numero di incantesimi superiore a qualunque altra classe.

MAESTRO DEI TRUCCHETTI

Quando scegli questa scuola, al 2° livello ottieni un trucchetto supplementare che puoi scegliere dalla lista dei trucchetti di qualsiasi classe. La tua Caratteristica da incantatore per questi incantesimi è sempre l'intelligenza, indipendentemente dalla lista della classe cui appartengono i trucchetti.

Ottieni un nuovo trucchetto al 5°, al 9° al 13° e al 17° livello. Puoi scegliere ogni singolo trucchetto da qualsiasi lista di classe tu desideri.

PREPARAZIONE MIGLIORATA

Dal 2° livello, puoi preparare un numero di incantesimi supplementari pari al tuo bonus di intelligenza.

RECUPERO ARCANO MIGLIORATO

Al 6° livello, hai raggiunto un tale controllo sulla tua energia magica che puoi utilizzare Recupero Arcano due volte al giorno anziché una sola volta.

Inoltre, al fine di calcolare gli slot recuperati, sommi al tuo livello il tuo bonus di intelligenza. Ad esempio, se sei un mago di 5° livello, ed il tuo bonus di intelligenza è +2, sommi il bonus al livello ($5+2$) poi dividi a metà come di consueto, approssimando per eccesso. In questo caso $5+2=7$, la metà di 7 è 3,5 che approssimato diventa 4. Recuperi 4 slot incantesimo.

CONOSCENZA POLIVALENTE

Dal 10° livello lo studio incessante e approfondito della magia in ogni sua forma e manifestazione, ti consentono di accedere limitatamente alle liste di incantesimi delle altre classi. Scegli un incantesimo dalle liste di incantesimi di qualsiasi altra classe, l'incantesimo deve essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

Da questo momento puoi preparare e lanciare questo incantesimo come se fosse un incantesimo da mago.

Ottieni un altro incantesimo al 13° livello ed un altro al 15° livello.

La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è sempre l'intelligenza, indipendentemente dalla lista della classe cui appartengono

SIMBIOSI CON LA MAGIA

Dal 14° livello, hai raggiunto il totale controllo delle fonti magiche e l'assoluta capacità di gestire la tua magia. Quando usi Recupero Arcano puoi rigenerare slot incantesimo di qualunque livello fino al 9°.

INCANTESIMI DA MAGO

<p>TRUCCHETTI Amici Prestidigitazione Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Mago Messaggio Raggio di Gelo Riparare Saetta di Fuoco Schizzo Acido Spruzzo Velenoso Stretta Folgorante Tocco Gelido Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° LIVELLO Affascinare Persona Allarme Armatura del Mago Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Disco Fluttuante Grappasso Grasso Identificare Immagine Silente Individuare Magia Mani brucianti Nube di Foschia Onda di Tuono Orbe Cromatico Parvenza di Vita Dardo incantato Protezione da Bene e Male Raggio di Malattia Risata Incontenibile Ritirata Spedita Saetta della fattucchiera Saltare Scritta Illusoria Scudo Servitore Inosservato Sonno Spruzzo Colorato Trovare Famiglio</p>	<p>2° LIVELLO Alterazione Personale Arma Magica Aura Magica Illusoria Blocca persona Bocca Magica Bussare Cecità/Sordità Corona di Pazzia Dolce Riposo Fiamma Perpetua Folata di Vento Forza Fantasmagorica Frantumare Freccia Acida Immagine Speculare Individuare Pensieri Ingrandire/Rimpicciolare Invisibilità Levitare Localizzare Oggetto Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Ragnatela Raggio di Indebolimento Raggio Rovente Scalare come Ragno Serratura Arcana Sfera Fiammeggiante Sfocatura Suggestione Trucco della Corda Vedere Invisibilità Visione al Buio</p> <p>3° LIVELLO Animare Morti Anti Individuazione Capanna Arcana Chiaroveggenza Circolo Magico Controincantesimo Destriero Fantasma Dissolvere Magia Fingere Morte Forma Gassosa Glifo di Tutela Immagine Maggiore Intermittenza Inviare Lentezza Lingue Nube Puzzolente Palla di Fuoco Paura Protezione dall'Energia Respirare Acqua Saetta Fulminante Scagliare Maledizione Tempesta di Nevischio Tocco Vampiresco Trama Ipnotica Velocità Volare</p>	<p>4° LIVELLO Assassino Fantomatico Avvizzare Controllare Acqua Confusione Convocare Elementali Minori Esilio Fabbricare Forziere Segreto Invisibilità Superiore Modellare Pietra Muro di Fuoco Occhio Arcano Pelle di Pietra Polimorfia Porta Dimensionale Rifugio Privato Scudo di Fuoco Segugio Fedele Sfera Resiliente Tempesta di Ghiaccio Tentacoli Neri Terreno illusorio</p> <p>5° LIVELLO Animare Oggetti Apparire Apprendere Leggende Blocca mostro Circolo di Teletrasporto Cono di Freddo Contattare Altro Piano Convocare Elementale Creazione Dominare Persona Fuorviare Legame Planare Legame Telepatico Mano Arcana Modificare Memoria Muro di Pietra Nube Assassina Passapareti Restrizione Scrutare Sognare Telecinesi</p> <p>6° LIVELLO Carne in Pietra Chiamata Arcana Istantanea Circolo di Morte Contingenza Creare Non Morti Danza Irresistibile Disintegrare Fascio di Sole Fulmini a Catena Giara Magica Globo di Invulnerabilità Guardie e Tutele Illusione Programmata Muovere Terra Muro di Ghiaccio Portale Arcano</p>	<p>7° LIVELLO Dito della Morte Forma Eterea Gabbia di Forza Invertire Gravità Magnifica Dimora Miraggio Arcano Palla di Fuoco Ritardata Proiettare Immagine Sequestro Simulacro Spada Arcana Spostamento di Piano Spruzzo Prismatico Teletrasporto</p> <p>8° LIVELLO Antipatia/Simpatia Clone Controllare Clima Dominare Mostro Labirinto Nube Incendiaria Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Semipiano Sprazzo di Sole Telepatia Vuoto Mentale Sfera Congelante Sguardo Pungente Simbolo Suggestione di Massa Vera Vista</p> <p>9° LIVELLO Bizzarria Desiderio Fermare il Tempo Mutare Forma Parola del Potere Uccidere Portale Preveggenza Prigione Sciame di Meteore Vera Polimorfia</p>
--	--	--	---



MONACO

I suoi pugni fulminei, intercettano e deviano una grandinata di frecce in arrivo, poi la mezzelfa balza oltre le barricate e si lancia tra le fila di hobgoblin. Essa gira agilmente tra i nemici colpendoli da ogni parte, finché solo lei resta in piedi.

Prendendo un respiro profondo, un umano coperto di tatuaggi assume una posizione di battaglia. Quando la violenta carica degli orchi sta per raggiungerlo, espira ed un'esplosione di fuoco ruggisce dalla sua bocca, inghiottendo i suoi nemici.

Muovendosi nel silenzio della notte, una halfling vestita di nero, svanisce con un passo nell'ombra di un archivolto ed emerge da un'altra ombra su un balcone di pietra. Essa libera la sua lama dal fodero avvolto da strisce di stoffa e scruta, attraverso la finestra aperta, il principe tiranno, così vulnerabile immerso nel sonno.

Quale che sia la disciplina praticata, i monaci sono uniti dalla loro abilità di imbrigliare magicamente l'energia che fluisce nei loro corpi.

LA MAGIA DEL KI

I monaci effettuano uno studio attento di un'energia magica che la maggior parte delle tradizioni monastiche chiamano **Ki**. Quest'energia è un elemento della magia che permea tutto l'universo – in particolare, dell'elemento che scorre nei corpi viventi. I monaci imbrigliano questo potere che scorre dentro di loro per creare effetti magici e superare i limiti delle loro capacità fisiche, mentre alcuni dei loro attacchi speciali sono in grado di danneggiare il flusso del **Ki** nei loro avversari.

Usando questa energia, il monaco lascia fluire velocità e forza incredibili nei suoi colpi a mani nude. Con l'esperienza, il loro addestramento marziale e la loro padronanza del **Ki** dà loro più potere ai loro corpi e maggiore efficacia contro loro nemici.

FORMAZIONE E ASCETISMO

I paesaggi dei mondi di D&D sono punteggiati dalle mura di piccoli monasteri, riparati rifugi dal flusso della vita ordinaria, dove il tempo sembra essersi fermato. I monaci che vivono in questi luoghi sono alla ricerca dell'equilibrio e della perfezione attraverso la contemplazione e la formazione rigorosa. Molti entrano nel monastero da bambini, inviati a vivere qui quando rimangono orfani, quando manca il cibo per il loro sostentamento o in segno di gratitudine per l'aiuto che i monaci hanno dato alle loro famiglie.

Alcuni monaci vivono totalmente isolati dalla popolazione circostante, lontano da qualsiasi cosa che possa impedire i loro progressi spirituali. Altri hanno fatto voto di isolamento, emergendo solo per servire, come spie o assassini, al comando del loro leader un nobile mecenate, o altro potere mortale o divino.

La maggior parte dei monaci non evitano i loro vicini, facendo frequenti visite ai villaggi e città limitrofe per scambiare i loro servizi in cambio di cibo e altri beni. Come guerrieri versatili, i monaci spesso finiscono per proteggere i loro vicini di casa da mostri o tiranni.

Per un monaco, diventare un avventuriero significa lasciare una strutturata, stile di vita comune per diventare un vagabondo. Questo può essere una transizione dura, e monaci non intraprendere con leggerezza. Coloro che prendono il loro chiostrino lasciare il loro lavoro seriamente, avvicinando le loro avventure personale come le prove della loro crescita fisica e spirituale.

Di regola, i monaci non danno molto peso ai beni materiali e sono spinti dal desiderio di adempiere ad una missione superiore che non sia solo ammazzare mostri e recuperare tesori.

CREAZIONE DI UN MONACO

Quando crei il tuo personaggio monaco, pensa a qual è la connessione con il tuo monastero, al luogo dove hai appreso le tue abilità e speso i tuoi anni nella formazione del corpo e dello spirito. Eri un orfano o un bambino lasciato sulla soglia del monastero? I tuoi genitori ti hanno promesso al monastero in segno di gratitudine per un servizio svolto dai monaci? Ti sei ritirato a questa vita appartata per fuggire al rimorso ed espiare la colpa di un crimine? O semplicemente hai deciso che questa vita era la scelta giusta per te?

Considera la ragione che ti ha spinto ad allontanarti dal monastero. Il tuo superiore ti ha scelto per un'importante missione? Sei stato cacciato per qualche grave violazione delle regole del monastero? C'è qualcosa che devi compiere fuori dal monastero? Sei desideroso di ritornare a casa?

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un monaco seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito da Saggezza. Seconda cosa, scegli il background da eremita.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come monaco, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d8 per livello da monaco

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da monaco oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Nessuna

Armi: Armi semplici, spade corte

Attrezzi: Scegli un tipo di attrezzo da artigiano o uno strumento musicale

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza

Abilità: Scegli due Abilità tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Intuizione, Religione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) una spada corta o (b) qualsiasi arma semplice
- (a) uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore
- 10 dardi

IL MONACO

Livello	Bonus Competenza	Arti Marziali	Punti Ki	Movimento senza Armatura	Privilegi
1°	+2	1d4	-	-	Arti Marziali, Difesa Senza Armatura
2°	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Movimento Senza Armatura
3°	+2	1d4	3	+3 m	Deviare Proiettili, Tradizione Monastica
4°	+2	1d4	4	+3 m	Caduta Lenta, Incremento del Punteggio di Caratteristica
5°	+3	1d6	5	+3 m	Attacco Extra, Colpo Stordente
6°	+3	1d6	6	+4,5 m	Colpi Potenziati dal Ki, privilegio di Tradizione Monastica
7°	+3	1d6	7	+4,5 m	Evasione, Quietude della Mente
8°	+3	1d6	8	+4,5 m	Incremento del Punteggio di Caratteristica
9°	+4	1d6	9	+4,5 m	Miglioramento del Movimento Senza Armatura
10°	+4	1d6	10	+6 m	Purezza del Corpo
11°	+4	1d8	11	+6 m	Privilegio di Tradizione Monastica
12°	+4	1d8	12	+6 m	Incremento del Punteggio di Caratteristica
13°	+5	1d8	13	+6 m	Lingua del Sole e della Luna
14°	+5	1d8	14	+7,5 m	Anima di Diamante
15°	+5	1d8	15	+7,5 m	Corpo Senza Tempo
16°	+5	1d8	16	+7,5 m	Incremento del Punteggio di Caratteristica
17°	+6	1d10	17	+7,5 m	Privilegio di Tradizione Monastica
18°	+6	1d10	18	+9 m	Corpo Vuoto
19°	+6	1d10	19	+9 m	Incremento del Punteggio di Caratteristica
20°	+6	1d10	20	+9 m	Perfezionamento Personale

ARTI MARZIALI

Al 1° livello, la tua pratica delle arti marziali ti fornisce la maestria di stili di combattimento che usano i colpi disarmati e le armi da monaco, ovverosia le spade corte e qualsiasi arma semplice che non abbia le proprietà due mani o pesante.

Quando sei disarmato o impugni solo armi da monaco, e non stai indossando armature o impugnando scudi, guadagni i seguenti benefici:

- Puoi usare la Destrezza invece della Forza per i tiri di attacco e di danno dei tuoi colpi disarmati e le tue armi da monaco.
- Puoi tirare un d4 invece del normale danno del tuo colpo disarmato o arma da monaco. Il dado cambia col tuo aumentare di livello da monaco, come indicato nella colonna Arti Marziali della tabella Il Monaco.
- Quando usi l'azione Attaccare con un colpo disarmato o un'arma da monaco, puoi effettuare un colpo disarmato come azione bonus. Ad esempio, se effettui l'azione Attaccare e attacchi con un bastone da combattimento, puoi effettuare anche un colpo disarmato come azione bonus, purché tu non abbia già effettuato un'azione bonus durante quel turno.

Certi stili di arti marziali impiegano forme specializzate delle armi da monaco. Ad esempio, potresti usare un randello composto da due pezzi di legno connessi da una catena di metallo (detto nunchaku), o un falchetto munito di una lama più corta e diritta (detto kama). Quale che sia il nome dato alla tua arma da monaco, usa le statistiche delle armi nel capitolo 5.

DIFESA SENZA ARMATURA

A partire dal 1° livello, mentre non indossi nessuna armatura, e non impugni nessuno scudo, la tua Classe Armatura è pari a 10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo modificatore di Saggezza.

KI

A partire dal 2° livello, il tuo addestramento ti permette di manipolare l'energia mistica detta Ki. Il tuo accesso a questa energia viene rappresentato da un numero di punti Ki. Il tuo livello da monaco determina il numero di punti Ki di cui disponi, come mostrato nella colonna Punti Ki della tabella Il Monaco.

Puoi spendere questi punti per alimentare vari privilegi derivati dal Ki. Inizi conoscendo tre di questi privilegi: Difesa Paziente, Passo del Vento e Raffica di Colpi. Apprenderai altri privilegi del Ki con l'aumentare dei tuoi livelli in questa classe.

Quando spendi un punto Ki, esso resterà inutilizzabile fino al termine di un riposo breve o lungo, al termine del quale ripristinerai tutto il Ki speso. Devi spendere almeno 30 minuti di riposo a meditare per recuperare i tuoi punti Ki.

Alcuni dei tuoi privilegi Ki richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti del privilegio. La CD del tiro salvezza è calcolata come segue:

$$\text{CD del tiro salvezza di Ki} = 8 + \text{tuo bonus di competenza} + \text{tuo modificatore di Saggezza}$$

DIFESA PAZIENTE

Puoi spendere 1 punto Ki per effettuare l'azione Schivare come azione bonus durante il tuo turno.

PASSO DEL VENTO

Puoi spendere 1 punto Ki per effettuare l'azione Disimpegnarsi o Scattare come azione bonus durante il tuo turno, e per quel turno puoi anche saltare il doppio del normale.

RAFFICA DI COLPI

Immediatamente dopo aver effettuato l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi spendere 1 punto Ki per effettuare due colpi disarmati come azione bonus.

MOVIMENTO SENZA ARMATURA

A partire dal 2° livello, la tua velocità aumenta di 3 metri quando non indossi nessuna armatura né impugni scudi. Questo bonus aumenta quando raggiungi determinati livelli da monaco, come indicato sulla tabella Il Monaco.

Al 9° livello, ottieni l'abilità di muoverti durante il tuo turno lungo superfici verticali e attraverso i liquidi senza cadere.

TRADIZIONE MONASTICA

Quando raggiungi il 3° livello, ti dedichi interamente ad una tradizione monastica: la Via della Mano Aperta, la Via dell'Ombra o la Via dei Quattro Elementi, ciascuna dettagliata al termine della descrizione della classe. La tua tradizione ti conferisce privilegi al 3° livello, e poi ancora al 6°, 11° e 17° livello.

DEVIARE PROIETTILI

A partire dal 3° livello, puoi usare la tua reazione per deviare o afferrare i proiettili quando vieni colpito da un attacco con arma a gittata. Quando lo fai, il danno che subisci dall'attacco viene ridotto di 1d10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo livello da monaco.

Se il danno viene ridotto a 0, puoi afferrare il proiettile se è abbastanza piccolo perché tu lo possa reggere in una mano e hai almeno una mano libera. Se afferrai un proiettile in questo modo, puoi spendere 1 punto Ki per effettuare un attacco a gittata con l'arma o pezzo di munizione che hai appena afferrato, come parte della stessa reazione. Effettui questo attacco applicando il bonus di competenza, quali che siano le tue competenze nelle armi, e il proiettile, per questo attacco, viene considerato un'arma da monaco.

CADUTA LENTA

A partire dal 4° livello, puoi usare la tua reazione quando cadi per ridurre qualsiasi danno da caduta subito di un ammontare pari a cinque volte il tuo livello da monaco.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

COLPO STORDENTE

A partire dal 5° livello, puoi interferire con il flusso del Ki nel corpo di un avversario. Quando colpisci un'altra creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere 1 punto Ki per tentare un colpo stordente. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare stordito fino al termine del tuo prossimo turno.

COLPI POTENZIATI DAL KI

A partire dal 6° livello, i tuoi colpi disarmati sono considerati magici al fine di superare la resistenza e le immunità agli attacchi non magici e al danno.

EVASIONE

A partire dal 7° livello, puoi tirarti fuori rapidamente da certe aree di effetto, come il soffio infuocato di un drago rosso o

l'incantesimo *tempesta di ghiaccio*. Quando sei vittima di un effetto che ti permette di compiere un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se riesci il tiro salvezza, e solo metà danni se lo fallisci.

QUIETE DELLA MENTE

A partire dal 7° livello, puoi usare la tua azione per terminare un effetto su di te che ti stia rendendo affascinato o spaventato.

PUREZZA DEL CORPO

Al 10° livello, la tua maestria del flusso del Ki attraverso il tuo corpo, ti rende immune alle malattie e ai veleni.

LINGUA DEL SOLE E DELLA LUNA

A partire dal 13° livello, apprendi come entrare in contatto col Ki di altre menti per comprendere tutte le lingue parlate. Inoltre, qualsiasi creatura che possa comprendere una lingua, è in grado di capire quello che dici.

ANIMA DI DIAMANTE

A partire dal 14° livello, la tua maestria del Ki ti conferisce la competenza in tutti i tiri salvezza.

Inoltre, ogni qualvolta effettui un tiro salvezza e fallisci, puoi spendere 1 punto Ki per ritirarlo e tenere il secondo risultato.

CORPO SENZA TEMPO

Al 15° livello, il tuo Ki ti sostiene in modo che tu non soffra nessuna delle debolezze dell'età avanzata, e tu non possa più venir invecchiato dalla magia. Puoi comunque morire di vecchiaia. Inoltre, non hai più bisogno di bere o di mangiare.

CORPO VUOTO

A partire dal 18° livello, puoi usare la tua azione per spendere 4 punti Ki e diventare invisibile per 1 minuto. In questo periodo hai resistenza a tutti i danni salvo i danni di forza.

Inoltre, puoi spendere 8 punti Ki per eseguire l'incantesimo *proiezione astrale*, senza bisogno di componenti materiali. Quando lo fai, non puoi trasportare nessun'altra creatura con te.

PERFEZIONE PERSONALE

Al 20° livello, quando tiri per l'iniziativa e non ti rimangono punti Ki, recuperi 4 punti Ki.

TRADIZIONI MONASTICHE

Tre sono le tradizioni di devozione monastica più comuni tra i monasteri sparsi nel multiverso. Alcuni monasteri praticano esclusivamente una tradizione, mentre altri onorano tutte e tre le tradizioni e addestrano ciascun monaco in base alle sue attitudini e interessi. Tutte e le tre tradizioni si fondano sulle stesse tecniche basilari, divergendo mano a mano che lo studente diventa più capace. Quindi, un monaco deve scegliere una tradizione solo quando raggiungerà il 3° livello.

VIA DELLA MANO APERTA

I monaci della Via della Mano Aperta sono i maestri assoluti del combattimento con le arti marziali, armate o disarmate. Imparano tecniche per spingere o sbilanciare i loro avversari, manipolare il Ki per guarire i danni subiti, e praticano una forma avanzata di meditazione che li può proteggere dai danni.

TECNICA DELLA MANO APERTA

A partire da quando scegli questa tradizione al 3° livello, mentre controlli il tuo Ki puoi manipolare anche il Ki del nemico. Ogniqualvolta colpisci una creatura con uno degli attacchi conferiti da Raffica di Colpi, puoi imporre al bersaglio uno dei seguenti effetti:

- Deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o cadere prono.
- Deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, lo potrai spingere di 4,5 metri lontano da te.
- Non può effettuare reazioni fino al termine del tuo prossimo turno.

INTEGRITÀ DEL CORPO

A partire dal 6° livello, ottieni l'abilità di curarti da solo. Con un'azione, puoi recuperare un numero di punti ferita pari a tre volte il tuo livello da monaco. Devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo questo privilegio.

TRANQUILLITÀ

A partire dall'11° livello, puoi entrare in una speciale meditazione che ti avvolge con un'aura di pace. Al termine di un riposo lungo, ottieni gli effetti di un incantesimo *santuario* che dura fino all'inizio del tuo prossimo riposo lungo (l'incantesimo può terminare prima come di norma). La CD del tiro salvezza per l'incantesimo è pari a 8 + il tuo modificatore di Saggezza + il tuo bonus di competenza.

PALMO TREMANTE

A partire dal 17° livello, ottieni l'abilità di promanare una vibrazione letale nel corpo di una persona. Quando colpisci una creatura con un colpo disarmato, puoi spendere 3 punti Ki per dare vita a delle vibrazioni impercettibili, che durano per un numero di giorni pari al tuo livello da monaco. Le vibrazioni sono innocue, a meno che tu non impieghi un'azione per terminarle. Per farlo, tu e il tuo bersaglio dovete trovarvi sullo stesso piano di esistenza. Quando usi quest'azione, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, viene ridotta a 0 punti ferita. Se lo riesce, subisce 10d10 danni necrotici.

Puoi tenere solo una creatura alla volta sotto l'effetto di questo privilegio. Puoi decidere di terminare le vibrazioni in maniera innocua senza usare un'azione.

VIA DELL'OMBRA

I monaci della Via dell'Ombra seguono una tradizione che premia la furtività e il sotterfugio. Questi monaci vengono detti anche ninja o danzatori d'ombra, e agiscono da spie e assassini. A volte i membri di un monastero di ninja sono membri della stessa famiglia, che forma un clan dedito alla segretezza nei riguardi delle loro arti e missioni. Altri monasteri sono più simili alle gilde dei ladri, facendosi ingaggiare da nobili, ricchi mercanti o chiunque altro possa permettersi le loro tariffe.



Quali che siano le loro pratiche, i capi di questi monasteri si aspettano assoluta obbedienza dai loro studenti.

ARTI DELL'OMBRA

A partire da quando scegli questa tradizione al 3° livello, puoi usare il tuo Ki per duplicare gli effetti di certi incantesimi. Con un'azione, puoi spendere 2 punti Ki per eseguire *oscurità*, *passare senza tracce*, *silenzio* o *visione al buio*.

PASSO D'OMBRA

A partire dal 6° livello, ottieni l'abilità di spostarti da un'ombra all'altra. Quando ti trovi a luce fioca o al buio, con un'azione bonus puoi teletrasportarti fino a 18 metri in uno spazio non occupato e che puoi vedere, anch'esso sotto luce fioca o al buio. Poi ricevi vantaggio al primo attacco da mischia effettuato prima della fine del turno.

CAPPA D'OMBRA

Per l'11° livello, avrai imparato a diventare un tutt'uno con le ombre. Quando ti trovi in un'area di luce fioca o oscurità, puoi usare la tua azione per diventare invisibile. Rimani invisibile finché non effettui un attacco, esegui un incantesimo o ti trovi in un'area di luce intensa.

OPPORTUNISTA

Al 17° livello, puoi sfruttare la momentanea distrazione di una creatura quando viene colpita da un attacco. Ogniquale volta una creatura entro 1,5 metri da te viene colpita da un attacco effettuato da un individuo diverso da te, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco da mischia contro quella creatura.

VIA DEI QUATTRO ELEMENTI

Segui una tradizione monastica che ti insegna ad imbrigliare gli elementi. Quando concentri il tuo Ki, puoi allinearti alle forze del creato e piegare i quattro elementi alla tua volontà, usandoli come estensione del tuo corpo. Alcuni membri di questa tradizione si dedicano ad un singolo elemento, mentre altri li uniscono assieme.

Molti monaci di questa tradizione tatuano i loro corpi con raffigurazioni dei loro poteri Ki, di solito raffigurati come draghi, fenici, pesci, piante, montagne o onde increspate.

DISCEPOLO DEGLI ELEMENTI

A partire da quando scegli questa tradizione al 3° livello, apprendi discipline magiche che imbrigliano il potere dei quattro elementi. Ogni volta che usi una disciplina devi spendere punti Ki.

Conosci la disciplina Sintonia Elementale e un'altra disciplina elementale di tua scelta, descritta nella sezione "Discipline Elementali" di seguito. Impari un'ulteriore disciplina elementale di tua scelta al 6°, 11° e 17° livello.

Ogniquale volta apprendi una nuova disciplina elementale, puoi anche rimpiazzare una disciplina elementale che già conosci con una disciplina diversa.

Eseguire Incantesimi Elementali. Alcune discipline elementali ti permettono di eseguire incantesimi. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sugli incantesimi. Per eseguire uno di questi incantesimi, usa il tempo di esecuzione e le altre regole, ma non devi fornire le componenti materiali.

Una volta che avrai raggiunto il 5° livello in questa classe, potrai spendere dei punti Ki aggiuntivi per incrementare il livello di un incantesimo di disciplina elementale che puoi eseguire, purché quell'incantesimo abbia un effetto potenziato ai livelli più alti, come *mani brucianti*. Il livello dell'incantesimo aumenta di 1 per ogni punto Ki aggiuntivo che spendi. Ad esempio, se sei un monaco di 5° livello e usi Colpo della Brace Spazzata per eseguire *mani brucianti*, puoi spendere 3 punti Ki per eseguirlo come incantesimo di 2° livello (il costo base della disciplina di 2 punti Ki più 1).

Il numero massimo di punti Ki che puoi spendere per eseguire un incantesimo in questo modo (compreso il costo base in punti Ki e qualsiasi punti Ki aggiuntivo che spendi per incrementarne il livello) viene determinato dal tuo livello da monaco, come mostrato nella tabella Incantesimi e Punti Ki.

INCANTESIMI E PUNTI KI

Livello	Massimi punti Ki per Incantesimo
5° - 8°	3
9° - 12°	4
13° - 16°	5
17° - 20°	6

DISCIPLINE ELEMENTALI

Le discipline elementali sono presentate in ordine alfabetico. Se una disciplina richiede un livello, devi essere di quel livello in questa classe per imparare quella disciplina.

Cavalcare il Vento (Richiede 11° Livello). Puoi spendere 4 punti Ki per eseguire *volare*, con te come bersaglio.

Colpo della Brace Spazzata. Puoi spendere 2 punti Ki per eseguire *mani brucianti*.

Corsa degli Spiriti della Burrasca. Puoi spendere 2 punti Ki per eseguire *folata di vento*.

Difesa della Montagna Eterna (Richiede 11° Livello). Puoi spendere 5 punti Ki per eseguire *pelle di pietra*, con te come bersaglio.

Fiamme della Fenice (Richiede 11° Livello). Puoi spendere 4 punti Ki per eseguire *palla di fuoco*.

Fiume delle Fiamme Infuriate (Richiede 17° Livello). Puoi spendere 5 punti Ki per eseguire *muro di fuoco*.

Frusta d'Acqua. Puoi spendere 2 punti Ki con un'azione bonus per creare una frusta d'acqua che afferra e spinge una creatura per sbilanciarla. Una creatura entro 9 metri da te e che puoi vedere deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti aggiuntivi per ogni punto Ki aggiuntivo speso da te, e puoi scegliere se gettarla prona o trascinarla 7,5 metri più vicina a te. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni, e non la puoi tirare o far cadere prona.

Gong della Vetta (Richiede 6° Livello). Puoi spendere 3 punti Ki per eseguire *frantumare*.

Modellare il Fiume che Scorre. Con un'azione, puoi spendere 1 punto Ki per scegliere un'area di ghiaccio o acqua non più grande di 9 metri di lato e che si trovi entro 36 metri da te. Puoi mutare l'acqua nell'area in ghiaccio o viceversa e puoi rimodellare il ghiaccio nell'area in qualsiasi forma tu desideri. Puoi innalzare o abbassare l'elevazione del ghiaccio, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grande dell'area. Ad esempio, se operi su di un quadrato di 9 metri di lato, puoi creare un pilastro alto fino a 4,5 metri, abbassare o innalzare l'altezza del quadrato di 4,5 metri, scavare un fossato profondo 4,5 metri, e così via. Non puoi modellare il ghiaccio per intrappolare o ferire una creatura nell'area.

Onda di Terra Rotolante (Richiede 17° Livello). Puoi spendere 6 punti Ki per eseguire *muro di pietra*.

Posa della Foschia (Richiede 11° Livello). Puoi spendere 4 punti Ki per eseguire *forma gassosa*, con te come bersaglio.

Presca del Vento del Nord (Richiede 6° Livello). Puoi spendere 3 punti Ki per eseguire *blocca persona*.

Pugno dell'Aria Immota. Puoi creare un'esplosione di aria compressa che colpisce come un potente pugno. Con un'azione, puoi spendere 2 punti Ki e scegliere una creatura entro 9 metri da te. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, la creatura subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti aggiuntivi per ogni punto Ki aggiuntivo che spendi, e puoi spingere la creatura di 6 metri lontano da te e gettarla prona. Se riesce il tiro salvezza,

la creatura subisce solo la metà dei danni, e non viene spinta né gettata prona.

Pugno dei Quattro Tuoni. Puoi spendere 2 punti Ki per eseguire *onda di tuono*.

Sintonia Elementale. Puoi usare la tua azione per controllare le forze elementali vicine per un breve periodo, provocando uno dei seguenti effetti a tua scelta:

- Creare un effetto sensoriale istantaneo e innocuo collegato all'acqua, l'aria, il fuoco e la terra, come una pioggia di scintille, uno sbuffo di vento, uno spruzzo di nebbia o una dolce caduta di pietre.
- Accendere o spegnere istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.
- Raffreddare o riscaldare fino a mezzo chilo di materia non viva per un'ora.
- Generare terra, fuoco, acqua o foschia che riempiano un cubo di 30 centimetri di spigolo e modellarli in modo che prendano una rozza forma da te progettata per 1 minuto.

Soffio dell'Inverno (Richiede 17° Livello). Puoi spendere 6 punti Ki per eseguire *cono di freddo*.

Zanne del Serpente di Fuoco. Quando usi l'azione *Attaccare* durante il tuo turno, puoi spendere 1 punto Ki per produrre tentacoli di fuoco che si stendono dai tuoi pugni e i tuoi piedi. La tua portata con i colpi disarmati aumenta fino a 3 metri per quell'azione, e per il resto del turno. Un colpo con simile attacco infligge danni da fuoco invece che danni contundenti, e se spendi 1 punto Ki quando l'attacco colpisce, questo infligge 1d10 danni da fuoco aggiuntivi.

ORDINI MONASTICI

I mondi di D&D contano un gran numero di monasteri e tradizioni monastiche. In terre dal sapore culturale asiatico, come Shou Lung molto più a est dei Forgotten Realms, questi monasteri sono associati con le tradizioni filosofiche e pratica delle arti marziali. La Scuola della Mano di Ferro, la Scuola delle Cinque Stelle, la Scuola del Pugno del Nord, e la scuola La Stella del sud di Shou Lung insegnano approcci diversi per le discipline fisiche, mentali e spirituali del monaco. Alcuni di questi monasteri hanno diffuso nelle terre occidentali di Faerun, soprattutto in luoghi con grandi comunità di immigrati Shou, come Thesk e Westgate.

Altre tradizioni monastiche sono associate a divinità che insegnano il valore dell'eccellenza fisica e disciplina mentale. Nei Forgotten Realms, l'ordine della Luna Nera è costituito da monaci dedicati a Shar (dea della perdita), che mantengono le comunità segrete in colline remote, e nascondigli sotterranei. I monasteri di Ilmater (dio della resistenza) hanno nomi di fiori, e gli ordini monastici portano i nomi dei grandi eroi della fede; i discepoli di San Sollars risiedono nel Monastero della Rosa Gialla vicino Damara. I monasteri di Eberron combinano lo studio delle arti marziali con una vita di studioso. La maggior parte sono dedicati alle divinità del Host Sovereign.

Nel mondo di Dragonlance, la maggior parte dei monaci sono dedicati a Majere, dio della meditazione e del pensiero. In Greyhawk, molti monasteri sono dedicati a Xan Yae, la dea del crepuscolo e la superiorità della mente sulla materia, oa Zuoken, dio di padronanza mentale e fisica.



PALADINO

Rivestito dalla scintillante armatura di piastre che brilla alla luce del sole che, nonostante la polvere e la sporcizia del lungo viaggio, un uomo adagia a terra la sua spada e mette le mani su un uomo ferito a morte. Splendore divino brilla dalle sue mani, e le ferite dell'uomo cessano di sanguinare e si rimarginano, mentre l'uomo ferito spalanca gli occhi con stupore.

Un nano è acquattato dietro un lieve affioramento, con il suo mantello nero che lo rende invisibile nella notte, osserva una banda di orchi celebrare la loro recente vittoria. Silenziosamente si avvicina a loro pronunciando un giuramento, e due orchi sono morti ancor prima di accorgersi della sua presenza.

Capelli d'argento scintillano in una colonna di luce che pare illuminare solo lui, un elfo ride con esultanza. La sua lancia lampeggia come i suoi occhi mentre colpisce più e più volte in il gigante che si contorce, fino a quando, alla fine la sua luce sopraffà la ripugnante creatura.

I paladini sono uniti dal loro giuramento di opporsi alle forze del male. Che abbiano giurato inginocchiati all'altare di un dio dinanzi agli occhi di un sacerdote, in una radura consacrata dinanzi agli spiriti della natura e le creature fatate, o in un momento di sofferenza e dolore dinanzi ai cadaveri dei loro cari a loro unici testimoni, il giuramento del paladino è un legame potente. Esso è la fonte del suo potere, che trasforma un devoto guerriero in un campione benedetto.

LA CAUSA DELLA GIUSTIZIA

Un paladino giura di difendere la giustizia e la rettitudine, di stare con le cose buone del mondo contro l'oscurità invadente, e di cacciare le forze del male ovunque si nascondano. Diversi paladini si concentrano su vari aspetti della causa della giustizia, ma tutti sono legati da giuramenti che loro attribuiscono il potere di svolgere il loro sacro compito. I paladini si addestrano molti anni per imparare le abilità di combattimento e la padronanza di una varietà di armi e armature. Anche così, le loro abilità marziali sono secondarie rispetto al potere magico che essi esercitano: il potere di guarire i malati e feriti, colpire malvagi e non morti, e per proteggere gli innocenti e coloro che li uniscono nella lotta per la giustizia.

OLTRE LA VITA MONDANA

Quasi per definizione, la vita di un paladino è una vita di avventure. A meno che un infortunio non lo costringa a riposo per qualche tempo, ogni paladino vive in prima linea della lotta contro il male cosmico. Come i guerrieri ben addestrati sono abbastanza rari tra le fila delle milizie ed eserciti di tutto il mondo, ancor meno sono le persone che possono rivendicare la vera vocazione di un paladino. Quando ricevono la chiamata, questi guerrieri passano dalle loro ex occupazioni e prendono le armi per combattere il male. A volte i loro giuramenti li conducono al servizio della corona come leader di gruppi di élite di cavalieri, ma anche allora la loro lealtà è prima per la causa della giustizia, non la corona o il paese.

I paladini avventurieri prendono sul serio la loro missione. Un tuffo nella un'antica rovina o cripta polverosa può essere una ricerca guidata da uno scopo superiore piuttosto che la mera acquisizione di un tesoro. Il male si annida nei dungeon e nelle foreste primordiali, e anche la più piccola vittoria contro di essa è utile per l'equilibrio cosmico.



CREAZIONE DI UN PALADINO

L'aspetto più importante di un personaggio paladino è la natura della sua santa missione. Anche se le caratteristiche di classe relative al tuo giuramento non compaiono fino a raggiungere il 3° livello, è importante pianificare in anticipo quale sarà la tua scelta. Trovi le descrizioni dei possibili giuramenti alla fine della sezione che riguarda il paladino.

Sei un devoto servo del bene, fedele agli dei della giustizia e dell'onore, un sacro cavaliere in armatura scintillante eroico punitore del male? Sei un glorioso campione della Luce, serbante in cuore tutto ciò che di bello esiste, impavido baluardo contro l'oscurità, un cavaliere il cui giuramento discende da tradizioni più antiche di molti degli dei? Oppure un sei un taciturno solitario che ha giurato di vendicarsi di coloro che hanno fatto un grande male, inviato come un angelo della morte dagli dei o guidato dal bisogno di vendetta? L'appendice xxx elenca molte divinità adorate dai paladini in tutto il multiverso, come Torm, Tyr, Heironeous, Paladine, Kiri-Jolith, DoI Arrah, Fiamma Argentea, Bahamut, Athena e Heimdall.

Come ha vissuto la chiamata a servire come un paladino?

Hai sentito un sussurro da un dio invisibile o angelo mentre eri in preghiera? Forse un altro paladino ha visto un grande potenziale dentro di te e ha deciso di prenderti come scudiero? Forse ti sei imbattuto in un bosco sacro o una enclave elfico nascosto dove ha sentito la chiamata a proteggere tutti questi rifugi di bontà e di bellezza. Oppure potresti aver avuto fin da piccolo una naturale vocazione ad essere un valoroso paladino, quasi come se tu fossi stato mandato nel mondo, con questo scopo impresso sulla tua anima.

Come guardiani contro le forze della malvagità, i paladini sono raramente egli stessi di allineamento malvagio. La maggior parte di loro percorre i sentieri della carità, della bontà e della giustizia. Considera in che modo il tuo allineamento influisce sui modi di condurre le tue missioni. Il tuo giuramento e l'allineamento potrebbero essere in armonia, o il tuo giuramento potrebbero rappresentare gli standard di comportamento che non hai ancora raggiunto.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un paladino seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Forza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito dal Carisma. Seconda cosa, scegli il background da cavaliere.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come paladino, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d10 per livello da paladino

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da paladino oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Tutte le armature, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Abilità: Scegli due Abilità tra Atletica, Intimidazione, Intuizione, Medicina, Persuasione e Religione

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) un'arma marziale e uno scudo o (b) due armi marziali
- (a) cinque giavellotti o (b) qualsiasi arma semplice da mischia
- (a) uno zaino da sacerdote o (b) uno zaino da esploratore
- Cotta di maglia e un simbolo sacro.

IL PALADINO

Livello	Bonus Competenza	Privilegi	- Slot Incantesimi -				
			1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Imposizione delle Mani, Percezione Divina	-	-	-	-	-
2°	+2	Incantesimi, Punizione Divina, Stile di Combattimento	2	-	-	-	-
3°	+2	Giuramento Consacrato, Salute Divina	3	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Caratteristica	3	-	-	-	-
5°	+3	Attacco Extra	4	2	-	-	-
6°	+3	Aura di Protezione	4	2	-	-	-
7°	+3	Privilegio del Giuramento Consacrato	4	3	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	3	-	-	-
9°	+4	-	4	3	-	-	-
10°	+4	Aura di Coraggio	4	3	2	-	-
11°	+4	Punizione Divina Migliorata	4	3	2	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	3	3	-	-
13°	+5	-	4	3	3	1	-
14°	+5	Tocco Purificatore	4	3	3	1	-
15°	+5	Privilegio del Giuramento Consacrato	4	3	3	2	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	3	3	2	-
17°	+6	-	4	3	3	3	1
18°	+6	Incremento dell'Aura	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Caratteristica	4	3	3	3	2
20°	+6	Privilegio del Giuramento Consacrato	4	3	3	3	2

PERCEZIONE DIVINA

Con un'azione puoi espandere la tua consapevolezza per individuare le forze del bene e del male. Fino al termine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celestiale, immondo o non morto che si trovi entro 18 metri da te e che non sia dietro copertura totale. Riconosci il tipo (celestiale, immondo o non morto) di qualsiasi creatura di cui avverti la presenza, ma non la sua esatta identità. All'interno della stessa gittata, puoi anche individuare la presenza di qualsiasi luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato, come per l'incantesimo *venerare*.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari ad 1 + il tuo modificatore di Carisma. Quando termini un riposo lungo, recuperi tutti gli usi consumati.

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Hai una riserva di potere curativo che si ripristina al termine di un riposo lungo. Con questa riserva, puoi curare un numero totale di punti ferita pari al tuo livello da paladino x 5.

Con un'azione, puoi attingere al potere della riserva per ripristinare i punti ferita di una creatura con cui sei in contatto, fino al massimo rimanente nella tua riserva.

In alternativa, puoi spendere 5 punti ferita dalla tua riserva di guarigione per curare il bersaglio di una malattia o neutralizzare un veleno che lo affligge. Puoi curare più malattie e neutralizzare più veleni con una singola Imposizione delle Mani, spendendo i punti ferita separatamente per ogni malanno.

Questo privilegio non ha effetto su non morti o costrutti.

STILE DI COMBATTIMENTO

Al 2° livello, adotti un particolare stile di combattimento. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi acquisire più di una volta lo stesso Stile di Combattimento, anche se in seguito ottieni una nuova scelta.

COMBATTERE CON ARMI GROSSE

Quando tiri 1 o 2 per il dado di danno di un attacco effettuato con un'arma da mischia che stai impugnando con due mani, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo risultato, anche se questo tiro fosse nuovamente 1 o 2. L'arma deve avere la proprietà due mani o versatile per farti ottenere questo beneficio.

DIFESA

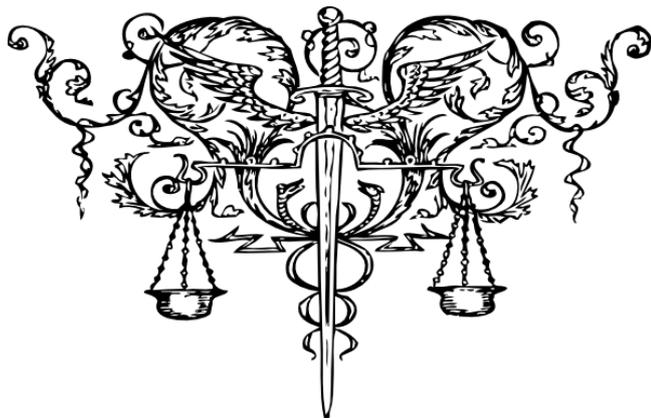
Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

DUELLO

Quando impugni un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

PROTEZIONE

Quando una creatura che puoi vedere attacca un bersaglio diverso da te entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per dare svantaggio al suo tiro di attacco. Devi impugnare uno scudo.



INCANTESIMI

Al 2° livello, impari ad attingere alla magia divina tramite la meditazione e la preghiera per eseguire incantesimi alla stessa maniera del chierico. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi. La lista degli incantesimi da paladino è in fondo a questo documento.

PREPARARE ED ESEGUIRE INCANTESIMI

La tabella riassuntiva mostra di quanti slot incantesimo disponi per eseguire i tuoi incantesimi. Per eseguire uno di questi incantesimi da paladino, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupererai tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Prepara la lista degli incantesimi da paladino da eseguire a tua disposizione, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da paladino. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da paladino uguale al tuo modificatore di Carisma + il tuo livello da paladino (minimo 1 incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Ad esempio, se sei un paladino di 5° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e di 2° livello. Con Carisma 14, la tua lista di incantesimi preparati può includere quattro incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *curare ferite*, puoi eseguirlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Eseguire l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da paladino necessita di tempo trascorso a pregare e meditare: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla tua lista.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Il Carisma è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da paladino. Il potere dei tuoi incantesimi deriva dalla forza della tua dedizione. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da paladino fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da paladino da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

FOCUS DI INCANTAMENTO

Puoi usare un simbolo sacro (si trova nel capitolo 5) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da paladino.

PUNIZIONE DIVINA

A partire dal 2° livello, quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere uno slot incantesimo da paladino per infliggere danno radiante al bersaglio, oltre al danno dell'arma. Il danno aggiuntivo è 2d8 per uno slot incantesimo di 1° livello, più 1d8 per ogni livello dell'incantesimo sopra al 1°, massimo 5d8. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un immondo.

GIURAMENTO SACRO

Quando raggiungi il 3° livello, pronuci un giuramento che ti vincola come paladino per l'eternità. Fino a questo momento hai affrontato un periodo di preparazione, devoto al sentiero ma ancora non vincolato ad esso. Ora scegli tra il Giuramento di Devozione, il Giuramento degli Antichi o il Giuramento di Vendetta, descritti al termine di questa classe.

La tua scelta ti conferisce dei privilegi al 3° livello e poi al 7°, 15° e 20° livello. Questi privilegi includono gli incantesimi di giuramento e il privilegio Incanalare Divinità.

INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Ogni giuramento è associato ad una lista di incantesimi. Ottieni accesso a questi incantesimi ai livelli specificati nella descrizione del giuramento. Una volta ottenuto accesso ad un incantesimo di giuramento, questo sarà considerato sempre preparato. Gli incantesimi di giuramento non sono conteggiati nel numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno.

Se ottieni un incantesimo di giuramento che non appare sulla lista degli incantesimi da paladino, per te quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da paladino.

INCANALARE DIVINITÀ

Il tuo giuramento ti permette di incanalare energia divina per alimentare effetti magici. Ogni opzione di Incanalare Divinità fornita dal tuo giuramento spiega come usarla.

Quando usi Incanalare Divinità, scegli quale opzione creare. Prima di poter utilizzare di nuovo Incanalare Divinità dovrai completare un riposo breve o lungo.

Alcuni effetti di Incanalare Divinità richiedono un tiro salvezza. Quando usi un effetto di questa classe, la CD è uguale alla CD dei tuoi incantesimi da paladino.

SALUTE DIVINA

Dal 3° livello in poi, la magia divina che ti fluisce attraverso di rende immune alle malattie.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

AURA DI PROTEZIONE

A partire dal 6° livello, ogniqualvolta tu o una creatura amica entro 3 metri da te dovete effettuare un tiro salvezza, quella creatura ottiene un bonus al tiro salvezza pari al tuo modificatore di Carisma (con un bonus minimo +1). Per conferire questo bonus devi essere cosciente. Al 18° livello, la gittata di quest'aura aumenta a 9 metri.

AURA DI CORAGGIO

A partire dal 10° livello, tu e le creature tue amiche entro 3 metri da te non potete essere spaventati finché sei cosciente.

Al 18° livello, la gittata di quest'aura aumenta a 9 metri.

PUNIZIONE DIVINA MIGLIORATA

Per l'11° livello, ogni qualvolta colpisci una creatura con un'arma da mischia, la creatura subisce 1d8 danni radianti aggiuntivi. Se usi la tua Punizione Divina assieme ad un attacco, somma questo danno al danno aggiuntivo della Punizione Divina.

TOCCO PURIFICATORE

A partire dal 14° livello, puoi usare la tua azione per porre termine ad un incantesimo su di te o una creatura consenziente con cui sei in contatto.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo di una volta). Recuperi gli usi spesi al termine di un riposo lungo.

INFRANGERE IL GIURAMENTO

Un paladino cerca di mantenere i più alti standard di condotta, ma anche il paladino più virtuoso è fallace. A volte la giusta via si dimostra troppo ardua, a volte una situazione chiede di scegliere tra il minore di due mali, e altre volte le emozioni fanno sì che il paladino trasgredisca i suoi giuramenti.

Un paladino che infranga un voto di solito cerca l'assoluzione da un chierico che condivide la sua fede o da un altro paladino dello stesso ordine. Il paladino può trascorrere un'intera notte di veglia in preghiera come penitenza, o sottoporsi a digiuno o simile atto di auto-punizione. Dopo un rito di confessione e perdono, il paladino può agire libero dal peccato.

Se un paladino viola volontariamente il suo giuramento e non mostra alcun segno di pentimento, le conseguenze possono essere molto più gravi. A discrezione il Master, un paladino impenitente potrebbe essere obbligato ad abbandonare questa classe e adottarne un'altra, o assumere l'opzione del paladino Traditore che compare nelle Regole Avanzate il Master.

GIURAMENTI CONSACRATI

Diventare un paladino vuol dire assumere voti che impegnano il paladino nella causa della giustizia e ad avere un ruolo attivo nel combattere la malvagità. Il giuramento finale, preso quando raggiunge il 3° livello, è il culmine dell'addestramento del paladino. Alcuni personaggi di questa classe non si considerano dei veri paladini fino a quando hanno raggiunto il 3° livello e compiuto questo giuramento. Per gli altri, il vero e proprio atto del pronunciare il giuramento è solo una formalità, un riconoscimento ufficiale di ciò che è sì è sempre celato nel cuore del paladino.

GIURAMENTO DI DEVOZIONE

Il Giuramento di Devozione lega il paladino ai nobili ideali di giustizia, virtù e ordine. A volte detti anche cavalieri, cavalieri bianchi o guerrieri sacri, questi paladini si riconoscono nell'ideale del cavaliere dall'armatura splendente, che agisce con onore perseguendo la giustizia e un bene superiore. Si comportano secondo i più alti standard di condotta e, alcuni, nel bene o nel male, desiderano tenere il resto del mondo agli stessi standard. Molti di coloro che prestano questo giuramento sono devoti agli dèi della legge e del bene, e usano i principi dei loro dèi come misura della propria devozione. Considerano gli angeli – i perfetti servitori del bene – come loro ideali, e incorporano immagini di ali angeliche nei loro elmi e le loro cotte d'arme.

PRINCIPI DEL GIURAMENTO DI DEVOZIONE

Sebbene le esatte parole e restrizioni del Giuramento di Devozione varino, i paladini di questo giuramento condividono questi principi.

Onestà. Non mentire e non ingannare. Che le tue parole siano le tue promesse.

Coraggio. Non temere mai di agire, sebbene la cautela sia segno di saggezza.

Compassione. Aiuta il prossimo, proteggi i deboli e punisci coloro che li minacciano. Mostra pietà ai tuoi avversari, ma temperala con la saggezza.

Onore. Tratta gli altri con equità, e fa sì che i tuoi siano per essi un esempio di onore. Fai quanto più del bene possibile provocando il minor ammontare di danno.

Dovere. Sii responsabile delle tue azioni e delle loro conseguenze, proteggi chi è affidato alle tue cure, e obbedisci a coloro che hanno una giusta autorità su di te.

INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Ottieni gli incantesimi di giuramento al livello da paladino indicato.

INCANTESIMI GIURAMENTO DI DEVOZIONE

Livello	Incantesimo
3°	<i>Protezione dal bene e dal male, santuario</i>
5°	<i>Ripristino inferiore, zona di verità</i>
9°	<i>Dissolvere magia, fardo di speranza</i>
13°	<i>Guardiano della fede, libertà di movimento</i>
17°	<i>Colpo di fiamma, comunione</i>

INCANALARE DIVINITÀ

Quando assumi questo giuramento al 3° livello, ottieni le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Armi Consacrate. Con un'azione, puoi infondere un'arma che stai impugnando di energia positiva, utilizzando Incanalare Divinità. Per 1 minuto, sommi il tuo modificatore di Carisma ai tiri di attacco effettuati con quell'arma (con un bonus minimo di +1). L'arma emette anche una luce intensa con un raggio di 6 metri e luce fioca con un raggio di 6 metri oltre di quello. Se l'arma non è già magica, diventa magica per la durata.

Puoi terminare questo effetto durante il tuo turno, come parte di qualsiasi altra azione. Se non stai più impugnando o trasportando quest'arma, o se cadi svenuto, l'effetto termina.

Scacciare i Blasfemi. Con un'azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronuci una preghiera di censura verso immondi e non morti, usando Incanalare Divinità. Ogni immondo e non morto che puoi vedere, e si trovi entro 9 metri da te, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve impiegare i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non si può avvicinare volontariamente a più di 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può impiegare solo l'azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisca il movimento. Se non c'è spazio per fuggire, la creatura può usare l'azione Schivare.

AURA DI DEVOZIONE

A partire dal 7° livello, tu e le creature amiche entro 3 metri da te non potete essere affascinate mentre sei cosciente.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

PUREZZA DI SPIRITO

A partire dal 15° livello, sei sempre sotto gli effetti dell'incantesimo *protezione dal bene e dal male*.

AUREOLA SACRA

Al 20° livello, con un'azione, puoi emanare un'aura di luce solare. Per 1 minuto, da te promana luce intensa in un raggio di 9 metri, e luce fioca per altri 9 metri oltre questi.

Ogniquale volta una creatura nemica inizi il suo turno all'interno della luce intensa, la creatura subisce 10 danni radianti.

Inoltre, per la durata, hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi eseguiti da immondi e non morti.

Una volta che hai usato questo privilegio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.



GIURAMENTO DEGLI ANTICHI

Il Giuramento degli Antichi è vecchio quanto la razza degli elfi e i rituali dei druidi. Detti a volte cavalieri fatati, cavalieri verdi o cavalieri cornuti, i paladini che pronunciano questo giuramento si uniscono alla schiere della luce nella lotta cosmica contro l'oscurità perché amano le cose belle e procreatrici del mondo, e non perché necessariamente credono nei principi dell'onore, del coraggio e della giustizia. Adornano le loro armature con immagini di cose che crescono – foglie, corna o fiori – per riflettere la loro dedizione alla vita e la luce nel mondo.

PRINCIPI DEGLI ANTICHI

I principi del Giuramento degli Antichi sono stati tramandati per innumerevoli secoli. Questo giuramento enfatizza i principi del bene al disopra di qualsiasi preoccupazione di legge o caos. I suoi quattro principi centrali sono semplici.

Accendi la Luce. Tramite i tuoi atti di pietà, gentilezza e perdono, accendi la luce della speranza nel mondo, respingendo la disperazione.

Ripara la Luce. Dove c'è bene, bellezza, amore e risa nel mondo, poniti contro la malvagità che vorrebbe inghiottirle. Dove fiorisce la vita, ergiti contro le forze che vorrebbero inaridirla.

Preserva la tua Luce. Ama le canzoni e le risate, la bellezza e l'arte. Se permetti che la luce si spenga nel tuo cuore, non potrai preservarla anche nel mondo.

Sii la Luce. Sii un glorioso faro per tutti coloro che vivono nella sofferenza. Lascia che la luce della tua gioia e del tuo coraggio risplenda in tutte i tuoi atti

INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Ottieni gli incantesimi di giuramento al livello da paladino indicato.

INCANTESIMI GIURAMENTO DEGLI ANTICHI

Livello	Incantesimo
3°	<i>Colpo intrappolante, parlare con gli animali</i>
5°	<i>Fascio di luna, passo nella foschia</i>
9°	<i>Crescita di piante, protezione dall'energia</i>
13°	<i>Pelle di pietra, tempesta di ghiaccio</i>
17°	<i>Camminata arborea, comunione con la natura</i>

INCANALARE DIVINITÀ

Quando assumi questo giuramento al 3° livello, ottieni le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Furia della Natura. Puoi usare Incanalare Divinità per invocare forze primordiali che intrappolino un nemico. Con un'azione, puoi far sì che dei rampicanti spettrali spuntino fuori dal terreno e si allungino verso una creatura entro 3 metri da te che puoi vedere. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Forza o Destrezza (a sua scelta) od essere intralciata. Mentre è intralciata dai rampicanti, la creatura ripete il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno. Se lo riesce, si libera e i rampicanti svaniscono.

Scacciare gli Infedeli. Con un'azione, presenti il tuo simbolo sacro, e ogni fatato o immondo entro 9 metri da te, che può udirti, deve effettuare un tiro salvezza di Saggiozza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura viene scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve impiegare i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non si può avvicinare volontariamente a più di 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può impiegare solo l'azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisca il movimento. Se non c'è spazio per fuggire, la creatura può usare l'azione Schivare.

Se la vera forma della creatura è celata da un'illusione, mutamento di forma, o altro effetto, la forma reale viene rivelata al momento dello scacciare.

AURA DI TUTELA

A partire dal 7° livello, tu e le creature amiche entro 3 metri da te ricevete resistenza al danno degli incantesimi.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

SENTINELLA IMMORTALE

A partire dal 15° livello, quando vieni ridotto a 0 punti ferita e non ucciso all'istante, puoi scegliere di raggiungere invece 1 punto ferita. Una volta usata, questa abilità non può essere usata di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Inoltre non soffri nessuna delle penalità dell'età vecchia, e non puoi essere invecchiato magicamente.

CAMPIONE DEGLI ANTICHI

Al 20° livello, puoi prendere la forma di un'antica forza della natura, assumendo un aspetto di tua scelta.

Usando la tua azione, ti sottoponi alla trasformazione. Per 1 minuto ottieni i seguenti benefici:

- All'inizio di ciascun tuo turno, recuperi 10 punti ferita.
 - Ogniqualvolta esegui un incantesimo da paladino che abbia tempo di esecuzione 1 azione, lo puoi eseguire invece come azione bonus.
 - Le creature nemiche entro 3 metri da te hanno svantaggio ai tiri salvezza contro i tuoi incantesimi da paladino e le opzioni di Incanalare Divinità.
- Una volta usato questo privilegio, non lo puoi usare di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

GIURAMENTO DI VENDETTA

Il Giuramento di Vendetta è una solenne dedizione alla punizione di coloro che hanno commesso peccati riprovevoli. Per questi paladini – detti vendicatori o cavalieri neri – la propria purezza non è importante quanto la giustizia che dispensano.

PRINCIPI DEL GIURAMENTO DI VENDETTA

I principi del Giuramento di Vendetta variano a seconda del paladino, ma sono tutti incentrati sulla punizione dei malfattori. I paladini che seguono questi principi sono disposti a sacrificare anche la propria correttezza perché la giustizia si abbatta su chi compie del male, e pertanto i paladini di questo tipo sono di solito di allineamento neutrale o legale neutrale. I principi fondamentali di questo giuramento sono brutalmente semplici.

Combattere il Male Maggiore. Qualora debba scegliere tra combattere il mio nemico giurato o affrontare un male minore, sceglierò il male maggiore.

Nessuna Pietà Per i Corrotti. I miei normali nemici possono ottenere la mia pietà, ma i miei nemici giurati, mai!

Con Qualsiasi Mezzo Necessario. I miei scrupoli non possono frapporsi all'intenzione di sterminare i miei nemici.

Ripagare. Se i miei nemici arrecano danno al mondo, è perché non sono riuscito a fermarli. Devo aiutare coloro che hanno sofferto per le malefatte di costoro.

INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Ottieni gli incantesimi di giuramento al livello da paladino indicato.

INCANTESIMI GIURAMENTO DEGLI ANTICHI

Livello	Incantesimo
3°	<i>Anatema, marchio del cacciatore</i>
5°	<i>Blocca persona, passo nella foschia</i>
9°	<i>Protezione dall'energia, velocità</i>
13°	<i>Esilio, porta dimensionale</i>
17°	<i>Blocca mostro, scrutare</i>

INCANALARE DIVINITÀ

Quando assumi questo giuramento al 3° livello, ottieni le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Abiura Nemico. Con un'azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronuci una preghiera di denuncia, utilizzando Incanalare Divinità. Scegli una creatura entro 18 metri da te, che puoi vedere. Quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza, a meno che non sia immune all'essere spaventata. Gli immondi e i non morti hanno svantaggio su questo tiro salvezza.

Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è spaventata per 1 minuto o finché non subisce danni. Mentre è spaventata, la velocità della creatura è 0, e non può beneficiare di nessun bonus alla velocità.

Se il tiro salvezza riesce, la velocità della creatura è dimezzata per 1 minuto o finché la creatura non subisce danni.

Voto di Inimicizia. Con un'azione bonus puoi pronunciare un voto di inimicizia contro una creatura entro 3 metri da te che puoi vedere, utilizzando Incanalare Divinità. Ottieni vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura per 1 minuto o finché essa non scende a 0 punti ferita o cade svenuta.

VENDICATORE IMPLACABILE

A partire dal 7° livello, quando colpisci una creatura con un attacco di opportunità, puoi muoverti fino a metà della tua velocità immediatamente dopo l'attacco come parte della stessa

reazione. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

ANIMO DI VENDETTA

A partire dal 15° livello, quando una creatura sotto l'effetto del tuo Voto di Inimicizia effettua un attacco, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco da mischia contro quella creatura se si trova a portata.

ANGELO VENDICATORE

Al 20° livello, puoi assumere la forma di un angelo vendicatore. Usando la tua azione, ti sottoponi alla trasformazione. Per 1 ora ottieni i seguenti benefici:

- Ti spuntano ali dalla schiena che ti conferiscono velocità di volo 18 metri.
- Emani un'aura di minaccia con un raggio di 9 metri. La prima volta che qualsiasi creatura nemica entra nell'aura o inizia il suo turno lì durante una battaglia, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare spaventata da te per 1 minuto o finché non subisce danni. I tiri di attacco contro la creatura spaventata godono di vantaggio.

Una volta usato questo privilegio, non lo puoi usare di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

INCANTESIMI DA PALADINO

1° LIVELLO

Benedire
Comandare
Curare Ferite
Duello Obbligato
Eroismo
Favore Divino
Individuare Bene e Male
Individuare Magia
Protezione dal Bene e dal Male
Punizione Incandescente
Punizione Irosa
Punizione Tonante
Scudo della Fede

2° LIVELLO

Arma Magica
Localizzare Oggetto
Protezione dal Veleno
Punizione Marchiante
Ripristino Inferiore
Sostenere
Trovare Destriero
Zona di Verità

3° LIVELLO

Arma Elementale
Aura di Vitalità
Circolo Magico
Creare Cibo e Acqua
Dissolvere Magia
Manto del Crociato
Luce Diurna
Punizione Accecante
Ravvivare
Rimuovere Maledizione

4° LIVELLO

Aura di Purezza
Aura di Vita
Esilio
Localizzare Creatura
Punizione Sconvolgente
Tutela dalla Morte

5° LIVELLO

Circolo di Potere
Dissolvere il Bene e il Male
Onda Distruttiva
Punizione Esiliante
Restrizione
Rianimare Morti



RAMINGO

Un umano dall'aspetto selvaggio, cammina da solo tra le ombre degli alberi, è sulle tracce di un gruppo di orchi che progetta un raid in una fattoria vicina, stringendo un spada corta in ogni mano si lancia all'attacco come un vortice di acciaio, abbattendo un nemico dopo l'altro.

Dopo essere riuscito in parte a schivare il mortale cono di aria gelida, un elfo ritrova l'equilibrio ed impugnando saldamente il suo arco, scocca una freccia al drago bianco. Scrollandosi di dosso l'ondata di paura che si sprigiona dal drago come il freddo del suo respiro, scaglia con precisione, una freccia dopo l'altra in cerca di un varco tra le scale spesse del drago.

Alzando in alto la mano, il mezzelfo fischia al falco che vola in ampi cerchi in alto sopra di lui, e richiama l'uccello di nuovo al suo fianco. Sussurra parole in elfico, indica l'orsogufo di cui stava seguendo le tracce, e invia il falco a distrarre la creatura mentre prepara il suo arco.

Lontani dal trambusto delle città e dei paesi, oltre i confini che proteggono le fattorie più remote dai terrore delle terre selvagge, nel mezzo di foreste fitte di alberi e sentieri nascosti o lungo ampie e vuote pianure, i raminghi sono sempre di guardia.

CACCIATORI LETALI

Guerrieri delle terre selvagge, i raminghi sono specializzati nella caccia ai mostri che minacciano con le loro incursioni, i confini delle terre civilizzate, compiendo raid per contrastare bestie e mostruosità come giganti, orsogufi e terribili draghi. Imparano a braccare la loro preda come un vero predatore, muovendosi di soppiatto attraverso le terre selvagge e nascondendosi tra vegetazione e macerie. I raminghi concentrano il loro addestramento al combattimento su tecniche che sono particolarmente utili contro i loro nemici favorito specifici.

Grazie alla loro familiarità con la natura selvaggia, i ranger acquisiscono la capacità di lanciare incantesimi che sfruttano il potere della natura, proprio come fanno i druidi. I loro incantesimi, come le loro abilità di combattimento, sottolineano velocità, furtività, e la caccia. Le abilità e le conoscenze di un ranger crescono e si affinano attraverso il suo impegno di proteggere le terre di confine.

AVVENTURIERI INDIPENDENTI

Sebbene un ramingo possa vivere da cacciatore, guida, o battitore di piste, la sua vera vocazione è quella di difendere i confini della civiltà dai saccheggi di mostri e orde umanoidi provenienti dalle terre selvagge. In alcuni luoghi, i raminghi si radunano in ordini segreti o uniscono le forze con i circoli druidici. Molti raminghi sono invece totalmente indipendenti, sapendo che, nel momento in cui un drago o una banda di orchi sferrerà un attacco, il ramingo potrebbe essere la prima, e forse anche l'ultima, linea di difesa.

Questa fiera indipendenza rende i raminghi particolarmente adatti alle avventure, dal momento che sono abituati alla vita lontano dalle comodità di un letto asciutto e un bagno caldo. Di fronte ad avventurieri di città, che si lamentano lamentarsi delle difficoltà del mondo selvaggio, i raminghi rispondono con un misto di divertimento, frustrazione e compassione. Tuttavia imparano presto che anche i coccolati avventurieri di città, nonostante i loro limiti nelle terre selvagge, possono contribuire in molti altri modi alla lotta ed avere un ruolo fondamentale nel proprio gruppo.



CREAZIONE DI UN RAMINGO

Quando crei il tuo personaggio ramingo, considera in quale modo hai ottenuto le tue speciali abilità. Ti ha addestrato un mentore, con il quale hai viaggiato per le terre selvagge fino a quando hai appreso le tue abilità? Hai abbandonato il tuo addestramento volontariamente o il tuo mentore è ucciso, forse dallo stesso tipo di mostro che è diventato il tuo nemico preferito? O forse hai imparato le tue abilità facendo parte di un gruppo di raminghi affiliati con un cerchio druidico, che ti hanno iniziato alle conoscenze delle terre selvagge? Potresti essere autodidatta, un recluso che ha imparato le abilità di combattimento, l' della caccia, della sopravvivenza e della magia della natura vivendo nelle terre selvagge.

Qual è la ragione che ti ha spinto a scegliere un particolare tipo di nemico? Forse un mostro che ha ucciso qualcuno che hai amato o che ha distrutto il tuo villaggio natale? Oppure hai visto gran parte la distruzione che questi mostri causano e ti impegni ad imbrigliare le loro incursioni e razzie? La tua carriera da avventuriero è una continuazione del suo impegno a proteggere le terre di confine, o un significativo cambiamento? Cosa ti ha spinto ad unirti con un gruppo di avventurieri?

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente un ramingo seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito dalla Saggezza (alcuni raminghi che si concentrano sul combattimento con due armi pongono la Forza più alta della Destrezza). Seconda cosa, scegli il background da estraneo.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come ramingo, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d10 per livello da ramingo

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da ramingo oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza

Abilità: Scegli tre Abilità tra Addestramento Animali, Atletica, Furtività, Intuizione, Investigazione, Natura, Percezione e Sopravvivenza.

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) Armatura a scaglie o (b) armatura di cuoio
- (a) Due spade corte o (b) due armi semplici
- (a) Uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore
- Arco lungo e una faretra con 20 frecce

IL RAMINGO

Livello	Bonus Competenza	Privilegi	Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimi -				
				1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Esploratore Naturale, Nemico Favorito	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Incantesimi, Stile di Combattimento	2	2	-	-	-	-
3°	+2	Archetipo da Ramingo, Consapevolezza Primordiale	3	3	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Caratteristica	3	3	-	-	-	-
5°	+3	Attacco Extra	4	4	2	-	-	-
6°	+3	Miglioramenti di Esploratore Naturale e Nemico Favorito	4	4	2	-	-	-
7°	+3	Privilegio di Archetipo da Ramingo	5	4	3	-	-	-
8°	+3	Grampasso della Terra, Incremento di Punteggio di Caratteristica,	5	4	3	-	-	-
9°	+4	-	6	4	3	2	-	-
10°	+4	Miglioramento di Esploratore Naturale, Nascondersi in Piena Vista	6	4	3	2	-	-
11°	+4	Privilegio di Archetipo da Ramingo	7	4	3	3	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Caratteristica	7	4	3	3	-	-
13°	+5	-	8	4	3	3	1	-
14°	+5	Miglioramento di Nemico Favorito, Svanire	8	4	3	3	1	-
15°	+5	Privilegio di Archetipo da Ramingo	9	4	3	3	2	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Caratteristica	9	4	3	3	2	-
17°	+6	-	10	4	3	3	3	1
18°	+6	Sensi Ferini	10	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Caratteristica	11	4	3	3	3	2
20°	+6	Ammazza Nemici	11	4	3	3	3	2

ESPLORATORE NATURALE

Sei particolarmente familiare con un tipo di ambiente naturale e sei esperto nel viaggiare e sopravvivere in questa regione.

Scegli un tipo di terreno favorito: artico, costa, deserto, foresta, montagna, palude, pianure o il Sottosuolo. Quando effettui una prova di Intelligenza o Saggezza collegata al tuo terreno favorito, il tuo bonus di competenza viene raddoppiato se stai usando una Abilità in cui sei competente.

Mentre viaggi per un'ora o più sul tuo terreno favorito, ottieni i seguenti benefici:

- Il terreno difficile non rallenta il movimento del tuo gruppo.
- Il tuo gruppo non può perdersi, se non grazie alla magia.
- Anche quando sei impegnato in un'altra attività durante il viaggio (come foraggiare, navigare o seguire tracce), sei sempre allerta dei pericoli.
- Se stai viaggiando da solo, puoi muoverti furtivamente tenendo un'andatura normale.
- Quando foraggi, trovi il doppio del cibo che troveresti normalmente.
- Mentre segui le tracce di altre creature, ne apprendi anche il numero esatto, la taglia e quanto tempo sia trascorso dal loro passaggio.

Scegli un ulteriore terreno favorito al 6° e al 10° livello.

NEMICO FAVORITO

A partire dal 1° livello, hai sviluppato una significativa esperienza nello studio, seguire tracce, cacciare e anche parlare con un certo tipo di nemico.

Scegli un tipo di nemico favorito: aberrazioni, bestie, celestiali, costrutti, draghi, elementali, fatati, giganti, immondi, melme, mostruosità, non morti o piante. In alternativa puoi scegliere come nemico favorito due razze umanoidi (come gnoll e orchi).

Hai vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire le tracce dei tuoi nemici favoriti, oltre che alle prove di Intelligenza per ricordare informazioni su di loro.

Quando ottieni questo privilegio, apprendi anche una lingua di tua scelta che venga parlata dal nemico favorito, se questi è in grado di parlare.

Scegli un ulteriore nemico favorito, oltre che una lingua ad esso associato, al 6° e 14° livello. Con l'aumentare di livello, le tue scelte dovrebbero riflettere i tipi di mostri che hai incontrato nel corso delle tue avventure.

INCANTESIMI

Quando raggiungi il 2° livello, hai imparato ad usare l'essenza magica della natura per eseguire incantesimi, in modo simile al druido. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per una selezione di incantesimi da ramingo.

SLOT INCANTESIMO

La tabella Del ramingo mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alto. Per eseguire questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Ad esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello *amicizia con gli animali* e hai uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi eseguire *amicizia con gli animali* usando uno qualsiasi dei due slot.

INCANTESIMI CONOSCIUTI DI 1° LIVELLO O +

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da ramingo.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Del ramingo, mostra quando apprendi altri incantesimi da ramingo di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere

di un livello di cui possiedi slot incantesimo. Ad esempio, quando raggiungi il 5° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da ramingo che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da ramingo, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

La Saggezza è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da ramingo, dato che la tua magia deriva dalla tua sintonia con la natura. Usi la Saggezza ogni volta che un incantesimo da ramingo fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da ramingo da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

STILE DI COMBATTIMENTO

Al 2° livello come tua specializzazione adotti un particolare stile di combattimento. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi acquisire più di una volta lo stesso Stile di Combattimento, anche se in seguito ottieni una nuova scelta.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando ti impegni in combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di Caratteristica al danno del secondo attacco.

DIFESA

Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

DUELLO

Quando impugni un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

MARINAIO

Purché tu non indossi armature pesanti o usi uno scudo, hai velocità di nuoto e velocità di scalata pari alla tua normale velocità, e ottieni un bonus di +1 alla CA.

TIRO

Ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco effettuati con le armi a gittata.

ARCHETIPO DA RAMINGO

A partire dal 3° livello, scegli un archetipo che cerchi di emulare: il Cacciatore o il Signore delle Bestie, entrambi dettagliati alla fine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce un privilegio al 3° livello, e un altro al 7°, 11° e 15° livello.



CONSAPEVOLEZZA PRIMORDIALE

A partire dal 3° livello, puoi usare la tua azione e spendere uno slot incantesimo da ramingo per concentrare la tua consapevolezza sulla regione circostante. Per 1 minuto per livello dello slot incantesimo speso, puoi percepire se le seguenti creature siano presenti entro 1,5 chilometri da te (o entro 10 chilometri se sei nel tuo terreno favorito): aberrazioni, celestiali, draghi, elementali, fatati, immondi e non morti. Questo privilegio non rivela la posizione o il numero delle creature.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

GRANPASSO DELLA TERRA

A partire dall'8° livello, muoversi attraverso terreno difficile non magico non ti costa più movimento aggiuntivo. Puoi attraversare le piante non magiche senza esserne rallentato e senza subire danni da esse, se presentano spine, spuntoni o simili pericoli.

Inoltre, hai vantaggio ai tiri salvezza contro piante che sono state create o manipolate magicamente per impedire il movimento, come quelle create dall'incantesimo *impigliare*.

NASCONDERSI IN PIENA VISTA

A partire dal 10° livello, puoi spendere 1 minuto a mimetizzarti. Devi avere accesso a fango fresco, terriccio, piante, fuliggine e altri materiali con i quali creare il camuffamento.

Una volta mimetizzato in questo modo, puoi cercare di nasconderti appiattendoti contro una superficie solida, come un albero o un muro, che sia larga e alta almeno quanto te. Ottieni un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) finché rimani fermo senza muoverti o effettuare azioni. Una volta che ti muovi o effettui un'azione o una reazione, ti devi mimetizzare di nuovo per ottenere questo beneficio.

SVANIRE

A partire dal 14° livello, puoi usare l'azione Nascondersi come azione bonus durante il tuo turno. Inoltre, le tue tracce non possono essere rilevate se non con mezzi magici, a meno che tu non decida di lasciare una scia.

SENSI FERINI

Al 18° livello, sviluppi dei sensi soprannaturali che ti aiutano a combattere le creature che non puoi vedere. Quando attacchi una creatura che non puoi vedere, la tua incapacità di vedere non comporta svantaggio ai tiri di attacco contro di essa.

Sei anche consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile entro 9 metri da te, purché la creatura non sia nascosta a te, e tu non sia accecato o assordato.

UCCISORE DI NEMICI

Al 20° livello, diventi un insuperabile cacciatore dei tuoi nemici. Una volta durante ciascun tuo turno, puoi sommare il tuo modificatore di Saggezza al tiro di attacco o al tiro di danno di un attacco effettuato contro uno dei tuoi nemici favoriti. Puoi scegliere di usare questo privilegio prima o dopo il tiro, ma prima che qualsiasi risultato del tiro venga applicato.

ARCHETIPI DA RAMINGO

L'ideale del ramingo si esplica in due classici esempi: il Cacciatore e il Signore delle Bestie.

CACCIATORE

Emulare l'archetipo del Cacciatore significa accettare il proprio posto come baluardo tra la civiltà e i terrori delle terre selvagge. Mentre percorri la via del Cacciatore, apprendi tecniche specializzate per combattere le minacce che affronti, da ogre selvaggi ad orde di orchi, per passare a troneggianti giganti e draghi terrificanti.

PREDA DEL CACCIATORE

Al 3° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Assassino di Giganti. Quando una creatura di taglia Grande o superiore entro 1,5 metri da te, colpisce o manca con un attacco, puoi usare la tua reazione per attaccare immediatamente quella creatura dopo il suo attacco, purché tu possa vedere la creatura.

Spezza Orde. Una volta, durante ciascun tuo turno in cui effettui un attacco con arma, puoi effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa che sia entro 1,5 metri dal bersaglio originale o nella gittata della tua arma.

Uccisore di Colossi. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, la creatura subisce 1d8 danni aggiuntivi se non è al massimo dei suoi punti ferita. Puoi infliggere questo danno aggiuntivo, solo una volta per turno.

TATTICHE DIFENSIVE

Al 7° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Difesa da Attacco Multiplo. Quando una creatura ti colpisce con un attacco, ottieni un bonus di +4 alla CA contro tutti gli attacchi successivi effettuati da quella creatura per il resto del turno.

Sfuggire all'Orda. Gli attacchi di opportunità effettuati contro di te, hanno svantaggio.

Volontà di Acciaio. Hai vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

ATTACCO MULTIPLO

Al 11° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Attacco Turbinante. Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco da mischia contro un qualsiasi numero di creature entro 1,5 metri da te, effettuando un tiro di attacco separato per ogni bersaglio.

Raffica. Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco a gittata contro un qualsiasi numero di creature entro 3 metri da un punto che puoi vedere e sia nella gittata della tua arma. Devi avere munizioni sufficienti per tutti i bersagli, come di norma, ed effettui un tiro di attacco separato per ciascun di loro.

DIFESA SUPERIORE DEL CACCIATORE

Al 15° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Evasione. Quando sei vittima di un effetto che permette un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, non subisce danni se riesci il tiro salvezza, e solo la metà dei danni se lo fallisci.

Opporsi alla Marea. Quando una creatura ostile ti manca con un attacco da mischia, puoi usare la tua reazione per obbligarla quella creatura a ripetere lo stesso attacco contro un'altra creatura (che non sia te) di tua scelta.

Schivata Prodigiosa. Quando un attaccante che puoi vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

SIGNORE DELLE BESTIE

L'archetipo del Signore delle Bestie incarna l'amicizia tra le razze civilizzate e le bestie del mondo. Uniti nell'obiettivo, bestia e ramingo collaborano per combattere i mostruosi avversari che minacciano la civiltà e le terre selvagge. Emulare l'archetipo del Signore delle Bestie vuol dire dedicarsi a questo ideale, operando assieme ad un animale come suo compagno e amico.

COMPAGNO DEL RAMINGO

Al 3° livello, ottieni una bestia compagna che ti segue durante le tue avventure ed è addestrata a combattere al tuo fianco. Scegli una bestia che non sia di taglia superiore a Media e che abbia grado di sfida 1/4 o inferiore. Somma il tuo bonus di competenza alla CA, i tiri di attacco, e i tiri di danno della bestia, oltre che a qualsiasi tiro salvezza o Abilità in cui sia competente. I suoi punti ferita massimi sono uguali al suo normale massimo o quattro volte il tuo livello da ramingo, quale che sia il valore più alto.

La bestia obbedisce ai tuoi comandi al meglio delle sue facultà. Svolge il suo turno alla tua iniziativa, sebbene non effettui azioni a meno che tu non glieli comandi. Durante il tuo turno, puoi comandare verbalmente alla bestia dove muoversi (non ti richiede alcuna azione). Puoi usare la tua azione per comandarle verbalmente di compiere le azioni Aiutare, Attac-

care, Disimpegnarsi, Scattare, Schivare. Una volta che hai ottenuto il privilegio Attacco Extra, puoi effettuare un attacco con la tua arma quando comandi alla bestia di effettuare l'azione Attaccare.

Mentre viaggi sul tuo terreno favorito solo con la bestia, puoi muoverti furtivamente alla tua normale andatura.

Se la bestia muore, puoi ottenerne il servizio di un'altra trascorrendo 8 ore a legarti magicamente con un'altra bestia che non ti sia ostile, della stessa specie della bestia precedente o di specie diversa.

ADDESTRAMENTO ECCEZIONALE

A partire dal 7° livello, in qualsiasi tuo turno in cui la tua bestia compagna non attacca, puoi usare un'azione bonus per comandare la bestia di effettuare nel suo turno l'azione Aiutare, Disimpegnarsi o Scattare.

FURIA BESTIALE

A partire dall'11° livello, la tua bestia compagna può effettuare due attacchi quando le comandi di usare l'azione Attaccare.

CONDIVIDERE INCANTESIMI

A partire dal 15° livello, quando esegui un incantesimo che abbia a bersaglio te stesso, se la bestia compagna è entro 9 metri da te, puoi decidere che l'incantesimo agisca anche su di essa.

INCANTESIMI DA RAMINGO

<p>1° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">AllarmeAmicizia con gli AnimaliBacche GustoseColpo IntrappolanteCurare FeriteGrandinata di SpineGrampassoIndividuare MagiaIndividuare Malattie e VeleniMarchio del CacciatoreNube di FoschiaParlare con gli AnimaliSaltare <p>2° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">Cordone di FrecceCrescita di SpuntoniLocalizzare Animali o PianteLocalizzare OggettoMessaggero AnimalePassare Senza TraccePelle di CortecciaProtezione dal VelenoRipristino InferioreSenso della BestiaSilenzioTrovare TrappoleVisione al Buio	<p>3° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">Anti IndividuazioneCamminare sull'AcquaConvocare Animali*Convocare Fuoco di FilaCrescita di PianteFreccia FulminanteLuce DiurnaMuro di VentoParlare con le PianteProtezione dall'EnergiaRespirare Acqua <p>4° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">Convocare Creature dei BoschiLibertà di MovimentoLocalizzare CreaturaPelle di PietraViticcio Afferrante <p>5° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">Camminata ArboreaComunione con la NaturaConvocare RafficaFaretra Rapida
---	---



STREGONE

Occhi dorati lampeggiano, un umana allunga la mano e scatena il fuoco dei draghi che brucia nelle sue vene. Come un inferno le fiamme infuriano intorno suoi nemici, mentre ali coriacee si distendono dalla schiena e lei prende il volo.

Lunghi capelli sferzati da un vento magico, il mezzelfo allarga le braccia e butta indietro la testa, mentre il suo corpo si solleva lievemente da terra. Un'ondata di magia cresce in lui, per mezzo di lui, e fuori da lui in un'esplosione di fulmini.

Accovacciato dietro una stalagmite, un halfling punta il dito contro un troglodita lanciato in carica contro di lui. Una raffica di zampilli di fuoco scaturisce dal suo dito e colpisce in pieno la creatura. Si abbassa dietro la formazione di roccia con un sorriso, ignaro che la sua magia selvaggia ha trasformato la sua pelle di blu brillante.

Gli stregoni possiedono una propensione naturale per la magia conferita loro da una discendenza esotica, una qualche influenza ultraterrena, o l'esposizione ad ignote forze cosmiche. Non si può studiare la stregoneria allo stesso modo in cui si impara una lingua, non più di quanto si possa imparare a condurre un'esistenza leggendaria. Nessuno sceglie la stregoneria; è il potere a scegliere lo stregone.

MAGIA PURA

La magia fa parte di ogni stregone, riempiendone corpo, mente e spirito di un potere latente che aspetta solo di essere richiamato. Alcuni stregoni esercitano magia che nasce da dalla loro antica stirpe infusa con la magia dei draghi. Altri portano una pura, magia incontrollata al loro interno, una tempesta caotica che si manifesta in modi inaspettati.

Il potere degli stregoni è selvaggiamente imprevedibile. Alcune linee di sangue draconiche producono esattamente un mago in ogni generazione, ma in altre linee di discendenza ogni individuo è un mago. Alcuni stregoni non conoscono l'origine del loro potere, mentre altri la fanno risalire a strani eventi nella loro vita. Il tocco di un demone, la benedizione di una driade alla nascita di un bambino, l'essersi abbeverato da una sorgente misteriosa potrebbe innescare il dono della stregoneria.

Gli stregoni non hanno alcun interesse per gli incantesimi e gli antichi tomi di magia che si basano su procedure e rituali specifici, né si affidano ad un patrono che concede loro incantesimi, come fanno i fattucchieri. Essi imparando a imbrigliare e incanalare la propria magia innata, gli stregoni scoprono modi nuovi e sorprendenti per scatenare il proprio potere. Quali che siano i loro scopi, gli stregoni sono utili ad una compagnia di avventurieri quanto i maghi, compensando la loro relativa carenza di conoscenza magica con grande flessibilità nell'uso delle magie che conoscono,

POTERI INSPIEGABILI

Gli stregoni sono rari nel mondo, ed è raro trovare uno stregone che non è coinvolto in qualche modo in una vita d'avventure. Le persone con potere magico ribollente nelle loro vene presto scoprono che il potere non ama soggiornare tranquillo. La magia di uno stregone vuole essere maneggiata, e ha una tendenza a fuoriuscire in modi imprevedibili, se non utilizzata.

Gli stregoni hanno spesso motivazioni oscure che li guidano all'avventura. Alcuni cercano una maggiore comprensione della forza magica che li infonde, o la risposta al mistero della loro origine. Altri sperano di trovare un modo per sbarazzarsi di esso, o per liberare tutto il suo potenziale. Qualunque siano i loro obiettivi, per una squadra di avventurieri gli stregoni sono utili quanto i maghi, che costituiscono per la mancanza comparativo di ampiezza nella loro conoscenza magica con grande flessibilità nell'uso delle magie che conoscono.

CREAZIONE DI UNO STREGONE

La domanda più importante da considerare durante la creazione del tuo stregone è l'origine del suo potere. Puoi scegliere un'origine che ti lega a una linea di sangue draconico o l'influenza di una magia selvaggia, ma la fonte esatta del tuo potere sta a te deciderla. È una maledizione di famiglia, tramandata a voi da lontani antenati? o qualche evento straordinario ti lasciato pervaso di magia?

Cosa provi ad avere il potere della magia che scorre in te? Cerchi di dominarla, o ti diletta con sua natura imprevedibile? È una maledizione o una benedizione? Hai cercato tu il potere o ti è capitato? Hai avuto la possibilità di scegliere o il potere ti è stato imposto? Cosa intendi fare con esso? Forse pensi che tale potere ti sia stato concesso affinché tu possa compiere nobili imprese. Forse la tua energia è collegata ad una potente entità; un fatato ti ha benedetto alla nascita, un drago ha messo una goccia del suo sangue nelle tue vene, un lich ti ha creato come esperimento, o una divinità ti ha scelto per portare questo potere.

CREAZIONE RAPIDA

Puoi costruire rapidamente uno stregone seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti il Carisma come tuo punteggio di Caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Seconda cosa, scegli il background da eremita. Terza cosa, scegli i trucchetti *prestidigitazione*, *luce*, *raggio di gelo* e *stretta folgorante*, insieme agli incantesimi di 1° livello *dardo incantato* e *scudo*.

PRIVILEGI DI CLASSE

Come stregone, ottieni i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d6 per livello da stregone

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d6 (o 4) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da stregone oltre il 1°

COMPETENZE

Armature: Nessuna

Armi: Balestre leggere, bastoni da combattimento, dardi, fionde, pugnali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma

Abilità: Scegli due Abilità tra Arcano, Intimidazione, Intuizione, Persuasione, Raggio e Religione

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

- (a) Una balestra leggera e 20 saette o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) Una borsa dei componenti o (b) un focus arcano
- (a) Uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore
- Due Pugnali

LO STREGONE

Livello	Bonus Competenza	Punti Stregoneria	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimi -								
						1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	-	Incantesimi, Origine Stregonesca	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	2	Fonte di Magia	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	4	Incremento di Caratteristica	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	6	Privilegio di Origine stregonesca	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	8	Incremento di Caratteristica	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	12	Incremento di Caratteristica	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	14	Privilegio di Origine stregonesca	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	16	Incremento di Caratteristica	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	18	Privilegio di Origine stregonesca	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	19	Incremento di Caratteristica	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	20	Ripristino Stregonesco	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

INCANTESIMI

Un evento del tuo passato, o nella vita di un tuo genitore o antenato, ha lasciato su di te un marchio indelebile infondendoti di magia arcana. Questa fonte di magia, quale che sia la sua origine, alimenta ora i tuoi incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per la lista degli incantesimi da stregone.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, conosci quattro trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da stregone di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Lo Stregone.

SLOT INCANTESIMO

La tabella Lo Stregone mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alto. Per eseguire questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Ad esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello *mani brucianti* e hai uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi eseguire *mani brucianti* usando uno qualsiasi dei due slot.

INCANTESIMI CONOSCIUTI DI 1° LIVELLO O PIÙ ALTO

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da stregone.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Lo Stregone, mostra quando apprenderai altri incantesimi da stregone di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo. Ad esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da stregone che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da stregone, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Il Carisma è la tua Caratteristica da incantatore per gli incantesimi da stregone, dato che il potere della tua magia si affida alla tua abilità di proiettare la tua volontà nel mondo. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da stregone fa riferimento alla tua Caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da stregone da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

FOCUS DI INCANTAMENTO

Puoi usare un focus arcano (si trova nel capitolo 5) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da stregone.

ORIGINE STREGONESCA

Scegli un'origine stregonesca, che descrive la fonte del tuo potere magico innato: scegli tra Stirpe Draconica o Magia Incontrollata, entrambe dettagliate al termine della descrizione della classe.

FONTE DI MAGIA

Al 2° livello, attingi ad una profonda sorgente di magia nascosta dentro di te. Questa fonte è rappresentata dai punti stregoneria, che ti permettono di creare una grande varietà di effetti magici.

PUNTI STREGONERIA

Hai 2 punti stregoneria, e ne ottieni di più quando raggiungi i livelli più alti, come mostrato nella colonna Punti Stregoneria della tabella Lo Stregone. Non potrai mai avere più punti stregoneria di quanti mostrati per il tuo livello sulla tabella. Recuperi tutti i punti stregoneria spesi al termine di un riposo lungo.

ESECUZIONE FLESSIBILE

Puoi usare i tuoi punti stregoneria per ottenere ulteriori slot incantesimo, o sacrificare gli slot incantesimo per ottenere ulteriori punti stregoneria. Impari altri modi di usare i tuoi punti stregoneria quando raggiungi i livelli più alti.

Creare Slot Incantesimo. Con un'azione bonus durante il tuo turno, puoi trasformare i punti stregoneria non spesi in uno slot incantesimo. La tabella Creare Slot Incantesimo mostra il costo della creazione di uno slot incantesimo di uno specifico livello. Non puoi creare slot incantesimo di livello oltre al 5°.

Convertire uno Slot Incantesimo in Punti Stregoneria. Con un'azione bonus durante il tuo turno, puoi spendere uno slot incantesimo e ottenere un numero di punti stregoneria pari al suo livello.

CREARE SLOT INCANTESIMO

Livello slot Incantesimo	Costo in Punti Stregoneria
1°	2
2°	3
3°	5
4°	6
5°	7

METAMAGIA

Al 3° livello, ottieni l'abilità di piegare i tuoi incantesimi alle tue necessità. Ottieni due delle seguenti opzioni di Metamagia di tua scelta. Ne ottieni un'altra al 10° e 17° livello.

Puoi usare una sola opzione di Metamagia su di un incantesimo da te eseguito, a meno che non sia indicato altrimenti.

INCANTESIMO ATTENTO

Quando esegui un incantesimo che forza un'altra creatura ad effettuare un tiro salvezza, puoi proteggere alcune creature dal pieno impatto dell'incantesimo. Per farlo, spendi 1 punto stregoneria e scegli un numero di creature pari al massimo al tuo modificatore di Carisma (minimo una creatura). Una creatura così scelta riesce automaticamente il suo tiro salvezza contro l'incantesimo.

INCANTESIMO DISTANTE

Quando esegui un incantesimo con la gittata di 1,5 metri o superiore, puoi spendere 1 punto stregoneria per raddoppiare la gittata di quell'incantesimo.

Quando esegui un incantesimo con la gittata contatto, puoi spendere 1 punto stregoneria per trasformare la gittata dell'incantesimo in 9 metri.

INCANTESIMO ESTESO

Quando esegui un incantesimo che ha durata 1 minuto o superiore, puoi spendere 1 punto stregoneria per raddoppiarne la durata, fino ad una durata massima di 24 ore.

INCANTESIMO GEMELLATO

Quando esegui un incantesimo che prende a bersaglio una sola creatura e non ha una gittata personale, puoi spendere un numero di punti stregoneria pari al livello dell'incantesimo per prendere a bersaglio una seconda creatura a gittata con lo stesso incantesimo (1 punto stregoneria se l'incantesimo è un trucchetto).

INCANTESIMO IMPERCETTIBILE

Quando esegui un incantesimo, puoi spendere 1 punto stregoneria per eseguirlo senza componenti somatiche o componenti verbali.

INCANTESIMO INTENSIFICATO

Quando esegui un incantesimo che obbliga una creatura ad effettuare un tiro salvezza per resistere agli effetti, puoi spendere 3 punti stregoneria per dare ad un bersaglio dell'incantesimo svantaggio al suo primo tiro salvezza effettuato contro l'incantesimo.

INCANTESIMO POTENZIATO

Quando tiri il danno per un incantesimo, puoi spendere 1 punto stregoneria per ritirare un numero di dadi fino ad un massimo del tuo modificatore di Carisma (minimo un dado). Devi usare il nuovo risultato.

Puoi usare Incantesimi Potenziati anche se hai già usato una diversa opzione di Metamagia durante l'esecuzione dell'incantesimo.

INCANTESIMO RAPIDO

Quando esegui un incantesimo con tempo di esecuzione 1 azione, puoi spendere 2 punti stregoneria per cambiare, per quella esecuzione, il tempo di esecuzione in 1 azione bonus.

INCREMENTO DI CARATTERISTICA

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di Caratteristica di 2, o incrementare due punteggi delle caratteristiche di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di Caratteristica oltre il 20.

RIPRISTINO STREGONESCO

Al 20° livello, recuperi 4 punti stregoneria ogni volta che termini un riposo breve.

ORIGINI STREGONESCHE

Stregoni diversi dichiarano origini diverse per la loro magia innata. Sebbene esistano molte varianti, le origini più comune ricadono in queste due categorie: una stirpe draconica e la magia incontrollata.

STIRPE DRACONICA

La tua magia innata proviene dalla magia draconica che si mischiò in passato al tuo sangue o a quello dei tuoi antenati. Spesso, gli stregoni con questa origine risalgono la loro discendenza ad un grande stregone dei tempi antichi che aveva stretto un patto con un drago o addirittura rivendicava un genitore drago. Alcune di queste stirpi sono ben stabilite nel mondo, mentre altre sono misteriose. Un qualsiasi stregone potrebbe essere il primo di una nuova stirpe, come risultato di un patto o qualche altra circostanza straordinaria.

ANTENATO DRAGO

Al 1° livello, scegli un tipo di drago come tuo antenato. Il tipo di danno associato a ciascun tipo di drago, verrà usato dai privilegi che guadagnerai in seguito.

DISCENDENZA DRACONICA

Drago	Tipo di Danno
Argento	Freddo
Bianco	Freddo
Blu	Fulmine
Bronzo	Fulmine
Nero	Acido
Oro	Fuoco
Ottone	Fuoco
Rame	Acido
Rosso	Fuoco
Verde	Veleno

Puoi parlare, leggere e scrivere in Draconico. Inoltre, ogni volta che effettui una prova di Carisma quando interagisci con un drago, il tuo bonus di competenza, se si può applicare alla prova, viene raddoppiato.

RESILIENZA DRACONICA

Al 1° livello, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 e aumentano ancora di 1 ogni volta che ottieni un livello in questa classe.

Inoltre, parte della tua pelle viene ricoperta da un sottile strato di scaglie simili a quelle di un drago. Quando non indossi armature, la tua CA è pari a 13 + il tuo modificatore di Destrezza.

AFFINITÀ ELEMENTALE

A partire dal 6° livello, quando esegui un incantesimo che infligge danni del tipo associato alla tua discendenza draconica, sommi il tuo modificatore di Carisma al danno. Allo stesso tempo, puoi spendere 1 punto stregoneria per ottenere resistenza a quel tipo di danno per 1 ora.

ALI DI DRAGO

Al 14° livello, ottieni l'abilità di far spuntare dalla tua schiena un paio di ali da drago, ottenendo velocità di volo pari alla tua attuale velocità. Puoi creare queste ali come azione bonus durante il tuo turno. Esse rimangono fino a quando non le congederai con un'azione bonus durante il tuo turno.

Non puoi manifestare le ali mentre indossi un'armatura, a meno che l'armatura non sia stata appositamente progettata per ospitarle, e gli abiti non costruiti per accomodare le tue ali potrebbero venir distrutti quando le manifesti.

PRESENZA DRACONICA

A partire dal 18° livello, puoi incanalare la temibile presenza del tuo antenato drago, facendo sì che chi ti circonda sia impressionato o spaventato. Con un'azione, puoi spendere 5 punti stregoneria per attingere a questo potere ed emanare un'aura di venerazione o paura (a tua scelta) fino a 18 metri di distanza. Per 1 minuto o finché non perdi la concentrazione (come se stessi eseguendo un incantesimo a concentrazione), ogni creatura ostile che inizia il suo turno all'interno di quest'aura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinata (se scegli venerazione) o spaventata (se scegli paura) fino al termine dell'aura. Una creatura che riesca il suo tiro salvezza è immune alla tua aura per 24 ore.

MAGIA INCONTROLLATA

La tua magia innata proviene dalle forze incontrollate del caos che si muovono sotto l'ordine della creazione. Potresti essere rimasto esposto a qualche forma di magia grezza, forse tramite un portale planare che conduce al Piano del Caos, ai Piani Elementali o al misterioso Luogo Remoto. Forse sei stato benedetto da una potente creatura fatata o marchiato da un demone. Oppure la tua magia potrebbe essere un tuo dono di nascita, privo di una qualche causa o ragione. Comunque sia venuta ad essere, questa magia caotica ribolle dentro di te, aspettando il momento di fuoriuscire.

SLANCIO DI MAGIA INCONTROLLATA

A partire da quando scegli questa origine al 1° livello, i tuoi incantesimi possono scatenare slanci di magia incontrollata. Immediatamente dopo aver eseguito un tuo incantesimo da stregone di 1° livello o più alto, il Master può farti tirare un d20. Se ottieni 1, tira sulla tabella Slanci di Magia Incontrollata per creare un effetto magico casuale.

MAREA DEL CAOS

A partire dal 1° livello, puoi manipolare le forze della probabilità e del caos per ottenere vantaggio su di un tiro di attacco, prova di Caratteristica o tiro salvezza. Una volta che lo hai fatto, devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo questo privilegio.

In qualsiasi momento prima che recuperi l'uso di questo privilegio, il Master può farti tirare sulla tabella Slanci di Magia Incontrollata immediatamente dopo che avresti eseguito un incantesimo da stregone di 1° livello o più alto. Potrai poi recuperare l'uso di questo privilegio.

PIEGARE LA SORTE

A partire dal 6° livello, possiedi l'abilità di piegare il fato usando la tua magia incontrollata. Quando un'altra creatura che puoi vedere effettua un tiro di attacco, una prova di Caratteristica o un tiro salvezza, puoi usare la tua reazione e spendere 2 punti stregoneria per tirare 1d4 e applicare il numero tirato come bonus o penalità (a tua scelta) al tiro della creatura. Puoi farlo dopo che la creatura tira ma prima che qualsiasi effetto determinato dal tiro venga applicato.

CAOS CONTROLLATO

Al 14° livello, ottieni un minimo di controllo sugli slanci della tua magia incontrollata. Ogni volta che tiri sulla tabella Slanci di Magia Incontrollata, puoi tirare due volte e usare il risultato che preferisci.

BOMBARDAMENTO DI INCANTESIMI

A partire dal 18° livello, l'energia nociva dei tuoi incantesimi si intensifica. Quando tiri il danno per un incantesimo e ottieni il risultato più alto su uno qualsiasi dei dadi tirati, scegli uno di questi dadi, tiralo di nuovo e somma il risultato al danno. Puoi usare questo privilegio solo una volta per turno.

SLANCI DI METAMAGIA

I seguenti sono da considerarsi esempi, il Master si senta libero di inventare nuovi effetti, in linea con quelli riportati qui di seguito

d100	Effetto	d100	Effetto
01-02	Tira su questa tabella all'inizio di ciascun tuo turno per il prossimo minuto, ignorando questo risultato sui prossimi tiri.	47-48	Un unicorno controllato dal Master compare in uno spazio entro 1,5 metri dal punto in cui ti trovi e poi sparisce 1 minuto dopo.
03-04	Per il prossimo minuto, puoi vedere qualsiasi creatura invisibile che si trovi sulla tua linea di visuale.	49-50	Non puoi parlare per il prossimo minuto. Ogni volta che ci provi, bolle rosa fuoriescono dalla tua bocca.
05-06	Un modron scelto e controllato dal Master compare in uno spazio non occupato entro 1,5 metri da te, e poi scompare 1 minuto dopo.	51-52	Uno scudo spettrale fluttua vicino a te per il prossimo minuto, conferendoti un bonus di +2 alla CA e immunità al <i>dardo incantato</i> .
07-08	Esegui <i>palla di fuoco</i> come incantesimo di 3° livello centrato su di te.	53-54	Sei immune all'intossicazione da alcol per i prossimi 5d6 giorni.
09-10	Esegui <i>dardo incantato</i> come incantesimo di 5° livello.	55-56	Ti cascano i capelli, per poi ricrescerti in 24 ore.
11-12	Tira un d10 e moltiplica il risultato per 2,5. La tua altezza cambia di un numero di centimetri pari al risultato ottenuto. Se il tiro è dispari, rimpicciolisci, se il tiro è pari, cresci.	57-58	Per il prossimo minuto, qualsiasi oggetto infiammabile con cui entri in contatto e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura, prende fuoco.
13-14	Esegui <i>confusione</i> centrato su di te.	59-60	Recuperi lo slot incantesimo di livello più basso che hai speso.
15-16	Per il prossimo minuto, recuperi 5 punti ferita all'inizio di ciascun tuo turno.	61-62	Per il prossimo minuto, ogni volta che parli, urli.
17-18	Sviluppi una lunga barba composta di piume che resterà finché non starnutirai. A quel punto le piume voleranno via dal tuo volto.	63-64	Esegui <i>nube di foschia</i> centrato su di te.
19-20	Esegui <i>grasso</i> centrato su di te.	65-66	Fino a tre creature di tua scelta entro 9 metri da te, subiscono 4d10 danni da fulmine.
21-22	Le creature hanno svantaggio ai tiri salvezza contro il prossimo incantesimo che eseguirai nel successivo minuto e che richieda un tiro salvezza.	67-68	Sei spaventato dalla creatura più vicina, fino al termine del tuo prossimo turno.
23-24	La tua pelle assume un vivido colorito blu. L'incantesimo <i>rimuovere maledizione</i> può porre fine a questo effetto.	69-70	Ogni creatura entro 9 metri da te diventa invisibile per il prossimo minuto. L'invisibilità termina per una creatura che attacca o esegue un incantesimo.
25-26	Ti compare un occhio sulla fronte per il successivo minuto. In questo periodo, hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.	71-72	Ottieni resistenza a tutti i tipi di danno per il prossimo minuto.
27-28	Per il prossimo minuto, tutti i tuoi incantesimi con tempo di esecuzione 1 azione, avranno tempo di esecuzione 1 azione bonus.	73-74	Una creatura a caso entro 18 metri da te diventa avvelenata per 1d4 ore.
29-30	Ti teletrasporti per un massimo di 18 metri in uno spazio non occupato di tua scelta e che puoi vedere.	75-76	Emani una luce intensa in un raggio di 9 metri per il prossimo minuto. Qualsiasi creatura che termini il suo turno entro 1,5 metri da te resta accecata fino al termine del suo prossimo turno.
31-32	Vieni trasportato sul Piano Astrale fino al termine del tuo prossimo turno, dopodiché ricomparirai nello spazio che occupavi precedentemente o nello spazio non occupato più vicino, se quello è ora occupato.	77-78	Esegui <i>polimorfia</i> su di te. Se fallisci il tiro salvezza, ti trasformi in una pecora per la durata dell'incantesimo.
33-34	Massimizza il danno del prossimo incantesimo dannoso che eseguirai nel prossimo minuto.	79-80	Farfalle illusorie e petali di fiori si muovono nell'aria entro 3 metri da te per il prossimo minuto.
35-36	Tira un d10. La tua età cambia di un numero di anni pari al risultato. Se il tiro è dispari, ringiovanisci (minimo 1 anno). Se il tiro è pari, invecchi.	81-82	Puoi immediatamente effettuare un'altra azione.
37-38	1d6 fonfi controllati dal Master compaiono in uno spazio non occupato entro 18 metri da te e sono spaventati da te. Svaniranno dopo 1 minuto.	83-84	Ogni creatura entro 9 metri da te subisce 1d10 danni necrotici. Recuperi un numero di punti ferita pari alla somma dei danni necrotici inferti.
39-40	Recuperi 2d10 punti ferita.	85-86	Esegui <i>immagine speculare</i> .
41-42	Ti trasformi in una pianta invasata fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre sei una pianta, sei inabile e hai vulnerabilità a tutti i danni. Se scendi a 0 punti ferita, il tuo vaso si rompe, e torni alla tua forma originale.	87-88	Esegui <i>volare</i> su di una creatura a caso entro 18 metri dal punto in cui ti trovi.
43-44	Per il prossimo minuto, ti puoi teletrasportare di un massimo di 6 metri, usando un'azione bonus durante ciascun tuo turno.	89-90	Diventi invisibile per il prossimo minuto. Durante questo periodo, le altre creature non ti possono udire. L'invisibilità termina se attacchi o esegui un incantesimo.
45-46	Esegui <i>levitare</i> su di te	91-92	Se muori nel prossimo minuto, ritorni immediatamente in vita come se fossi stato soggetto all'incantesimo <i>reincarnare</i> .
		93-94	Aumenti di una categoria di taglia per il prossimo minuto.
		95-96	Tu e tutte le creature entro 9 metri da te ottenete vulnerabilità ai danni perforanti per il prossimo minuto.
		97-98	Per il prossimo minuto sei circondato da una musica debole ed eterea.
		99-00	Recuperi tutti i punti stregoneria spesi.

INCANTESIMI DA STREGONE

<p>TRUCCHETTI Amici Prestidigitazione Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del mago Messaggio Raggio di Gelo Riparare Saetta di Fuoco Schizzo Acido Spruzzo Velenoso Stretta Folgorante Tocco Gelido Tutela dalle Lame</p> <p>1° LIVELLO Affascinare Persona Armatura del Mago Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Immagine Silente Individuare Magia Mani brucianti Nube di Foschia Onda di Tuono Orbe Cromatico Parvenza di Vita Dardo incantato Raggio di Malattia Ritirata Spedita Saetta della Fattucchiera Saltare Scudo Sonno Spruzzo Colorato</p> <p>2° LIVELLO Alterazione Personale Blocca persona Bussare Cecità/Sordità Corona di Pazzia Folata di Vento Forza Fantasmagorica Frantumare Immagine Speculare Individuare Pensieri Ingrandire/Rimpicciolire Invisibilità Levitare Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Potenziare Caratteristica Ragnatela Raggio Rovente Scalare come Ragno Sfocatura Suggestione Vedere Invisibilità Visione al Buio</p>	<p>3° LIVELLO Camminare sull'Acqua Chiaroveggenza Controincantesimo Dissolvere Magia Forma Gassosa Immagine Maggiore Intermittenza Lentezza Lingue Luce Diurna Nube Puzzolente Palla di Fuoco Paura Protezione dall'Energia Respirare Acqua Saetta Fulminante Tempesta di Nevischio Trama Ipnotica Velocità Volare</p> <p>4° LIVELLO Avvizzare Confusione Dominare Bestia Esilio Invisibilità Superiore Muro di Fuoco Pelle di Pietra Polimorfia Porta Dimensionale Tempesta di Ghiaccio</p> <p>5° LIVELLO Animare Oggetti Apparire Blocca mostro Circolo di Teletrasporto Cono di Freddo Creazione Dominare Persona Muro di Pietra Nube Assassina Piaga degli Insetti Telecinesi</p> <p>6° LIVELLO Circolo di Morte Disintegrare Fascio di Sole Fulmini a Catena Globo di Invulnerabilità Muovere Terra Portale Arcano Sguardo Pungente Suggestione di Massa Vera Vista</p>	<p>7° LIVELLO Dito della Morte Forma Eterea Invertire Gravità Palla di Fuoco Ritardata Spostamento di Piano Spruzzo Prismatico Teletrasporto Tempesta di Fuoco</p> <p>8° LIVELLO Dominare Mostro Nube Incendiaria Parola del Potere Stordire Spruzzo di Sole Terremoto</p> <p>9° LIVELLO Desiderio Fermare il Tempo Parola del Potere Uccidere Portale Sciame di Meteore</p>
--	---	---



CAPITOLO 4: PERSONALITÀ E BACKGROUND



La razza e la classe non sono i soli aspetti che definiscono il personaggio. Essi sono individui con le proprie storie, interessi, legami e capacità. Questo capitolo analizza i dettagli che differenziano i personaggi l'uno dall'altro, da argomenti fondamentali come il nome e l'aspetto fisico, passando per le regole del background e delle lingue, per terminare con gli argomenti più spinosi come la personalità e l'allineamento.

DETTAGLI DEL PERSONAGGIO

Il nome e l'aspetto fisico del tuo personaggio potrebbero essere la primissima cosa di te di cui verranno a conoscenza gli altri giocatori seduti a tavola. È importante pensare bene il modo in cui questi tratti riflettano il personaggio che hai in mente.

NOME

La descrizione della tua razza presenta anche esempi di nomi dei suoi appartenenti. Rifletti bene sul tuo nome, anche se ti stai limitando a sceglierne uno da una lista.

SESSO

Puoi interpretare un maschio o una femmina senza nessun beneficio o penalità speciali. Rifletti sul modo in cui il tuo personaggio non corrisponda alle aspettative culturali in merito a sesso, genere e comportamento sessuale. Ad esempio, un maschio drow chierico sfida le tradizionali divisioni in sessi della società degli elfi scuri, ragion per cui il tuo personaggio potrebbe aver abbandonato la sua cultura di origine per viaggiare in superficie.

Non devi limitarti alle nozioni binarie di sesso e genere. Il dio degli elfi è spesso visto come androgino o ermafrodita, e alcuni elfi del multiverso sono fatti a sua immagine, ad esempio. Potresti anche interpretare un personaggio femminile che si finge un uomo, un uomo che si sente intrappolato in un corpo femminile, una nana barbata che odia venir scambiata per un maschio. L'orientamento sessuale del personaggio è una scelta completamente tua.

TIKA E ARTEMIS: PERSONAGGI CONTRASTANTI

I dettagli sviluppati in questo capitolo sono fondamentali per rendere unico il tuo personaggio rispetto a tutti gli altri. Prendi in considerazione questi due guerrieri umani.

Proveniente da un mondo in guerra, Tika è stata una giovane scapestrata, sopravvissuta ad un'infanzia difficile. Figlia di un ladro, scappò di casa e praticò il mestiere di suo padre per le strade di una piccola città mercantile. Quando cercò di rapinare il proprietario della locanda del posto, egli la prese sotto la sua ala protettiva, dandole da lavorare come cameriera. Quando i draghi attaccarono la sua città e distrussero la locanda, Tika fu costretta a intraprendere la via dell'avventura assieme agli amici che conosceva fin da bambina. Le sue doti di guerriera mescolate alla vita vissuta in strada le forniscono capacità preziose per la sua carriera da avventuriera.

Artemis è cresciuto per le strade di una grande città del sud. Ha usato astuzia, forza e agilità per farsi strada in una delle centinaia di baraccopoli della città. Dopo molti anni, è riuscito ad attrarre l'attenzione di una delle più potenti gilde di ladri della città e, nonostante la giovane età, è riuscito rapidamente a scalarne la gerarchia. Artemis divenne in breve uno degli assassini preferiti del pascià della città, che lo inviò nelle lontane terre del nord per recuperare una gemma rubatagli. È un assassino professionista, sempre alla ricerca di un modo per migliorare le sue capacità.

Tika e Artemis sono entrambi umani ed entrambi guerrieri (con qualche esperienza da furbante), possiedono simili punteggi alti di Forza e Destrezza, ma è qui che terminano le loro somiglianze.

ALTEZZA E PESO

Puoi decidere il peso e l'altezza del tuo personaggio, impiegando le informazioni fornite nella descrizione della tua razza o tirando sulla tabella Altezza e Peso Casuali. Pensa al modo in cui i tuoi punteggi delle caratteristiche possano descrivere l'altezza e il peso del personaggio. Un personaggio agile potrebbe essere magro. Un personaggio forte e robusto alto o solo pesante.

VALORI COMUNI

La tabella indica i valori minimi e massimi di altezza e peso per ogni razza. Puoi scegliere liberamente i punteggi del tuo personaggio rimanendo all'interno dei limiti raziali indicati. Gli individui di genere femminile sono in genere più bassi ed esili di quelli maschili. Se desideri creare un personaggio di statura o peso fuori dal comune consulta il Master.

ALTEZZA E PESO COMUNI

Razza	Statura (cm)	Peso (Kg)
Dragonide	175-210	85-180
Elfo alto	155-185	40-80
Elfo dei boschi	155-185	40-70
Elfo Scuro (Drow)	150-180	40-80
Gnomo della foresta	90-115	30-45
Gnomo delle rocce	90-115	30-45
Mezzelfo	155-190	45-120
Mezzorco	180-200	75-200
Nano di collina	110-135	70-90
Nano di montagna	120-145	80-120
Halfling Piedelesto	100-125	45-65
Halfling cuoreforte	100-125	50-75
Kender	90-115	30-45
Tiefling	160-195	45-130
Umano	155-190	45-160



ALTRE PECULIARITÀ FISICHE

Sta a te scegliere l'età e il colore dei capelli, gli occhi e la pelle del tuo personaggio. Per aggiungere un tocco particolare, potresti fornirgli di peculiarità insolite o memorabili, come una cicatrice, un'andatura zoppicante o un tatuaggio.

TIKA & ARTEMIS: DETTAGLI DEL PERSONAGGIO

Pensa al modo in cui solo i nomi di Tika e Artemis distinguono questi personaggi e ne riflettono le personalità. Tika è una giovane determinata a dimostrare che non è più una bambina, mentre il suo nome la fa apparire giovane e normale. Artemis viene da una terra esotica e ha un nome molto più misterioso.

All'inizio della sua carriera da avventuriera, Tika ha diciannove anni e ha capelli ramati, occhi verdi, pelle chiara con lentiggini ed un neo sul fianco destro. Artemis è piccolo di statura, robusto e atletico. Ha lineamenti aquilini, zigomi pronunciati, e sembra che abbia sempre bisogno di una buona rasatura. I suoi capelli corvini sono folti e spessi, ma gli occhi sono grigi e inespressivi – a mostrare il vuoto della sua vita e della sua anima.

ALLINEAMENTO

Di solito una creatura dei mondi di gioco possiede un allineamento, che serve a descrivere in maniera generale il suo comportamento morale e personale. L'allineamento è la combinazione di due fattori: uno identifica la moralità (buono, malvagio o neutrale), e l'altro descrive il comportamento nei confronti dell'ordine e la società (legale, caotico o neutrale). Sono quindi nove le possibili combinazioni di allineamenti.

Questo breve riassunto dei nove allineamenti descrive il comportamento tipico di una creatura di quell'allineamento. Le singole persone possono variare profondamente da questo comportamento tipico, e ben poche sono le persone totalmente e perfettamente aderenti ai precetti del loro allineamento.

- **Legale buono (LB)** creature su cui si può contare facciano la cosa corretta da fare secondo la società civile. Draghi d'oro, paladini e la maggior parte dei nani sono legali buoni.
- **Neutrale buono (NB)** creature che cercano di fare del loro meglio per aiutare il prossimo nelle sue necessità. Molti celestiali, alcuni giganti delle nuvole e la maggior parte degli gnomi sono neutrali buoni.
- **Caotico buono (CB)** creature che agiscono secondo la propria coscienza, con poca considerazione delle aspettative altrui. Draghi di rame, molti elfi e gli unicorni sono caotici buoni.
- **Legale neutrale (LN)** individui che agiscono secondo leggi, tradizioni o codici personali. Molti monaci e alcuni maghi sono legali neutrali.
- **Neutrale (N)** è l'allineamento di coloro che preferiscono evitare le questioni morali e non schierarsi, facendo quella che sembra la cosa migliore da fare in quel momento. Gli uomini lucertola, la maggior parte dei druidi e molti umani sono neutrali.
- **Caotico neutrale (CN)** creature che seguono il proprio istinto, e che considerano la libertà personale al di sopra di tutto. Molti barbari e fuffanti, e alcuni bardi, sono caotici neutrali.
- **Legale malvagio (LM)** creature che metodicamente prendono ciò che vogliono entro i limiti di un codice di tradizioni, della lealtà o dell'ordine. Diavoli, draghi blu e hobgoblin sono legali malvagi.
- **Neutrale malvagio (NM)** è l'allineamento di coloro che agiscono in qualsiasi modo ritengano più opportuno, senza compassione o scrupoli. Molti elfi scuri, alcuni giganti delle nuvole e gli ugototti sono neutrali malvagi.

- **Caotico malvagio (CM)** creature che agiscono in base ad un'arbitraria violenza, alimentata da avidità, odio o sete di sangue. Demoni, draghi rossi e orchi sono caotici malvagi.

ALLINEAMENTO NEL MULTIVERSO

Per molte creature senzienti, l'allineamento è una scelta morale. Umani, nani, elfi e altre razze umanoidi possono scegliere qualsiasi percorso tra bene o male, legge o caos. Secondo il mito, gli dèi di allineamento buono che crearono queste razze gli diedero la libera volontà di scegliere la via da seguire, sapendo che il bene senza libertà è la schiavitù.

Le divinità malvagie che vollero invece che le razze da loro create li servissero. Così queste razze hanno delle forti tendenze innate che corrispondono alla natura dei loro dèi. La maggior parte degli orchi condivide la stessa natura violenta e selvaggia del loro dio e quindi sono portati al male. Anche qualora un orco scegliesse un allineamento buono, passerebbe la sua intera esistenza a combattere le sue tendenze innate. (Anche i mezzorchi avvertono la spinta latente dell'influenza del dio degli orchi).

L'allineamento è una parte essenziale della natura di celestiali e immondi. Un diavolo non sceglie di essere legale malvagio, e neppure tende al legale malvagio, egli è legale malvagio in quanto diavolo. Se in qualche modo cessasse di essere legale malvagio, cesserebbe anche di essere un diavolo.

La maggior parte delle creature prive di pensiero razionale non hanno allineamenti – sono **disallineate**. Una creatura del genere è incapace di effettuare scelte etiche o morali e agisce secondo la sua natura bestiale. Per dire, gli squali sono selvaggi predatori, ma non sono malvagi; non hanno alcun allineamento.

TIKA & ARTEMIS: ALLINEAMENTO

Tika è neutrale buona, fondamentalmente una persona di buon cuore, che cerca sempre di aiutare gli altri quando può. Artemis è legale malvagio, incurante del valore della vita senziente ma almeno professionale nel suo approccio all'omicidio.

Come personaggio malvagio, Artemis non è adatto come avventuriero. Ha iniziato la sua carriera da malfattore, e coopererà con gli eroi solo quando deve – e quando sarà nel suo interesse. Nella maggior parte delle partite, gli avventurieri malvagi sono un problema in un gruppo che non condivide i loro stessi interessi e obiettivi. In genere, gli allineamenti malvagi sono riservati ad antagonisti e mostri.

LINGUE

La tua razza indica le lingue che il tuo personaggio può parlare di base, e la tua background potrebbe darti accesso ad uno o più lingue aggiuntive di tua scelta. Annota queste lingue sulla tua scheda del personaggio.

Scegli le tue lingue dalla tabella Lingue Normali, o sceglie una comune alla tua campagna. Con il permesso del tuo Arbitro, puoi invece scegliere una lingua dalla tabella Lingue Esotiche o tra le lingue segrete, come il gergo dei ladri o la parola dei druidi.

Alcune di queste lingue sono in realtà famiglie di lingue con molti dialetti. Ad esempio, la lingua Primordiale comprende i dialetti Aero, Acqueo, Ignico e Terreo, uno per ciascuno dei quattro piani elementali. Le creature che parlano dialetti diversi della stessa lingua possono comunicare tra di loro.

LINGUE COMUNI

Lingua	Tipico Fruitore	Scrittura
Comune	Umani	Comune
Nanico	Nani	Nanico
Elfico	Elfi	Elfico
Gigante	Ogri, giganti	Nanico

Gnomesco	Gnomi	Nanico
Goblin	Goblinoidi	Nanico
Halffling	Gli halffling	Comune
Orchesco	Orchi	Nanico

LINGUE ESOTICHE

Lingua	Tipico Fruitore	Scrittura
Abissale	Demoni	Infernale
Celestiale	Celestiali	Celestiale
Draconico	Draghi, dragonidi	Draconico
Delle Profondità	Flagella mente	-
Infernale	Diavoli	Infernale
Primordiale	Elementali	Nanico
Silvano	Creature fatate	Elfico
Sottocomune	Mercanti Sottosuolo	Elfico

PECULIARITÀ DEL CARATTERE

Definire il carattere del tuo personaggio – l'insieme di tratti, atteggiamenti, abitudini, credenze e difetti che danno ad una persona un'identità unica – ti aiuterà a dargli vita nel gioco. Qui sono presentate quattro categorie di peculiarità: tratti della personalità, ideali, legami e difetti. Oltre a queste categorie, pensa alle frasi o parole preferite del tuo personaggio, i suoi tic o gesti abituali, vizi e piccole fissazioni, e qualsiasi altra cosa tu riesca ad immaginare.

Ogni background presentata più avanti in questo capitolo suggerisce delle peculiarità che potrai usare come fonte d'ispirazione per la tua immaginazione. Non sei obbligato a seguire queste opzioni, ma sono sicuramente un buon punto di partenza.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Fornisci il tuo personaggio di due tratti della personalità. I tratti della personalità sono cose piccole e semplici per aiutarti a rendere il tuo personaggio unico. I tuoi tratti della personalità dovrebbero comunicare qualcosa di interessante e divertente riguardo il personaggio. Dovrebbero essere auto esplicativi del motivo per cui rendono particolare il personaggio. “Sono brillante” non è un buon tratto, perché descrive tanti personaggi. Invece, “Ho letto tutti i libri del Grande Monastero” riesce a comunicare bene gli interessi e le propensioni del personaggio.

I tratti della personalità potrebbero descrivere le cose che piacciono al personaggio, i suoi successi passati, le cose che teme o per cui prova disgusto, l'auto-considerazione o i comportamenti del personaggio, o l'impatto dei suoi punteggi delle caratteristiche.

Un punto utile da cui partire per definire i tuoi tratti della personalità sono il tuo punteggio di Caratteristica più alto e quello più basso, e definire un tratto legato a ciascuno di essi. Potrebbe essere un tratto positivo e uno negativo: potresti aver lavorato duro per superare il tuo punteggio basso, ad esempio, o essere orgoglioso del tuo punteggio alto.

IDEALI

Descrivi un ideale che guidi il tuo personaggio. I tuoi ideali sono le cose in cui credi più fermamente, le fondamenta morali e i principi etici che ti spingono ad agire nel modo che fai. Gli ideali abbracciano tutto quello che riguarda i tuoi obiettivi nella vita fino alla tua indole innata.

Gli ideali possono rispondere a qualsiasi di queste domande: Quali sono i principi che non tradirai mai? Cosa ti spingerebbe a compiere dei sacrifici? Cosa ti spinge ad agire e guida i tuoi obiettivi e ambizioni? Qual è la cosa più importante a cui aspiri?

Puoi scegliere qualsiasi ideale tu voglia, ma l'allineamento del personaggio è un buon posto da cui partire per definirlo. Ogni background in questo capitolo suggerisce sei ideali. Cinque di questi sono legati ad aspetti dell'allineamento:

legge, caos, bene, male e neutralità. L'ultimo è più legato alla specifica background che a prospettive etiche o morali.

LEGAMI

Crea un legame per il tuo personaggio. I legami rappresentano la connessione del personaggio alle persone, luoghi ed eventi dell'ambientazione. Essi ti collegano a fatti della tuo background. Possono ispirarti alle vette dell'eroismo, o guidarti ad agire contro i tuoi interessi qualora i tuoi legami venissero minacciati. Possono funzionare in maniera simile agli ideali, guidando le motivazioni e gli obiettivi del personaggio.

I legami possono rispondere ad una di queste domande: Qual è la persona a cui tieni di più? Verso quale luogo avverti una connessione speciale? Qual è la cosa che possiedi che ami di più?

I tuoi legami possono essere legati alla tua classe, background, razza o qualche altro aspetto della storia o personalità del tuo personaggio. Nel corso delle tue avventure potresti addirittura sviluppare nuovi legami.

DIFETTI

Infine, scegli un difetto per il tuo personaggio. Il difetto del personaggio rappresenta un vizio, pulsione, paura o debolezza – in particolare, qualsiasi cosa che un altro individuo potrebbe sfruttare per rovinarti o portarti ad agire contro i tuoi interessi. Più importante di un tratto negativo della personalità, un difetto potrebbe rispondere a queste domande: Cosa ti fa arrabbiare? Qual è la persona, concetto o evento di cui sei terrorizzato? Quali sono i tuoi vizi?

TIKA E ARTEMIS: PECULIARITÀ DEL CARATTERE

Tika e Artemis hanno tratti della personalità ben distinti. Tika odia gli spacconi ed è spaventata dalle altezze, risultando di una brutta caduta durante la sua carriera da ladra. Artemis è sempre pronto al peggio e si muove rapido e sicuro.

Ora vediamo i loro ideali. Tika è innocente, quasi infantile, crede nel valore della vita e nell'importanza di trovare un lato buono in tutti. Artemis non si lascia mai sopraffare dalle emozioni, ed è costantemente in sfida con se stesso per migliorare le sue capacità. Il suo allineamento legale malvagio gli fornisce gli ideali dell'imparzialità e della bramosia di potere.

Il legame di Tika è con la locanda dove ha trovato lavoro. Il proprietario della locanda le ha dato una nuova opportunità di vita, e la sua amicizia con i suoi compagni di avventura si è forgiata proprio nel periodo in cui ha lavorato lì. Il suo legame potrebbe essere riassunto in questa frase “Farò tutto il necessario per punire i draghi che hanno distrutto la locanda.”

Il legame di Artemis è una strana relazione, quasi paradossale, con la sua nemesi, suo pari in scherma e cupa determinazione. Nel loro primo scontro, Artemis ha immediatamente notato qualcosa in comune con il suo avversario, una strana sensazione che se la sua esistenza fosse andata diversamente, potrebbe aver condotto una vita molto simile a quella dell'eroico drow rinnegato suo rivale. Da quel momento in poi, Artemis non è più stato un criminale assassino – è diventato un antieroe, spinto dalla sua rivalità. Il suo legame potrebbe essere riassunto in questa frase “Non avrò pace fino a quando non avrò dimostrato di essere migliore della mia nemesi.”

Entrambi i personaggi hanno anche dei difetti importanti. Tika è ingenua ed emotivamente vulnerabile, più giovane dei suoi compagni e preoccupata che la continuino a considerare la bambina conosciuta anni addietro. Potrebbe anche essere tentata di agire contro i suoi principi qualora fosse convinta che un particolare atto potesse dimostrare la sua maturità. Artemis esclude qualsiasi relazione personale e vuole essere solo lasciato in pace.

ISPIRAZIONE

L'ispirazione è una regola che il Master può usare per ricompensarti per aver interpretato il tuo personaggio in un modo aderente ai suoi tratti di personalità, ideali, legami e difetti. Usando l'ispirazione, puoi attingere al tuo tratto di personalità della compassione verso gli oppressi per ottenere una spinta in più nel negoziare con il Principe dei Mendicanti. Oppure l'ispirazione potrebbe permetterti di fare appello al tuo legame a difendere il tuo villaggio natio per sconfiggere gli effetti di un incantesimo di cui sei vittima.

OTTENERE L'ISPIRAZIONE

Il Master può scegliere di darti l'ispirazione per diversi motivi. Di solito gli Arbitri l'assegnano quando interpreti i tuoi tratti di personalità, cedi alle penalità presentate da un difetto o legame, o riesci in qualche modo a dar vita al tuo personaggio in modo convincente. Il Master ti comunicherà il modo in cui puoi ottenere ispirazione durante la partita.

L'ispirazione la si ha o non la si ha – non si possono accatastare “ispirazioni” per usarle in seguito.

USARE L'ISPIRAZIONE

Se hai ispirazione, puoi spenderla quando effettui un tiro di attacco, tiro salvezza o prova di Caratteristica. Spendere l'ispirazione ti fornisce vantaggio su quel tiro.

Inoltre, se hai ispirazione, puoi ricompensare un altro giocatore per una buona interpretazione del personaggio, manovra astuta, o anche solo per aver fatto qualcosa di eccezionale nel gioco. Quando un altro personaggio dei giocatori fa qualcosa che davvero contribuisce alla storia in modo divertente ed interessante, puoi rinunciare alla tua ispirazione per darla a quel personaggio.



TIKA E ARTEMIS: BACKGROUND

Tika e Artemis hanno entrambi trascorso la propria infanzia per la strada. La carriera da cameriera non ha davvero avuto grande impatto su Tika, e quindi potrà scegliere il background da monello, ottenendo la competenza nelle Abilità *furtività* e *rapidità di mano*, oltre ad apprendere l'uso degli attrezzi da ladro. Artemis è meglio definito dal background criminale, che gli fornisce le Abilità *furtività* e *raggiro*, oltre alla competenza con gli attrezzi da ladro e da avvelenatore.

BACKGROUND

Ogni storia ha un inizio. La formazione del tuo personaggio rivela da dove provieni, come sei diventato un avventuriero e il tuo posto nel mondo. Il tuo guerriero potrebbe essere stato in passato un coraggioso cavaliere o un soldato veterano. Il tuo mago un saggio o un artigiano. Il tuo furfante potrebbe essere stato membro di una gilda di ladri o intrattenuto il pubblico come giullare.

Scegliere un background fornisce un importante punto di partenza per determinare l'identità del tuo personaggio. La domanda più importante da chiedersi riguardo il tuo background è *cosa è cambiato?* Perché hai smesso di fare l'attività descritta del tuo background e hai cominciato a fare l'avventuriero? Dove ti sei procurato il denaro per acquistare il tuo equipaggiamento iniziale o, se provieni da un background facoltosa, perché non hai *più* soldi? Come hai imparato i privilegi della tua classe? Cosa ti rende unico rispetto alle altre persone che condividono la tua background?

Le formazioni di esempio in questo capitolo forniscono sia benefici concreti (privilegi, competenze e lingue) che suggerimenti per l'interpretazione del personaggio.

COMPETENZE

Ogni background fornisce ad un personaggio la competenza in due Abilità. Le Abilità sono descritte al capitolo 7.

Inoltre, la maggior parte delle formazioni fornisce al personaggio la competenza in uno o più attrezzi. Gli attrezzi e le competenze negli attrezzi sono descritte nel capitolo 5.

Se un personaggio dovesse ottenere la stessa competenza da due fonti diverse, può scegliere una competenza dello stesso tipo (Abilità o attrezzo) al posto di uno dei due doppi.

LINGUE

Alcune formazioni permettono ai personaggi di apprendere anche delle lingue aggiuntive, oltre quelle provviste dalla razza. Vedi “Lingue”, descritte prima in questo capitolo.

EQUIPAGGIAMENTO

Ogni background fornisce una dotazione di equipaggiamento iniziale. Se usi la regola opzionale del capitolo 5 per spendere denaro sull'equipaggiamento, non riceverai l'equipaggiamento iniziale del tuo background (né quello della tua classe).

PECULIARITÀ SUGGERITE

La tua background contiene anche peculiarità del carattere suggerite in base ad essa. Puoi scegliere le peculiarità, tirare i dadi per determinarle casualmente, o usare i suggerimenti come ispirazione per peculiarità di tua creazione.

PERSONALIZZARE IL BACKGROUND

Potresti voler modificare alcuni dei privilegi di un background in modo da meglio adattarli al tuo personaggio o all'ambientazione. Per personalizzare un background, puoi rimpiazzare un privilegio con un altro, scegliere qualsiasi due Abilità, e scegliere un massimo di due competenze con gli attrezzi o lingue tra le formazioni di esempio. Puoi usare la dotazione di equipaggiamento del tuo background o spendere soldi sull'equipaggiamento come descritto nel capitolo 5. (Se spendi soldi, non puoi prendere neppure la dotazione di equipaggiamento suggerita dalla tua classe). Per ultimo, scegli due tratti di personalità, un ideale, un legame e un difetto. Se non sei in grado di trovare un privilegio che corrisponda alla tua background desiderata, accordati con il tuo Arbitro per crearne uno.

ACCOLITO

Hai trascorso la tua vita al servizio di un tempio di uno specifico dio o pantheon di dèi. Agisci da intermediario tra il reame sacro e il mondo dei mortali, svolgendo riti sacri e offrendo sacrifici per avvicinare i fedeli alla presenza della divinità. Non sei necessariamente un chierico – lo svolgere riti sacri non è uguale all'incanalare il potere divino.

Scegli un dio, un pantheon di dèi, o qualche altra creatura quasi divina e accordati con il Master per approfondire la natura del tuo servizio alla religione. Eri un funzionario minore del tempio, cresciuto fin dall'infanzia per assistere i sacerdoti nei loro riti sacri? O eri un sommo sacerdote che ha ricevuto all'improvviso la chiamata da parte del suo dio affinché lo servisse in maniera differente? Forse eri il capo di un piccolo culto al di fuori di qualsiasi struttura regolare, o addirittura di un gruppo occulto che serviva una creatura demoniaca che ora rinneghi.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Religione

Lingue: Due a tua scelta.

Equipaggiamento: Un simbolo sacro (un dono ricevuto quando hai preso i voti del sacerdozio), un libro di preghiere o un rosario, 5 bastoncini di incenso, abiti talari, abiti comuni, e un borsello da cinta contenente 15 mo

PRIVILEGIO: RIPARO DEL FEDELE

Come accolito, ottieni il rispetto di coloro che condividono la tua fede, e puoi svolgere le cerimonie religiose della tua divinità. Insieme ai tuoi compagni di avventura puoi ricevere cure e accoglienza gratuita al tempio, santuario o altra roccaforte della tua fede, sebbene stia a te fornire qualsiasi componente materiale richiesta dagli incantesimi. Coloro che condividono la tua stessa religione ti manterranno (ma soltanto per quel che riguarda te e solo te) ad uno stile di vita modesto.

Potresti anche avere legami con uno specifico tempio dedicato alla divinità o pantheon da te prescelto, con relativo alloggio. Potrebbe trattarsi di un tempio dove hai prestato servizio, se ne sei rimasto in buoni rapporti, o un tempio dove hai trovato nuovo alloggio. Quando sei nelle vicinanze del tuo tempio, puoi richiedere l'assistenza di qualsiasi sacerdote, purché l'aiuto richiesto non sia pericoloso e tu sia ancora in buoni rapporti con il tempio.

PECULIARITÀ SUGGERITE

Gli accoliti sono formati dalle loro esperienze nei templi o altre comunità religiose. Lo studio della storia e dei principi della fede assieme ai rapporti con templi, santuari o gerarchie ecclesiastiche ne modella i comportamenti e gli ideali. I difetti potrebbero essere rappresentati da una segreta ipocrisia o idea eretica, oppure un ideale o legame portato all'eccesso.

d8 Tratto di Personalità

- 1 Idolatro un particolare eroe della mia fede, e faccio costantemente riferimento alle opere e gli esempi di quella persona.
- 2 Sono in grado di trovare un accordo anche tra i nemici più acerrimi, riuscendo ad entrare in sintonia con loro e operando sempre per la pace.
- 3 Vedo presagi in qualsiasi evento o azione. Gli dèi stanno cercando di comunicare con noi e dobbiamo imparare ad ascoltarli.
- 4 Non c'è nulla che possa smuovere la mia attitudine ottimista.
- 5 Cito (o cito erroneamente) testi sacri e proverbi praticamente in qualsiasi situazione.
- 6 Sono tollerante (o intollerante) verso altre fedi e rispetto (o condanno) la venerazione di altri dèi.
- 7 Amo il buon cibo, le bevute, e la vita di corte tra l'élite del mio tempio. La vita semplice non mi si addice.
- 8 Sono vissuto così tanto al tempio che ho ben poca esperienza pratica nell'interagire con persone del mondo esterno.

d6 Ideale

- 1 Tradizione. Le antiche tradizioni di adorazione e sacrificio vanno preservate e perseguite. (Legale)
- 2 Carità. Cerco sempre di aiutare i bisognosi, non importa a quale costo. (Buono)
- 3 Cambiamento. Dobbiamo agire per promuovere i cambiamenti che gli dèi stanno costantemente operando sul mondo. (Caotico)
- 4 Potere. Spero un giorno di raggiungere la vetta della gerarchia religiosa della mia fede. (Legale)
- 5 Fede. Sono certo che il mio dio guiderà le mie azioni. Ho fede che se mi impegno, le cose funzioneranno. (Legale)
- 6 Aspirazione. Cerco di dimostrarmi degno del favore del mio dio agendo in modo da rispecchiare i suoi insegnamenti. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 Farei di tutto per recuperare un'antica reliquia della mia fede persa da tempo.
- 2 Un giorno mi vendicherò della corrotta gerarchia ecclesiastica che mi ha dichiarato eretico.
- 3 Devo la vita al sacerdote che mi ha salvato quando i miei genitori morirono.
- 4 Tutto quello che faccio è a beneficio della gente comune.
- 5 Farò di tutto per proteggere il tempio che servo.
- 6 Cerco di proteggere un testo sacro che i miei nemici considerano eretico e vogliono distruggere.

d6 Difetto

- 1 Giudico duramente gli altri, ma giudico me stesso con ancor maggiore severità.
- 2 Do troppa fiducia alle alte sfere del potere della mia gerarchia ecclesiastica.
- 3 La mia pietà spesso mi porta a fidarmi ciecamente di chi professa la fede nel mio dio.
- 4 Le mie idee sono inflessibili.
- 5 Diffido degli estranei e da loro mi aspetto il peggio.
- 6 Una volta fissato su di un obiettivo, mi ossessionerò a danno di tutto ciò che fa parte della mia vita.

ARTIGIANO DELLA GILDA

Sei membro di una gilda di artigiani, abilitato in un particolare campo e strettamente legato ad altri artigiani. Hai imparato la tua abilità come apprendista presso un maestro artigiano, sotto la sponsorizzazione della tua gilda, fino a quando sei diventato un maestro del tuo campo.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Persuasione

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di attrezzi da artigiano

Lingue: Una a tua scelta

Equipaggiamento: Un set di attrezzi da artigiano (a tua scelta), una lettera di presentazione della tua gilda, abiti da viaggiatore, e un borsello contenente 15 mo

AFFARI DELLA GILDA

Le gilde sono di solito presenti nelle città abbastanza grandi da alloggiare più artigiani che svolgono la stessa attività. Tuttavia, la tua gilda potrebbe anche essere una rete di liberi artigiani, ciascuno al lavoro in un diverso villaggio all'interno di un reame più grande. Accordati con il tuo Arbitro per determinare la natura della gilda. Puoi scegliere gli affari della tua gilda o determinarli casualmente.

Alcuni esempi: alchimisti e farmacisti, fabbri, distillatori, scriba, carpentieri, cartografi, calzolari, cuochi, soffiatori di vetro, gioiellieri, pellettieri, tagliapietre, pittori, vasai, costruttori navali, armaioli, stagnini, carrozzieri, tessitori, intagliatori.

Come membro della tua gilda, hai le Abilità necessarie per creare oggetti finiti da materie prime (come indicato dalla tua competenza con un certo tipo di attrezzi da artigiano) oltre che conoscere i principi del commercio e degli affari. La domanda che ora si pone è se lascerai il commercio per la via dell'avventura, o ti dedicherai a cercare di unire i due assieme.

PRIVILEGIO: APPARTENENZA ALLA GILDA

Come membro rispettato della gilda, puoi godere di certi benefici che questa affiliazione fornisce. I tuoi compagni della gilda ti forniranno cibo e alloggio, se necessario, e se c'è bisogno pagheranno per il tuo funerale. In alcuni paesi e città, una loggia della gilda offre un luogo di ritrovo per incontrare altri membri della tua professione, oltre che essere un ottimo luogo per incontrare potenziali datori di lavoro, alleati e mercenari.

Le gilde detengono spesso un enorme potere politico. Qualora tu venissi accusato di un crimine, la tua gilda ti sosterrà qualora si possa dimostrare la tua innocenza o il crimine sia giustificabile. Tramite la gilda puoi anche ottenere accesso a potenti figure politiche, qualora tu ne sia un membro in buoni rapporti. Questi legami possono richiedere la donazione di denaro o oggetti magici ai forzieri della gilda.

Devi pagare una quota di 5 mo al mese alla gilda. Se non riesci a pagare tutte le quote, dovrai recuperare in qualche modo i pagamenti arretrati per rientrare in buoni rapporti con la tua gilda.

d8 Tratto di Personalità

- 1 Credo che ogni cosa debba essere fatta bene. Non posso farne a meno – sono un perfezionista.
- 2 Sono snob e sguardo con sdegno chi non sa apprezzare le belle arti
- 3 Ho sempre voglia di capire come funzionano le cose
- 4 Conosco molti aforismi ed un proverbio per ogni occasione
- 5 Sono scortese con le persone che non hanno il mio impegno sul lavoro e il fair play.
- 6 Mi piace parlare a lungo della mia professione
- 7 Preferisco contrattare per il miglior prezzo possibile, prima di pagare per qualcosa.
- 8 Sono ben conosciuto per il mio lavoro, e voglio fare in modo tutti mi apprezzino. Sono sempre sorpreso quando le persone non hanno sentito parlare di me.

d6 Ideale

- 1 **Comunità.** È dovere di tutte le persone civili adoperarsi al fine di rafforzare i legami della comunità e la sicurezza dei civiltà (Legale)
- 2 **Generosità.** I miei talenti mi sono stati concessi affinché io potessi usarli a beneficio del mondo. (Buono)
- 3 **Libertà.** Tutti dovrebbero essere liberi di perseguire il proprio sostentamento. (Caotico)
- 4 **Avidità.** Il mio unico interesse è il denaro. (Malvagio)
- 5 **Personale.** Sono impegnato a rispettare gli persone a cui tengo, non ideali. (Neutrale)
- 6 **Aspirazione.** Lavoro duro per il essere il migliore del mio campo.

d6 Legame

- 1 Il laboratorio dove ho imparato il mio mestiere è per me il luogo più importante nel mondo.
- 2 Ho creato una grande opera per qualcuno, ma in seguito l'ho trovato indegno di riceverlo. Sto ancora cercando qualcuno degno.
- 3 Devo alla mia gilda il grande merito di avermi forgiato nella persona che sono oggi.
- 4 Perseguo la ricchezza per assicurarmi l'amore di qualcuno.
- 5 Un giorno tornerò alla mia gilda a dimostrare che sono il miglior artigiano di tutti.
- 6 Avrò vendetta contro le forze del male che hanno distrutto il mio posto di lavoro ed hanno rovinato la mia fonte di sostentamento.

d6 Difetto

- 1 Farò di tutto per mettere le mani su qualcosa di raro e prezioso.
- 2 Sono rapido a pensare che qualcuno voglia imbrogliarmi.
- 3 Ho un segreto fardello. Nessuno dovrà mai scoprire che una volta ho rubato dalla cassa della gilda
- 4 Non sono mai soddisfatto di quello che ho. Voglio sempre di più.
- 5 Ucciderei pur di avere un titolo nobiliare!
- 6 Sono terribilmente geloso di chiunque possa mettere in ombra la mia opera. Ovunque io vada, sono circondato da rivali

CIARLATANO

Puoi aprirti la via a parole in praticamente qualsiasi situazione e conosci le cose giuste da dire e come ottenere le informazioni che cerchi. Riesci a capire cosa desiderano le persone dopo pochi minuti di conversazione e sai come trarre vantaggio.

Il buon senso dovrebbe guidare le persone lontano dalle cose che sembrano troppo belle per essere vere, ma il buon senso sembra scarseggiare, quando tu sei in giro.

Sai perfettamente come influenzare la gente. Sei un imbroccatore e ti reputi un'artista della truffa; sei capace di imbastire truffe di ogni sorta e, in un attimo, uscirne pulito come un bambino.

L'ampolla di liquido rosa che cura ogni male, l'unguento che dona la giovinezza, la pomata per far ricrescere i capelli sono tutte meraviglie che suonano poco plausibili ma che tu sai proporre e farli suonare come veri affari.

Competenze nelle Abilità: Inganno, Prestidigitazione

Attrezzi: Kit da truccatore, set di giochi

Lingue: Una lingua a tua scelta

Equipaggiamento: Due set di abiti (comuni e da nobili), kit da truccatore, dieci fiale chiuse contenenti acqua colorata, set di dadi truccati, carte da gioco, anello con simbolo di un duca immaginario, 30 mo

SCHEMI PREFERITI

Ogni ciarlatano ha un metodo preferito che utilizza. Scegli una truffa o tira il dado sulla tabella.

d8 Schema

- 1 Baro ai giochi d'azzardo
- 2 Falsifico denaro o documenti
- 3 Mi insinuo nella vita delle persone per far leva sul loro debole e assicurarmi le loro fortune.
- 4 Mi ritirai dalla società dopo un evento che mutò la mia vita.
- 5 Ho molte identità che uso all'occorrenza.
- 6 Eseguo giochetti di prestigio agli angoli delle strade
- 7 Convinco la gente che la spazzatura che vendo vale i loro soldi.

PRIVILEGIO: FALSA IDENTITÀ

Hai creato una seconda identità che comprende documenti, conoscenze, e camuffamenti che ti permettono di assumere l'aspetto di quella persona. Inoltre, puoi falsificare documenti comprese carte e lettere ufficiali con la scrittura di una specifica persona, purché tu abbia visto un esempio del tipo di documento che stai cercando di copiare.

PECULIARITÀ SUGGERITE

I ciarlatani sono personaggi pittoreschi che nascondono il loro vero io dietro le maschere che costruiscono. Essi riflettono ciò che la gente vuole vedere, quello che vogliono credere, e come vedono il mondo. Ma il loro vero io a volte è afflitto da una coscienza inquieta, un vecchio nemico, o problemi di fiducia profonde.

d8 Tratto di Personalità

- 1 Credo che ogni cosa debba essere fatta bene. Non posso farne a meno – sono un perfezionista.
- 2 Sono snob e sguardo con sdegno chi non sa apprezzare le belle arti
- 3 Ho sempre voglia di capire come funzionano le cose
- 4 Conosco molti aforismi ed un proverbio per ogni occasione
- 5 Sono scortese con le persone che non hanno il mio impegno sul lavoro e il fair play.
- 6 Mi piace parlare a lungo della mia professione
- 7 Preferisco contrattare per il miglior prezzo possibile, prima di pagare per qualcosa.
- 8 Sono ben conosciuto per il mio lavoro, e voglio fare in modo tutti mi apprezzino. Sono sempre sorpreso quando le persone non hanno sentito parlare di me.

d6 Ideale

- 1 **Comunità.** È dovere di tutte le persone civili adoperarsi al fine di rafforzare i legami della comunità e la sicurezza dei civili (Legale)
- 2 **Generosità.** I miei talenti mi sono stati concessi affinché io potessi usarli a beneficio del mondo. (Buono)
- 3 **Libertà.** Tutti dovrebbero essere liberi di perseguire il proprio sostentamento. (Caotico)
- 4 **Avidità.** Il mio unico interesse è il denaro. (Malvagio)
- 5 **Personale.** Sono impegnato a rispettare gli persone a cui tengo, non ideali. (Neutrale)
- 6 **Aspirazione.** Lavoro duro per il essere il migliore del mio campo.

d6 Legame

- 1 Il laboratorio dove ho imparato il mio mestiere è per me il luogo più importante nel mondo.
- 2 Ho creato una grande opera per qualcuno, ma in seguito l'ho trovato indegno di riceverlo. Sto ancora cercando qualcuno degno.
- 3 Devo alla mia gilda il grande merito di avermi forgiato nella persona che sono oggi.
- 4 Perseguo la ricchezza per assicurarmi l'amore di qualcuno.
- 5 Un giorno tornerò alla mia gilda a dimostrare che sono il miglior artigiano di tutti.
- 6 Avrò vendetta contro le forze del male che hanno distrutto il mio posto di lavoro ed hanno rovinato la mia fonte di sostentamento.

d6 Difetto

- 1 Farò di tutto per mettere le mani su qualcosa di raro e prezioso.
- 2 Sono rapido a pensare che qualcuno voglia imbroccarmi.
- 3 Ho un segreto fardello. Nessuno dovrà mai scoprire che una volta ho rubato dalla cassa della gilda
- 4 Non sono mai soddisfatto di quello che ho. Voglio sempre di più.
- 5 Ucciderei pur di avere un titolo nobiliare!
- 6 Sono terribilmente geloso di chiunque possa mettere in ombra la mia opera. Ovunque io vada, sono circondato da rivali

CRIMINALE

Sei un esperto criminale, con diverse infrazioni della legge alle spalle. Hai trascorso molto tempo a contatto con altri criminali e hai tuttora conoscenze nell'ambiente. Hai maggiore affinità della maggior parte delle persone con il mondo dell'omicidio, furto, e la violenza che pervade il ventre della civiltà, e finora sei sopravvissuto solo sfidando le regole e le costrizioni della società.

Competenze nelle Abilità: Furtività, Inganno

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di giochi, attrezzi da ladro.

Equipaggiamento: Un piede di porco, abiti comuni scuri compreso un cappuccio, e un borsello da cinta contenente 15 mo

SPECIALITÀ CRIMINALE

Esistono diversi tipi di criminali, e all'interno di una gilda dei ladri o simile organizzazione criminale, i singoli membri si specializzano. Anche i criminali che operano al di fuori di queste organizzazioni hanno una forte preferenza verso certe attività criminali piuttosto che altre. Scegli il ruolo che hai avuto nella tua vita criminale, o tira sulla seguente tabella.

d8	Specializzazione	d8	Specializzazione
1	Assassino a Pagamento	5	Picchiatore
2	Bandito di Strada	6	Rapinatore
3	Borseggiatore	7	Ricattatore
4	Contrabbandiere	8	Ricettatore

PRIVILEGIO: CONTATTO CRIMINALE

Hai un contatto affidabile che agisce da tuo tramite con una rete di altri criminali. Sai come ricevere ed inviare messaggi al tuo contatto, anche a grandi distanze; per la precisione, conosci i messaggeri locali, i carovanieri corrotti, e i lerci marinai che possono consegnare un tuo messaggio.



d8 Tratto di Personalità

- 1 Ho sempre un piano pronto per quando le cose vanno male.
- 2 Sono sempre calmo, non importa la situazione. Non alzo mai la voce, né mi faccio controllare dalle emozioni.
- 3 La prima cosa che faccio quando mi trovo in un posto nuovo è annotarmi le posizioni di tutte le cose preziose – o dove possano essere nascoste.
- 4 Preferirei farmi un nuovo amico che un nuovo nemico.
- 5 È molto difficile guadagnare la mia fiducia. Le persone più pulite, di solito sono quelle che nascondono il maggior lerciume.
- 6 Non mi curo dei rischi della situazione. Non mi parlare mai di probabilità.
- 7 La cosa migliore per spingermi a fare qualcosa, è dirmi che non la posso fare.
- 8 Reagisco al minimo insulto.

d6 Ideale

- 1 Onore. Non rubo ai colleghi. (Legale)
- 2 Libertà. Le catene sono fatte per essere spezzate, così come coloro che vorrebbero forgiarle. (Caotico)
- 3 Carità. Rubo ai ricchi per dare ai poveri. (Buono)
- 4 Avidità. Farò di tutto per arricchirmi. (Malvagio)
- 5 Persone. Sono leale ai miei amici, non a qualche ideale, e per quel che mi importa tutti gli altri possono anche andarsi a fare una passeggiata nello Stige. (Qualsiasi)
- 6 Redenzione. C'è una scintilla di bontà in tutti. (Buono)

d6 Legame

- 1 Sto cercando di saldare un debito nei confronti di un generoso benefattore.
- 2 Il frutto dei miei guadagni illeciti serve a mantenere la mia famiglia.
- 3 Mi è stata portata via una cosa importante, e sono determinato a riprendermela.
- 4 Diventerò il più grande ladro mai vissuto al mondo.
- 5 Sono colpevole di un crimine orrendo. Spero di potermi redimere un giorno.
- 6 Una persona che amavo è morta a causa di un mio errore. Non accadrà mai più.

d6 Difetto

- 1 Quando vedo un oggetto prezioso, non riesco a pensare ad altro che a rubarlo.
- 2 Quando devo scegliere tra i soldi e gli amici, di solito scelgo i soldi.
- 3 Se c'è un piano, lo dimenticherò. Se non lo dimenticherò, lo ignorerò.
- 4 Ho un tic che rivela quando mento.
- 5 Mi giro e scappo quando le cose volgono al peggio.
- 6 Una persona innocente è in prigione per un crimine commesso da me. E la cosa mi sta bene.

EREMITA

Hai vissuto recluso – in una comunità ritirata come un monastero, o addirittura totalmente da solo – per la parte formativa della tua esistenza.

Competenze nelle Abilità: Medicina, Religione

Competenze negli Attrezzi: Kit da erborista

Lingua: Una a tua scelta

Equipaggiamento: Un contenitore di pergamene pieno di appunti dai tuoi studi o preghiere, una coperta invernale, abiti comuni, un kit da erborista, e 5 mo

VITA DI RECLUSIONE

Per quale motivo ti sei isolato, e cosa è cambiato a tal punto da spingerti ad interrompere la tua solitudine? Determina con il tuo Arbitro l'esatta natura della tua reclusione, o determinala casualmente.

d8 Vita di Reclusione

- 1 Ero alla ricerca di illuminazione spirituale.
- 2 Stavo partecipando della vita in comune in conformità con i dettami di un ordine religioso.
- 3 Sono stato esiliato per un crimine che non ho commesso
- 4 Mi ritirai dalla società dopo un evento che mutò la mia vita.
- 5 Ho bisogno di un posto tranquillo per lavorare sulla mia arte, la letteratura, la musica, altri.
- 6 Avevo bisogno di comunicare con la natura, lontano dalla civiltà
- 7 Ero il custode di un antico rudere o reliquia
- 8 Ero un pellegrino in cerca di una persona, un luogo, o reliquia di significato spirituale.

PRIVILEGIO: SCOPERTA

La quieta reclusione del tuo lungo eremitaggio ti ha portato ad un'unica e grande scoperta. L'esatta natura di questa rivelazione dipende dalla natura della tua reclusione. Potrebbe trattarsi di una somma verità riguardo la cosmologia, gli dèi, le creature potenti dei piani esterni, o delle forze della natura. Potrebbe trattarsi di un luogo che nessuno ha mai visto prima. Potresti aver riscoperto un fatto da tempo dimenticato, oppure riscoperto un'antica reliquia del passato che potrebbe riscrivere la storia. Altrimenti potrebbero essere informazioni dannose per le persone che ti hanno condannato all'esilio, e che quindi ti hanno spinto a tornare alla società.

Accordati con il tuo Arbitro per determinare i dettagli della tua scoperta e del suo impatto sulla campagna.

PECULIARITÀ SUGGERITE

Alcuni eremiti sono molto adatti ad una vita di reclusione, mentre altri la soffrono e bramano una compagnia. Che abbracciano la solitudine o provino a fuggirne, questa vita solitaria ne modella atteggiamenti e ideali. Alcuni sono addirittura impazziti per gli anni trascorsi lontano dalla società civile.

d8 Tratto di Personalità

- 1 Sono rimasto isolato per così tanto tempo che parlo raramente, preferendo comunicare con gesti o grugniti.
- 2 Sono assolutamente sereno anche di fronte al disastro.
- 3 Il leader della mia comunità aveva qualcosa di saggio da dire su qualsiasi argomento, e sono desideroso di condividere quella saggezza.
- 4 Mi sento un'enorme empatia per tutti coloro che soffrono.
- 5 Sono ignaro di galateo e aspettative sociali
- 6 Collego tutto quello che mi accade per un grande piano cosmico.
- 7 Spesso mi perdo nei miei pensieri e la contemplazione, diventando ignaro di ciò che mi circonda.
- 8 Sto lavorando su una grande teoria filosofica e mi piace condividere le mie idee.

d6 Ideale

- 1 **Bene superiore.** I miei dono sono destinati ad essere condivisi da tutti, non utilizzati per mio personale beneficio. (Buono)
- 2 **Logica.** Le emozioni non devono offuscare il nostro senso di ciò che è giusto e vero, o il nostro pensiero logico. (Legale)
- 3 **Pensiero libero.** Indagine e la curiosità sono i pilastri del progresso ((caotico)
- 4 **Potere.** La solitudine e la contemplazione sono percorsi verso il potere mistico o magico. (Male)
- 5 **Vivi e lascia vivere.** Ingerenza negli affari altrui provoca solo guai. (Neutrale)
- 6 **La conoscenza di sé.** Se conosci te stesso, non c'è più niente da sapere. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 Niente è più importante rispetto agli altri membri del mio eremo, ordine, o associazione.
- 2 Sono entrato isolamento per nascondermi da quelli che potrebbero ancora darmi la caccia. Un giorno dovrò affrontarli.
- 3 Sto ancora cercando l'illuminazione ho perseguito nella mia solitudine, e mi sfugge ancora.
- 4 Sono entrato solitudine perché ho amato qualcuno che non potevo avere.
- 5 Ho fatto una scoperta, che se venisse alla luce, porterebbe alla rovina del mondo!
- 6 Il mio isolamento mi ha dato grande intuizione in un grande male che solo io posso distruggere.

d6 Difetto

- 1 Ora che sono tornato al mondo, mi godo un po' troppo le sue delizie.
- 2 Nutro oscuri pensieri assetati di sangue che il mio isolamento e la meditazione non sono riusciti a sedare.
- 3 Sono dogmatico nei miei pensieri e filosofia.
- 4 Ho lasciato che la mia sete di sapere oscurasse amicizie e armonia.
- 5 Rischio troppo per scoprire un po' di conoscenza.
- 6 Mi piace mantenere i segreti e non condividere con nessuno.

EROE DEL POPOLO

Sei di umili natali, ma il tuo destino ha in serbo grandi cose per te. La gente del tuo villaggio ti considera di già il loro campione, mentre il tuo destino ti richiama ad ergerti contro i tiranni e i mostri che minacciano tutte le persone pacifiche.

Competenze nelle Abilità: Addestramento Animali, Sopravvivenza

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di attrezzi da artigiano, veicoli (terrestri).

Equipaggiamento: Attrezzi da artigiano (a tua scelta), una pala, un vaso di ferro, abiti comuni, e un borsello da cinta contenente 10 mo

EVENTO DECISIVO

Conducevi una professione semplice tra i popolani, magari come contadino, minatore, servitore, pastore, taglialegna o becchino. Ma è successo qualcosa che ti ha fatto imboccare un percorso diverso, destinandoti a compiere gesta grandiose. Scegli o determina casualmente un evento decisivo che ti contraddistingue come eroe del popolo.

d10 Evento Decisivo

- 1 Ho reagito contro gli agenti del tiranno.
- 2 Ho salvato delle persone durante un disastro naturale.
- 3 Ho combattuto da solo contro un terribile mostro.
- 4 Ho derubato un mercante corrotto per aiutare i poveri.
- 5 Ho respinto un esercito invasore a comando della milizia locale.
- 6 Mi sono intrufolato nel castello del tiranno e rubatone le armi per armare il popolo.
- 7 Ho addestrato i contadini ad usare gli strumenti dei campi come armi contro i soldati del tiranno.
- 8 Il sovrano ha annullato un decreto impopolare dopo il mio simbolico atto di protesta contro di esso.
- 9 Un celestiale, fatato o simile creatura mi ha benedetto o rivelato la mia vera origine.
- 10 Reclutato nell'esercito del sovrano, ne sono diventato uno dei comandanti e sono stato premiato per il mio eroismo.

PRIVILEGIO: OSPITALITÀ RUSTICA

Dato che sei uno del popolo, non hai problemi a mescolarti tra i suoi membri. Puoi trovare un posto per nasconderti, riposare o recuperare tra i popolani, a meno che non ti sia dimostrato un pericolo per loro. Ti proteggeranno dalla legge o da chiunque ti stia cercando, ma non rischieranno mai la loro vita per te.

PECULIARITÀ SUGGERITE

Un eroe del popolo è una persona comune, nel bene o nel male. La maggior parte degli eroi del popolo considerano le loro umili origini una virtù, non una manchevolezza, e restano sempre molto legati alla comunità in cui vivono.

d8 Tratto di Personalità

- 1 Giudico le persone dalle loro azioni, non dalle parole.
- 2 Se qualcuno è nei guai, sono sempre pronto a dargli una mano.
- 3 Quando ho un obiettivo in mente, lo perseguirò qualsiasi cosa vi si frapponga.
- 4 Ho un forte senso della giustizia e nelle discussioni cerco sempre di trovare la soluzione più equanime.
- 5 Sono sicuro delle mie capacità e faccio il possibile per infondere questa sicurezza nel prossimo.
- 6 Gli altri pensano. Io agisco.
- 7 Uso in modo improprio i paroloni per cercare di sembrare più intelligente.
- 8 Mi annoio facilmente. Quando si manifesterà il mio destino?

d6 Ideale

- 1 Rispetto. Le persone meritano di essere trattate con dignità e rispetto. (Buono)
- 2 Equità. Nessuno dovrebbe ottenere un trattamento preferenziale dalla legge, e nessuno è al di sopra di essa. (Legale)
- 3 Libertà. I tiranni non devono opprimere le persone. (Caotico)
- 4 Potere. Se divento forte, posso prendere ciò che voglio – ciò che merito. (Malvagio)
- 5 Sincerità. Non è giusto far finta di essere quello che non sono. (Neutrale)
- 6 Destino. Nulla e nessuno potrà deviarci dalla mia strada. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 Ho una famiglia, ma non ho idea di dove sia. Un giorno, spero di ritrovarla.
- 2 Ho lavorato la mia terra, amo la mia terra, e proteggerò la mia terra.
- 3 Una volta fui fatto pestare brutalmente da un nobile arrogante, e ora mi vendicherò su qualsiasi prepotente che incontrerò.
- 4 I miei attrezzi sono simboli della mia vita passata, e li porto sempre con me per non dimenticare mai le mie radici.
- 5 Proteggo coloro che non sono in grado di proteggersi da soli.
- 6 Vorrei che il mio amore d'infanzia fosse partita con me per inseguire assieme il mio destino.

d6 Difetto

- 1 Il tiranno che governa la mia terra non si fermerà davanti a nulla per vedermi morto.
- 2 Sono certo dell'importanza del mio destino, e cieco ai miei difetti e al rischio del fallimento.
- 3 La gente che mi conosceva da giovane sa del mio vergognoso segreto, e quindi non potrò mai tornare a casa.
- 4 Ho un debole per i vizi della città, in particolare l'alcol.
- 5 In segreto, credo che andrebbe tutto meglio se fossi io il tiranno al comando del territorio.
- 6 Ho difficoltà a fidarmi dei miei alleati.

ESTRANEO

Sei cresciuto nelle terre selvagge, lontano dalla civiltà e dagli agi delle città e della tecnologia.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Sopravvivenza

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di strumento musicale

Lingua: Una a tua scelta

Equipaggiamento: Un bastone, una trappola per cacciare, un trofeo di un animale ucciso da te, abiti da viaggiatore, un borsello contenente 10 mo

ORIGINE

Sei stato in luoghi strani e visto cose che gli altri non possono neppure immaginare. Pensa a qualcuna delle terre straniere che hai visitato e che impatto hanno avuto su di te. Puoi determinare casualmente la tua occupazione durante i tuoi viaggi, o sceglierne una che si adatta al tuo personaggio

d10	Origine	d10	Origine
1	Forestale	6	Cacciatore di Taglie
2	Cacciatore con trappole	7	Pellegrino
3	Colono	8	Nomade tribale
4	Guida	9	Cacciatore
5	Esiliato	10	Predone tribale

PRIVILEGIO: VAGABONDO

Hai una memoria eccezionale per quanto concerne mappe e geografia, e puoi sempre ricordare la disposizione generale del terreno, degli insediamenti e altre caratteristiche del territorio. Inoltre, ogni giorno puoi trovare cibo e acqua fresca per te e altre cinque persone, purché il territorio produca bacche, piccole prede, acqua, ecc.

PECULIARITÀ SUGGERITE

Spesso considerati rozzi e selvaggi dalle persone civilizzate, gli estranei non hanno grande rispetto per le comodità della vita cittadina. Il rapporto con la tribù, il clan, la famiglia e col mondo naturale di cui fanno parte sono i legami più importanti per questi estranei.

d8 Tratto di Personalità

- 1 Sono guidato da una forte voglia di viaggiare che mi porta lontano da casa.
- 2 Guardo oltre i miei amici come se fossero una cucciolata di cuccioli appena nati.
- 3 Una volta ho corso 50 chilometri senza fermarmi, per metterei guardia il mio clan, da un'orda di orchi che si avvicinavano.
- 4 Per ogni situazione, ho una lezione tratta dall'osservare la natura.
- 5 Non mi importa di ricchezza e buone maniere. Denaro ed etichetta non vi salvano da un orsogufo affamato.
- 6 Raccoglio sempre cose, distrattamente ci giocherello e talvolta le rompo accidentalmente.
- 7 Mi sento molto più a mio agio con gli animali che con le persone.
- 8 Sono stato allevato dai lupi.

d6 Ideale

- 1 **Cambiamento.** La vita è come le stagioni, in costante cambiamento, e noi dobbiamo cambiare con esso. (Caotico)
- 2 **Bene superiore.** È responsabilità di ogni individuo adoperarsi per il bene e la felicità di tutta la tribù. (Buono)
- 3 **Potere.** I più forti sono destinati a governare. (Malvagio)
- 4 **Onore.** Disonorando me stesso disonoro il mio intero clan.
- 5 **Natura.** Il mondo naturale è più importante di tutti i costrutti della civiltà. (Neutrale)
- 6 **Gloria.** Devo guadagnare gloria in battaglia per me e per il mio clan. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 La mia famiglia, clan o tribù, è la cosa più importante della mia vita, anche quando sono lontano da essa.
- 2 Una lesione alla natura incontaminata della mia casa, è una lesione a me.
- 3 Porterò ira e devastazione contro i malfattori che hanno distrutto la mia patria.
- 4 Sono l'ultimo del mio clan, ed è mio compito fare in modo che il loro nomi entrino nella leggenda.
- 5 Soffro di terribili visioni di un disastro che deve accadere. Farò tutto il possibile per evitare che accada.
- 6 È mio dovere fornire figli per sostenere la tribù.

d6 Difetto

- 1 Sono troppo innamorato di birra, vino ed altre sostanze intossicanti.
- 2 Non c'è spazio per la prudenza in una vita vissuta al massimo.
- 3 Ricordo ogni insulto che ho ricevuto e curo un risentimento silenzioso verso chiunque mi abbia offeso.
- 4 Impiego molto tempo a fidarmi di altre razze, tribù o società.
- 5 La violenza è la mia risposta a qualsiasi sfida.
- 6 Non mi aspetto di salvare coloro che non possono salvare se stessi. È il modo naturale in cui i forti prosperano e i deboli periscono.

INTRATTENITORE

Vivi dinanzi al pubblico e sai come ammaliarlo, intrattenerlo e addirittura ispirarlo.

Competenze nelle Abilità: Acrobazia, Intrattenere

Competenze negli Attrezzi: Kit da truccatore, un tipo di strumento musicale

Equipaggiamento: Uno strumento musicale (a tua scelta), il dono di un ammiratore (lettera d'amore, ciocca di capelli o gingillo), un costume, e un borsello contenente 15 mo

PRATICHE DA INTRATTENITORE

Un buon intrattenitore è versatile, e in grado di rendere più interessante ciascuna esibizione con diverse attività. Scegli da una a tre pratiche o determinale casualmente.

Alcuni esempi: attore, ballerino, mangiafuoco, buffone, giocoliere, strumentista, poeta, cantante, narratore, acrobata.

d10	Pratica da intrattenitore	d10	Pratica da intrattenitore
1	Attore	6	Musicista
2	Ballerino	7	Poeta
3	Mangiafuoco	8	Cantante
4	Buffone	9	Cantastorie
5	Giocoliere	10	Acrobata

PRIVILEGIO: A GRANDE RICHIESTA

Puoi sempre trovare un posto dove esibirti, di solito una locanda o una taverna, ma a volte anche un circo, un teatro o addirittura la corte di un nobile. In questo posto, ricevi cibo e alloggio gratuitamente di tipo modesto o confortevole (a seconda della qualità del tuo datore di lavoro), fino a quando ti esibirai ogni sera. Inoltre, le tue esibizioni ti rendono una figura popolare del posto. Quando ti trovi in una città dove ti sei esibito e vieni riconosciuto, in genere le persone sono subito ben disposte verso di te.

PECULIARITÀ SUGGERITE

Gli intrattenitori di successo devono essere in grado di catturare e mantenere l'attenzione del pubblico, e quindi hanno personalità forti o esagerate. Sono inclini ad atteggiamenti romantici e spesso si attaccano ad elevati ideali in merito alla pratica dell'arte e l'apprezzamento della bellezza.



d8 Tratto di Personalità

- 1 Conosco una storia valida per quasi ogni situazione
- 2 Ogni volta che mi trovo in un posto raccolgo voci, pettegolezzi locali
- 3 Sono un inguaribile romantico, sempre alla ricerca di quel "qualcuno di speciale".
- 4 Nessuno rimane arrabbiato con me. Posso sciogliere qualsiasi di tensione.
- 5 Mi piace un buon insulto, anche quelli diretti a me
- 6 Sono amareggiato quando non sono al centro dell'attenzione
- 7 Mi accontento di niente meno che la perfezione
- 8 Cambio stato d'animo rapidamente quanto cambiare chiave in una canzone.

d6 Ideale

- 1 **Bellezza.** Quando mi esibisco, rendo il mondo migliore di quanto non fosse. (Buono)
- 2 **Tradizione.** Le storie, leggende e canzoni del passato non devono mai essere dimenticati, perché ci insegnano chi siamo. (Legale)
- 3 **Creatività.** Il mondo ha bisogno di nuove idee e azioni coraggiose. (Caotico)
- 4 **Avidità.** Mi interessano solo i soldi e la fama. (Male)
- 5 **Persone.** Mi piace vedere i sorrisi sui volti delle persone quando mi esibisco. Questo è tutto quello che conta. (Neutrale)
- 6 **Onestà.** L'arte dovrebbe riflettere l'anima; dovrebbe venire da dentro e scoprire chi siamo veramente. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 Il mio strumento è il mio bene più prezioso, e mi ricorda qualcuno che amo.
- 2 Qualcuno ha rubato il mio strumento prezioso, e un giorno mi farà tornare indietro.
- 3 Voglio essere famoso, quel che costi.
- 4 Io idolatro un eroe dei vecchi racconti e misuro le mie azioni nei confronti di quel personaggio
- 5 Farò di tutto per dimostrare il mio valore superiore al mio rivale odiato.
- 6 Farei qualsiasi cosa per gli altri membri della mia vecchia troupe.

d6 Difetto

- 1 Farò di tutto per ottenere fama e notorietà
- 2 Ho un debole per i bei visi.
- 3 Uno scandalo mi impedisce di ritornare a casa. Questo tipo di problemi mi perseguita
- 4 Una volta ho fatto satira su un nobile che vuole ancora oggi la mia testa. È stato un errore che probabilmente ripeterai.
- 5 Trovo difficile tacere ciò che penso. La mia lingua tagliente mi mette spesso nei guai.
- 6 Nonostante il mio impegno e la buona volontà, rimango inaffidabile per i miei amici.

MARINAIO

Hai passato anni a bordo di vascelli, affrontando tempeste, mostri delle profondità e nemici temibili che volevano far sprofondare la tua imbarcazione negli abissi marini. Decidi assieme al tuo Arbitro la natura della nave su cui eri imbarcato. Era una nave mercantile, una nave da crociera, una nave esploratrice o una nave pirata? Quanto era famosa (o famigerata)? Ha viaggiato tanto? È ancora in viaggio, o si presume svanita o perduta?

Quali erano i tuoi compiti a bordo – timoniere, capitano, navigatore, cuoco o qualche altra posizione? Chi erano il capitano e il suo vice? Hai abbandonato la nave in buoni rapporti con i tuoi compagni, o sei fuggito?

Competenze nelle Abilità: Atletica, Percezione

Competenze negli Attrezzi: attrezzi da navigatore, veicoli (acqua)

Equipaggiamento: Una caviglia (randello), 15 metri di corda di seta, un portafortuna come una zampa di coniglio o una piccola pietra con un foro al centro (oppure puoi scegliere un gingillo a caso nella tabella Gingilli del capitolo 5 delle *Regole Base*), abiti comuni, un borsello contenente 10 mo

PRIVILEGIO: PASSAGGIO PER NAVE

Quando ne hai bisogno, puoi trovare un passaggio per nave per te e i tuoi compagni d'avventura. Potreste viaggiare sulla nave su cui sei di servizio, o un'altra nave con cui sei in buoni rapporti (magari capitanata da un tuo vecchio compagno di ciurma). Dato che stai chiedendo un favore, non potrai avere la certezza di alcuna rotta che soddisfi le tue necessità. Sarà il Master a determinare quanto tempo ci vorrà a raggiungere il posto dove devi recarti. In cambio del passaggio gratuito, ci si aspetta che tu e i tuoi compagni assistiate la ciurma durante il viaggio.

PECULIARITÀ SUGGERITE

I marinai sono persone dure, ma le responsabilità della vita a bordo li rende generalmente affidabili. La vita a bordo di una nave ne modella l'atteggiamento e forma i loro legami più importanti.

VARIANTE: PIRATA

Hai trascorso la tua gioventù agli ordini di un temibile pirata, uno spietato tagliagole che ti ha insegnato a sopravvivere in un mondo di squali e selvaggi. Ti sei dedicato ai saccheggi in alto mare e buttato in una tomba d'acqua più di una persona meritevole di quella fine. Paura e massacri non ti sono alieni, e ti sei procurato una reputazione sgradevole in molte città portuali.

VARIANTE PRIVILEGIO: CATTIVA REPUTAZIONE

Non importa dove ti rechi, la gente ha paura di te e della tua reputazione. Quando ti trovi in un insediamento civilizzato, puoi commettere liberamente alcuni crimini minori, come rifiutarti di pagare il cibo in una taverna o sfondare la porta di un negozio locale, dato che la maggior parte delle persone non segnalerà le tue attività alle autorità.

d8 Tratto di Personalità

- 1 I miei amici sanno di poter contare sempre su di me, per ogni cosa.
- 2 Lavoro duro, in modo da spassarmela alla grande a fine lavoro.
- 3 Mi piace navigare in nuovi porti e fare nuove amicizie davanti ad un boccale di birra.
- 4 Modifico la verità per il bene di una buona storia
- 5 Per me, una rissa da taverna è un bel modo per conoscere una nuova città.
- 6 Non rinuncio mai ad un'amichevole scommessa
- 7 Il mio linguaggio è volgare come un nido di otyugh
- 8 Mi piace un lavoro ben fatto, soprattutto se riesco a convincere qualcun altro a farlo

d6 Ideale

- 1 **Rispetto.** La cosa che mantiene una nave insieme è il rispetto reciproco tra capitano ed equipaggio. (Buono)
- 2 **Equità.** Tutti noi facciamo il lavoro, in modo che tutti condividiamo le ricompense. (Legale)
- 3 **Libertà.** Il mare è libertà – la libertà di andare ovunque e fare qualsiasi cosa. (Caotico)
- 4 **Supremazia.** Sono un predatore, e le altre navi sul mare sono la mia preda. (Male)
- 5 **Personale.** Mi sono impegnato ai miei compagni, non ideali. (Neurale)
- 6 **Aspirazione.** Un giorno possiederò la mia nave e tratterò il mio destino. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 Sono fedele al mio capitano prima di tutto, il resto viene dopo.
- 2 La nave è ciò che conta, compagni e capitani vanno e vengono.
- 3 Mi ricorderò sempre la mia prima nave.
- 4 In una città portuale, ho un amante i cui occhi, quasi riuscivano a rubarmi al mare.
- 5 Sono stato ingannato dalla mia parte equa dei profitti, e voglio ottenere ciò che mi spetta.
- 6 Pirati spietati uccisero il capitano e tutti i miei compagni, saccheggiarono la nostra nave lasciandomi a morire. La vendetta sarà mia.

d6 Difetto

- 1 Eseguo gli ordini anche se penso che siano sbagliati.
- 2 Direi qualsiasi cosa per evitare di fare lavoro extra
- 3 Una volta che qualcuno mette in dubbio il mio coraggio, non ho mai marcia indietro, non importa quanto sia pericolosa la situazione.
- 4 Una volta che inizio a bere diventa molto difficile riuscire a smettere.
- 5 Non riesco a trattenermi da borse aperte, tasche mal chiuse, monete e monili.
- 6 Il mio orgoglio mi condurrà alla distruzione.

MONELLO

Sei cresciuto per le strade da solo, orfano, e povero. Non avevi nessuno a vegliare su di te e ad accudirti, così hai imparato a provvedere per te stesso. Hai combattuto ferocemente per il cibo e mantenuto una vigilanza costante sulle altre anime disperate che avrebbero potuto derubarti. Hai dormito sui tetti e nei vicoli, esposto alle intemperie, sopportando la malattia senza il vantaggio della medicina o un luogo in cui curarti. Sei sopravvissuto nonostante tutte le avversità, e lo hai fatto attraverso l'astuzia, la forza e la velocità.

Inizi la tua carriera da avventuriero con abbastanza soldi per vivere in maniera modesta ma sicura per almeno dieci giorni. Come ti sei procurato quel denaro? Cosa ti ha permesso di liberarti della tua condizione disagiata e imbarcarti in una vita migliore?

Competenze nelle Abilità: Furtività, Rapidità di Mano

Competenze negli Attrezzi: attrezzi da ladro, kit da truffatore

Equipaggiamento: Un piccolo coltello, una mappa della città in cui sei cresciuto, un topolino, un oggetto che ti ricorda i tuoi genitori, abiti comuni, un borsello contenente 10 mo

PRIVILEGIO: SEGRETI DELLA CITTÀ

Conosci le vie e gli anfratti segreti della città e puoi trovare passaggi nell'ambiente urbano che altri non noterebbero. Quando non sei in combattimento, tu (e i compagni che stai guidando) puoi viaggiare tra due luoghi qualsiasi della città al doppio della normale velocità.

PECULIARITÀ SUGGERITE

Nel bene o nel male, i monelli sono formati da una vita di disperata povertà. Tendono ad essere guidati da una profonda devozione alle persone con cui sono cresciuti per le strade o da un desiderio ardente di ottenere una vita migliore – e magari vendicarsi di tutte le persone ricche che li hanno maltrattati.



d8 Tratto di Personalità

- 1 Nascondo continuamente cibo e gingilli nelle mie tasche
- 2 Faccio sempre molte domande
- 3 Mi piace intrufolarmi in piccoli luoghi dove nessuno può raggiungermi.
- 4 Dormo sempre con le spalle contro il muro o un albero, e tutti i miei beni avvolti in un fagotto tra le mie braccia.
- 5 Mangio come un maiale e non conosco le buone maniere.
- 6 Penso che chiunque sia gentile con me, nasconde intenti malvagi.
- 7 Non mi piacere fare il bagno
- 8 Dico senza mezzi termini quello che le altre persone cecano di nascondere.

d6 Ideale

- 1 **Rispetto.** Tutte le persone, ricche o povere, meritano rispetto. (Buono)
- 2 **Comunità.** Dobbiamo prendere cura l'uno dell'altro, perché nessun altro ha intenzione di farlo. (Legale)
- 3 **Cambiamento.** Ciò che è in basso si alza, e ciò che è alto e potente scende verso il basso. Il cambiamento è la natura di tutte le cose. (Caotico)
- 4
- 5 **Persona.** Io aiuto le persone che aiutano me. Questo è ciò che ci tiene in vita. (Neutrale)
- 6 **Aspirazione.** Ho intenzione di dimostrare che son degno di una vita migliore. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 La mia città o villaggio è la mia casa e mi batterò per difenderla!
- 2 Finanzia un orfanotrofio per offrire un rifugio ed impedire ad altri fanciulli di soffrire quello che ho sofferto io.
- 3 Devo la mia sopravvivenza ad un altro monello che mi ha insegnato a sopravvivere per strada.
- 4 Ho un debito. Non potrò mai ripagare la generosa persona che si è presa cura di me.
- 5 Sono sfuggito alla mia vita di povertà derubando una persona importante. Lui mi cerca e se un giorno mi troverà vorrà farmela pagare.
- 6 Nessun'altro avrebbe dovuto sopportare i disagi che ho dovuto sopportare.

d6 Difetto

- 1 Se sono in inferiorità numerica scappo da un combattimento.
- 2 L'oro per me vale un sacco di soldi, fare qualsiasi cosa per un po' d'oro.
- 3 Non posso fidarmi completamente di qualcuno, tranne di me stesso.
- 4 Preferisco uccidere qualcuno nel sonno che rischiare in un duello leale.
- 5 Non è rubare appropriarsi di qualcosa di cui si ha bisogno.
- 6 Le persone che non sanno prendersi cura di se stesse hanno ciò che meritano.

NOBILE

Sei a tuo agio con la ricchezza, il potere e i privilegi che questi comportano. Possiedi un titolo nobiliare, e la tua famiglia possiede terre, raccoglie tasse e detiene un importante potere politico. Potresti essere un aristocratico viziato ignaro del concetto di lavoro o disagio, un mercante che è stato elevato a nobile, o un diseredato con una percezione esagerata della nobiltà. Oppure potresti essere un onesto e competente proprietario terriero, che si preoccupa della gente che vive e lavora nelle sue terre, ben consapevole delle sue responsabilità nei loro confronti.

Assieme al tuo Arbitro crea un titolo appropriato e determina quanta autorità questo titolo comporti. Un titolo nobiliare non è un concetto isolato – è connesso ad un'intera famiglia, e qualsiasi titolo tu detenga, lo tramanderai ai tuoi figli. Dovresti anche collaborare con il Master per descrivere la tua famiglia e in che modo ti ha influenzato.

La tua famiglia è antica e stabile o il titolo ti è stato conferito solo di recente? Quanto potere detiene la tua famiglia, e in che campo in particolare? Di che reputazione gode la tua famiglia tra gli altri aristocratici della regione? Come viene considerata dalla gente comune?

Qual è la tua posizione nella famiglia? Sei l'erede del capo famiglia? Hai già ereditato il titolo? Come vivi questa responsabilità? Oppure sei così in basso nella linea ereditaria che nessuno si preoccupa delle tue attività, purché non mettano in imbarazzo il resto della famiglia? Come si pone il capo famiglia nei confronti della tua attività da avventuriero? Sei tenuto in buona considerazione dalla tua famiglia, o sei considerato una pecora nera?

La tua famiglia possiede uno stemma che tu possa portare su di un anello? Dei colori particolari che indossi sempre? Un animale considerato il simbolo della famiglia o addirittura un suo membro spirituale?

Competenze nelle Abilità: Persuasione, Storia

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di giochi

Lingue: Una a tua scelta.

Equipaggiamento: Abiti eleganti, un anello con sigillo, una pergamena di riconoscimento, e un borsello contenente 25 mo

PRIVILEGIO: POSIZIONE PRIVILEGIATA

Grazie ai tuoi nobili natali, la gente è incline a pensare sempre il meglio di te. Sei il benvenuto nell'alta società, e le persone assumono che tu abbia il diritto a trovarti in qualsiasi posto tu sia. La gente comune fa di tutto per mettersi a tuo agio ed evitare di indispettirti, mentre le altre persone di nobili natali ti trattano come un membro della stessa sfera sociale. Se ne hai bisogno, puoi ottenere udienza da un nobile del luogo.

PRIVILEGIO VARIANTE: SEGUITO

Al posto di Posizione Privilegiata può scegliere Seguito.

Hai al tuo servizio tre servitori, fedeli alla tua famiglia. Possono essere inservienti o messaggeri, e uno di loro svolgere funzione da maggiordomo. Costoro sono individui che possono svolgere attività mondane al posto tuo, ma non combatteranno per te, né ti seguiranno in aree pericolose, e ti abbandoneranno se messi costantemente in pericolo o insultati.

PECULIARITÀ SUGGERITE

I nobili sono nati e cresciuti seguendo uno stile di vita molto diverso dalla maggior parte della gente, e la loro personalità riflette questa educazione. Un titolo nobiliare comporta una lunga serie di legami – responsabilità verso la famiglia, verso altri nobili (compreso il proprio sovrano), verso la gente affidata alle cure della propria famiglia, e anche nei confronti del titolo detenuto. Questa responsabilità è spesso un ottimo modo per mettere il nobile in difficoltà.

d8 Tratto di Personalità

- 1 La mia parlata eloquente fa sentire tutti coloro con cui parlo come se fossero la persona più importante e meravigliosa del mondo.
- 2 La gente comune mi ama per la mia gentilezza e generosità.
- 3 Nessuno potrebbe mai dubitare, osservando il mio portamento regale, che non sono di un livello superiore a quello del volgo.
- 4 Faccio di tutto per apparire sempre al meglio e seguire tutte le ultime mode.
- 5 Non amo sporcarmi le mani, e non sarò mai trovato cadavere in un alloggio inadeguato.
- 6 Nonostante i miei nobili natali, non mi ritengo superiore alla gente comune. Abbiamo tutti lo stesso sangue.
- 7 Il mio apprezzamento, una volta perso, è perso per sempre.
- 8 Se mi reherai danno, ti distruggerò, rovinerò il tuo nome e spargerò sale sui tuoi campi.

d6 Ideale

- 1 Rispetto. Il rispetto mi è dovuto in virtù della mia posizione, ma tutte le persone, quale che sia la loro posizione sociale, meritano di essere trattate con dignità. (Buono)
- 2 Responsabilità. È mio dovere rispettare l'autorità dei miei superiori, così come gli inferiori devono rispettare la mia. (Legale)
- 3 Indipendenza. Devo dimostrare che possono cavarmela da solo senza l'appoggio della mia famiglia. (Caotico)
- 4 Potere. Se riuscirò ad ottenere più potere, nessuno potrà darmi ordini. (Malvagio)
- 5 Famiglia. Il sangue è più denso dell'acqua. (Qualsiasi)
- 6 Nobile Obbligo. È mio dovere proteggere e difendere i miei sottoposti. (Buono)

d6 Legame

- 1 Affronterò qualsiasi ostacolo per ottenere l'approvazione della mia famiglia.
- 2 L'alleanza del mio casato con un'altra famiglia nobiliare deve essere preservata a qualsiasi costo.
- 3 Non c'è nulla di più importante degli altri membri della mia famiglia.
- 4 Sono innamorato dell'erede di una famiglia in odio ai miei parenti.
- 5 La lealtà al mio sovrano è indissolubile.
- 6 La gente comune deve considerarmi un eroe del popolo.

d6 Difetto

- 1 In segreto, ritengo che tutti mi siano inferiori.
- 2 Nascondo un segreto così scandaloso che se fosse rivelato rovinerebbe la mia famiglia per sempre.
- 3 Odo troppo spesso insulti e minacce velate in tutte le parole che mi vengono rivolte, e mi infurio facilmente.
- 4 Provo un appetito insaziabile verso i piaceri della carne.
- 5 Invero, il mondo ruota attorno a me.
- 6 Con le mie azioni e le mie parole, sono fonte di scandalo per la mia famiglia.

SAGGIO

Hai trascorso anni ad apprendere i segreti del multiverso. Hai esaminato manoscritti, studiato pergamene e ascoltato i più grandi esperti degli argomenti che ti interessano. I tuoi sforzi ti hanno reso un maestro del tuo campo di studi.

Competenze nelle Abilità: Arcano, Storia

Lingue: Due a tua scelta

Equipaggiamento: Una boccetta di inchiostro nero, una penna, un coltellino, una lettera di un tuo collega defunto che pone una domanda a cui non sei ancora riuscito a dare risposta, abiti comuni, e un borsello da cinta contenente 10 mo

SPECIALIZZAZIONE

Per determinare la natura dei tuoi studi, tira un d8 o scegli tra le opzioni seguenti: Accademico in disgrazia, Alchimista, Astronomo, Bibliotecario, Mago Apprendista, Professore, Ricercatore, Scriba

d8 Specializzazione	d8 Specializzazione
1 Accademico in disgrazia	5 Mago apprendista
2 Alchimista	6 Professore
3 Astronomo	7 Ricercatore
4 Bibliotecario	8 Scriba

PRIVILEGIO: RICERCATORE

Quando cerchi di imparare o ricordare un argomento, se non conosci quell'informazione, spesso sai dove e da chi ottenerla. Di solito, questa informazione viene fornita da una biblioteca, scriptorio, università o un saggio o altra persona o creatura di cultura. Il tuo Arbitro potrebbe anche decidere che la conoscenza che cerchi è celata in un posto quasi inaccessibile, oppure che non possa essere ottenuta. Scovare i più profondi segreti del multiverso potrebbe richiedere un'avventura se non addirittura un'intera campagna.

PECULIARITÀ SUGGERITE

I saggi sono definiti dai loro costanti studi, e le loro peculiarità riflettono questa vita di studi. Devoto alle attività accademiche, un saggio apprezza molto il sapere – a volte per se stesso, e a volte come mezzo per altri ideali.



d8 Tratto di Personalità

- 1 Uso parole con molte sillabe per dare l'impressione di una grande cultura.
- 2 Ho letto tutti i libri delle più grandi biblioteche del mondo – o fingo di averlo fatto.
- 3 Sono abituato ad aiutare le persone meno intelligenti di me, e gli spiego con pazienza tutto ciò che c'è da sapere.
- 4 Non c'è nulla che mi piaccia più di un bel mistero.
- 5 Sono disposto ad ascoltare tutte le parti di una discussione prima di emettere un giudizio.
- 6 Parlo... piano... quando parlo... agli idioti,.. ovvero... praticamente... chiunque... rispetto... a me.
- 7 Sono veramente, veramente goffo nelle situazioni sociali.
- 8 Sono convinto che la gente stia sempre cercando di carpire i miei segreti.

d6 Ideale

- 1 Conoscenza. Tramite la conoscenza si raggiunge la strada che conduce al potere e all'auto accrescimento. (Neutrale)
- 2 Bellezza. Ciò che è bello ci indica la via per oltrepassarlo e raggiungere la verità. (Buono)
- 3 Logica. Le emozioni non devono offuscare i nostri pensieri logici. (Legale)
- 4 Nessun Limite. Nulla dovrebbe limitare le infinite possibilità inerenti a tutto il creato. (Caotico)
- 5 Potere. La conoscenza è la via per il potere e il dominio. (Malvagio)
- 6 Auto Miglioramento. Lo scopo di una vita di studi è di migliorare se stessi. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 È mio dovere proteggere i miei studenti.
- 2 Possiedo degli antichi testi che contengono segreti così terribili che non dovranno mai cadere nelle mani sbagliate.
- 3 Lavoro per salvaguardare una biblioteca, università, scriptorio o monastero.
- 4 L'opera della mia vita è una serie di tomi collegati ad uno specifico campo del sapere.
- 5 È tutta la vita che cerco la risposta ad una determinata domanda.
- 6 Ho venduto la mia anima in cambio della conoscenza. Spero di recuperarla compiendo grandi gesta.

d6 Difetto

- 1 Mi distraigo facilmente dietro una promessa di informazioni.
- 2 La maggior parte della gente urla e scappa quando vede un demone. Io mi fermo e prendo nota della sua anatomia.
- 3 Risolvere un antico mistero vale un'intera civiltà.
- 4 Ignoro le soluzioni ovvie a favore di quelle complicate.
- 5 Parlo senza soppesare le parole, finendo sempre per insultare le persone.
- 6 Non sono in grado di tenermi un segreto per salvarmi la vita, o quella di qualcun altro.

SOLDATO

Da quanto ricordi, la guerra è stata l'unica tua forma di vita. Ti sei addestrato da giovane, hai studiato l'uso di armi e armature, imparato le basi delle tecniche di sopravvivenza, compreso il modo di sopravvivere sul campo di battaglia. Puoi aver fatto parte di un esercito regolare o di una compagnia mercenaria, o forse eri un membro della milizia locale giunto alla notorietà durante una recente guerra.

Quando scegli questa formazione, accordati con il Master per determinare l'organizzazione militare di cui hai fatto parte, quanto sei salito di grado, e che tipo di esperienze hai vissuto durante la tua carriera militare. Hai fatto parte di un esercito regolare, della guardia cittadina o della milizia del villaggio? Magari prestavi servizio nell'esercito privato di un nobile o di un mercante, o facevi parte di una compagnia mercenaria.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Intimidazione

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di giochi, veicoli (terrestri)

Equipaggiamento: Uno stemma del grado, un trofeo raccolto da un nemico ucciso (un pugnale, una lama spezzata, un pezzo di bandiera), dadi d'osso o un mazzo di carte, abiti comuni, un borsello da cinta contenente 10 mo

SPECIALIZZAZIONE

Durante la tua esperienza da soldato, hai svolto un ruolo specifico nella tua unità o esercito. Tira un d8 o scegli tra le opzioni della tabella seguente per determinare il tuo ruolo:

d8 Specializzazione	d8 Specializzazione
1 Ufficiale	5 Guaritore
2 Esploratore	6 Furiere
3 Fanteria	7 Portabandiera
4 Cavalleria	8 Ausiliario (cuoco, fabbro, ecc.)

PRIVILEGIO: GRADO MILITARE

Hai un grado militare per la tua carriera da soldato. I soldati leali all'organizzazione militare di cui facevi parte continuano a riconoscere la tua autorità e importanza, e ti portano rispetto se di grado inferiore. Puoi sfruttare il tuo grado per esercitare la tua influenza sugli altri soldati e requisire equipaggiamento ordinario o cavalli per un uso temporaneo. Puoi di solito entrare liberamente negli accampamenti militari e nelle fortezze amiche in cui il tuo grado è riconosciuto.

PECULIARITÀ SUGGERITE

Gli orrori della guerra uniti alla rigida disciplina del servizio militare lasciano un segno su tutti i soldati, modellandone gli ideali, creando forti legami e spesso lasciandoli segnati e vulnerabili alla paura, alla vergogna o l'odio.



d8 Tratto di Personalità

- 1 Sono educato e rispettoso.
- 2 Sono ossessionato dai ricordi di guerra. Non riesco a togliermi di testa quelle scene di violenza.
- 3 Ho perso troppi amici, e faccio difficoltà a farmene di nuovi.
- 4 Sono ricco di buoni esempi per ispirare ad agire o consigliare cautela grazie alla mia esperienza militare in praticamente ogni situazione di combattimento.
- 5 Posso fissare un segugio infernale senza battere ciglio.
- 6 Adoro essere forte e spaccare le cose.
- 7 Ho un crudele senso dell'umorismo.
- 8 Affronto i problemi direttamente. Una soluzione semplice e diretta è la miglior via per il successo.

d6 Ideale

- 1 Bene Comune. Il nostro destino è quello di donare le vite alla difesa del prossimo. (Buono)
- 2 Responsabilità. Faccio ciò che devo e obbedisco alle legittime autorità. (Legale)
- 3 Indipendenza. Quando le persone seguono gli ordini ciecamente, abbracciano una specie di tirannia. (Caotico)
- 4 Potere. Nella vita, come in guerra, vince il più forte. (Malvagio)
- 5 Vivi e Lascia Vivere. Non esistono ideali per cui valga la pena farsi uccidere o andare in guerra. (Neutrale)
- 6 Nazione. L'unica cosa che conta è la mia città, la mia nazione o il mio popolo. (Qualsiasi)

d6 Legame

- 1 Sacrificherei ancora la mia vita per le persone con cui combattevo.
- 2 Qualcuno mi ha salvato la vita sul campo di battaglia. Ad oggi, non abbandonerei mai un amico.
- 3 Il mio onore è la mia vita.
- 4 Non dimenticherò mai la terribile sconfitta subita dalla mia compagnia o i nemici che ce l'hanno inflitta.
- 5 Coloro che combattono al mio fianco sono le persone per cui vale la pena morire.
- 6 Combatto per coloro che non possono combattere da soli.

d6 Difetto

- 1 L'esercito mostruoso che abbiamo affrontato in quella battaglia mi fa ancora venire i brividi.
- 2 Non ho grande rispetto per nessuno che non sia un provetto combattente.
- 3 Ho fatto un terribile errore in battaglia che è costato la vita a molte persone – e farò di tutto per tenere segreto quell'errore.
- 4 Provo un odio cieco e sconsiderato per i miei nemici.
- 5 Obbedisco alla legge, anche se la legge è causa di sofferenze.
- 6 Preferirei mangiarmi l'elmo che ammettere di essere in torto.

CAPITOLO 5: EQUIPAGGIAMENTO



Il mercato di una grande città pullula di acquirenti e venditori di ogni sorta: fabbri nanici e carpentieri elfici, contadini gli halfling e gioiellieri gnomeschi, per non menzionare umani di ogni forma, stazza e colore provenienti da nazioni e culture diverse. Nelle più grandi città si vende quasi tutto ciò che si possa immaginare, dalle spezie esotiche agli abiti eleganti, cestelli di paglia e spade affilate.

Per un avventuriero, la disponibilità di armi, armature, zaini, corde e simili oggetti è di fondamentale importanza, giacché l'equipaggiamento appropriato può fare la differenza tra la vita e la morte in un sotterraneo o nelle terre selvagge.

Questo capitolo descrive gli oggetti normali ed esotici che gli avventurieri potranno trovare utili nell'affrontare le minacce presentate dai mondi di gioco.

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Quando crei il tuo personaggio, ricevi l'equipaggiamento in base ad una combinazione di classe e background. In alternativa, puoi iniziare con un numero di monete d'oro basato sulla tua classe e spenderle sugli oggetti riportati negli elenchi di questo capitolo.

Stai a te decidere come il tuo personaggio sia entrato in possesso del suo equipaggiamento iniziale. Potrebbe trattarsi di un'eredità, o di oggetti acquistati durante la formazione del personaggio. Puoi aver ricevuto un'arma, armatura e zaino in virtù del tuo servizio militare. Il tuo equipaggiamento potrebbe anche essere il frutto di un furto. Un'arma potrebbe essere una reliquia di famiglia, tramandata di generazione in generazione fino al tuo personaggio, nel momento in cui ha deciso di seguire i passi dei suoi coraggiosi antenati.

RICCHEZZA INIZIALE PER CLASSE

Classe	Fondi
Barbaro	2d4 x10 mo
Bardo	5d4 x 10 mo
Chierico	5d4 x 10 mo
Druido	2d4 x 10 mo
Furfante	4d4 x 10 mo
Guerriero	5d4 x 10 mo
Mago	4d4 x 10 mo
Monaco	5d4 mo
Paladino	5d4 x 10 mo
Ramingo	5d4 x 10 mo
Stregone	3d4 x 10 mo
Fattucchiere	4d4 x 10 mo

RICCHEZZA

Nei mondi di gioco la ricchezza assume molte forme. Monete, pietre preziose, merci, oggetti d'arte, animali e proprietà possono rappresentare il benessere economico del tuo personaggio. I popolani si scambiano merci, barattando ciò di cui hanno bisogno e pagando le tasse in grano e formaggi. I membri della nobiltà si scambiano diritti legali, come i diritti di una miniera, un porto o un terreno coltivabile, oppure pagano in lingotti d'oro, misurando l'oro al chilo anziché in monete. Solo i mercanti, gli avventurieri e coloro che offrono servizi professionali a pagamento fanno regolarmente uso di monete.

SISTEMA MONETARIO

Le monete comuni si presentano in diverse denominazioni in base al valore relativo del metallo di cui sono composte. I tre tipi più comuni di monete sono la moneta d'oro (mo), la moneta d'argento (ma) e la moneta di rame (mr).

Un artigiano capace (ma non eccezionale) può guadagnare una moneta d'oro al giorno. La moneta d'oro è l'unità di misura standard della ricchezza, sebbene la moneta in sé per sé non sia molto impiegata. Quando i mercanti discutono accordi che riguardano merci o servizi del valore di centinaia o migliaia di monete d'oro, le transazioni non comprendono normalmente alcuno scambio di moneta contante. La moneta d'oro è invece una misura di valore, e lo scambio viene effettuato in lingotti d'oro, lettere di credito o merci di valore.

Una moneta d'oro vale dieci monete d'argento, il tipo di moneta più usato tra la popolazione. Una moneta d'argento può comperare un set di dadi, un'ampolla d'olio per lampada, o un giaciglio per una notte in una locanda scadente.

Una moneta d'argento vale dieci monete di rame, che vengono normalmente usate dagli operai e i mendicanti. Una singola moneta di rame può comperare una candela, una torcia o un pezzo di gesso.

A volte, però, in mezzo ai tesori compaiono monete insolite, composte di altri metalli preziosi. La moneta di electrum (me) e la moneta di platino (mp) provengono da imperi svaniti e regni perduti, e quando usate nelle transazioni a volte suscitano sospetti e scetticismo. Una moneta di electrum vale cinque monete d'argento, mentre una moneta di platino vale dieci monete d'oro.

Una moneta comune pesa circa dieci grammi, cosicché cinquanta monete pesano mezzo chilo.

VALORI STANDARD DI CAMBIO

Moneta	mr	ma	me	mo	mp
Rame (mr)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Argento (ma)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electrum (me)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (mo)	100	10	2	1	1/10
Platino (mp)	1.000	100	20	10	1

VENDERE TESORI

Nei sotterranei che esplorerai avrai ampie di opportunità di trovare tesori, equipaggiamento, armi, armature e altro ancora. Di solito, potrai vendere tesori e ninnoli quando raggiungerai un paese o altro insediamento, purché tu riesca a trovare acquirenti e mercanti interessati al tuo bottino.

Armi, Armature e Altro Equipaggiamento. Come regola generale, le armi, le armature e il resto dell'equipaggiamento illeso quando viene venduto costa la metà. È difficile che le armi e le armature utilizzate dai mostri siano in condizioni ottimali per la vendita.

Oggetti Magici. La vendita di oggetti magici è un problema. Trovare qualcuno che voglia comprare una pozione o pergamena non comporta grandi difficoltà, ma la maggior parte degli oggetti sono fuori della portata delle tasche di chiunque salvo dei nobili più ricchi. Inoltre, a parte alcuni oggetti magici comuni, è difficile che riuscirai a trovare oggetti magici o incantesimi in vendita. Il valore della magia trascende la vile moneta e dovrebbe essere sempre trattato con riguardo.

Gemme, Gioielli e Oggetti d'Arte. Questi oggetti mantengono il loro pieno valore sul mercato, e li puoi decidere di scambiare per soldi o usarli come moneta corrente nelle transazioni. Nel caso di tesori di eccezionale valore, il Master potrebbe richiedere che tu riesca prima a trovare un acquirente in un grosso paese o addirittura una comunità più grande.

Merci. Sulle terre di confine, la maggior parte delle transazioni avvengono tramite baratto. Come le gemme e gli oggetti d'arte, le merci – lingotti di ferro, sacchi di sale, bestiame e così via – possono essere scambiate come moneta corrente al loro pieno valore.

ARMATURE E SCUDI

I mondi di gioco sono un vasto arazzo composto di molte culture diverse, ognuna con il proprio livello tecnologico. Per questo motivo, gli avventurieri hanno accesso ad un'ampia gamma di tipi di armature, dai corpetti di cuoio alle cotte di maglia fino alle costose armature di piastre, e diversi altri tipi di protezioni che si inseriscono tra questi estremi. La tabella Armature raccoglie le armature più facilmente reperibili nel gioco e le divide in tre categorie: armature leggere, armature medie e armature pesanti. Molti combattenti usano anche lo scudo insieme all'armatura.

La tabella Armature mostra il costo, peso e altre proprietà delle armature più comunemente impiegate nei mondi di gioco.

Competenza nell'Armatura. Chiunque può indossare un'armatura o allacciare uno scudo al braccio. Tuttavia solo chi è competente nell'uso dell'armatura sa come usarla in modo efficace. La tua classe ti fornisce la competenza con certi tipi di armature. Se indossi un'armatura in cui non sei competente hai svantaggio sulle prove di Caratteristica, tiri salvezza e tiri di attacco basati su Forza o Destrezza, e non puoi eseguire incantesimi.

Classe Armatura (CA). L'armatura protegge chi la indossa dagli attacchi. L'armatura (e scudo) che indossi determinano la tua Classe Armatura base.

Armatura Pesante. Le armature più pesanti interferiscono con la capacità di chi le indossa di muoversi rapidamente, furtivamente e liberamente. Se la tabella Armature indica "For 13" o "For 15" sulla colonna Forza per quel tipo di armature, l'armatura riduce la velocità di chi la indossa di 3 metri a meno che quel personaggio non abbia un punteggio di Forza pari o superiore a quello indicato.

Furtività. Se la tabella Armature mostra "Svantaggio" nella colonna Furtività, chi la indossa subisce svantaggio sulle prove di Destrezza (Furtività).

Scudi. Uno scudo è fatto di legno o di metallo e viene retto da una mano sola. Impugnare uno scudo aumenta la tua Classe Armatura di 2. Puoi ottenere i benefici di un solo scudo alla volta.

VARIANTE: TAGLIE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Nella maggior parte delle campagne, potete usare o indossare con il vostro avventuriero qualsiasi tipo di equipaggiamento troverete, entro i limiti del buon senso. Ad esempio, un muscoloso mezzorco non entrerebbe nell'armatura di cuoio di un halfling, e uno gnomo finirebbe inghiottito dall'elegante veste del gigante delle nuvole.

Il Master può imporre maggior realismo, se lo vuole. Ad esempio, un'armatura a piastre fatta per un umano potrebbe non essere adatta ad un altro umano senza significative modifiche, mentre quando un avventuriero prova ad indossare l'uniforme di una guardia come camuffamento, questa potrebbe calzargli vistosamente male.

Usando questa variante, quando gli avventurieri trovano armature, abiti e simili oggetti fatti per essere indossati, potrebbero aver bisogno di portarli da un fabbro, sarto, pellettiere, o simile esperto per poterli utilizzare. Il costo di questa operazione varia dal 10 al 40 per cento del costo dell'oggetto. Il Master può tirare 1d4 x 10 o determinare l'incremento di costo basandosi sulle modifiche richieste.

ARMATURE LEGGERE

Fatte di materiali leggeri e flessibili, le armature leggere favoriscono gli avventurieri agili dato che offrono protezione senza sacrificare la mobilità. Se indossi un'armatura leggera, puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza al valore base

per il tuo tipo di armatura per determinare la tua Classe Armatura.

Imbottita. Le armature imbottite consistono di strati cuciti di tessuto e imbottitura.

Cuoio. Il corpetto e le protezioni delle spalle di questa armatura sono fatte di cuoio indurito dopo essere stato bollito nell'olio. Il resto dell'armatura è composto di materiali più morbidi e flessibili.

Cuoio Borchiato. Fatta di cuoio duro ma flessibile, l'armatura di cuoio borchiato è rinforzata da rivetti o spuntoni.

ARMATURE MEDIE

Le armature medie offrono più protezione di quelle leggere, ma limitano in qualche modo i movimenti. Se indossi un'armatura media, puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza, fino ad un massimo di +2, al valore base del tuo tipo di armatura per determinare la tua Classe Armatura.

Pelle. Un'armatura rozza composta di. È indossata normalmente dalle tribù barbariche, umanoidi malvagi e altre popolazioni che non hanno accesso agli attrezzi e i materiali per costruire armature migliori.

Giaco di Maglia. Composto di anelli metallici intrecciati, un giaco di maglia viene indossato sopra strati di abiti o cuoio. Questo tipo di armatura offre una protezione modesta alla parte superiore del corpo, mentre il rumore degli anelli che strusciano fra di loro viene attutito dagli altri strati.

Scaglie. Quest'armatura consiste di una cotta e gambali (a volte anche di una gonna separata) di cuoio coperti da pezzi di metallo sovrapposti, in maniera simile alle scaglie di un pesce. L'armatura è completa di guanti.

Pettorale. Questa armatura consiste di un corpetto di metallo indossato su di uno strato di cuoio. Sebbene lasci braccia e gambe relativamente scoperte, l'armatura fornisce una buona protezione agli organi vitali del personaggio, senza procurargli grande ingombro.

Mezza a Piastre. La mezza armatura a piastre consiste di piastre di metallo modellate che coprono gran parte del corpo del personaggio. Non comprende protezione per le gambe oltre a dei semplici schinieri legati con lacci di cuoio.

ARMATURE PESANTI

Di tutte le categorie di armature, le armature pesanti offrono la protezione migliore. Queste armature coprono l'intero corpo e sono progettate per arrestare un'ampia gamma di attacchi. Solo i combattenti competenti possono riuscire a sopportarne il peso e l'ingombro.

Le armature pesanti non ti fanno sommare il modificatore di Destrezza alla tua Classe Armatura, ma al contempo non ti penalizzano se il tuo modificatore di Destrezza fosse negativo.

Anelli. Quest'armatura è un'armatura di cuoio con dei pesanti anelli cuciti sopra. Gli anelli servono a rinforzare l'armatura contro i colpi di spada e d'ascia. L'armatura ad anelli è inferiore all'armatura di maglia, e viene di solito indossata solo da chi non si può permettere un'armatura migliore.

Maglia. Fatta di anelli di metallo intrecciati, l'armatura di maglia comprende uno strato di tessuto cucito sotto una maglia di metallo per impedire graffi e assorbire l'impatto dei colpi. L'armatura è completa di guanti.

Strisce. L'armatura è fatta di strette strisce verticali di metallo saldate ad un sostegno di cuoio indossato sopra un'imbottitura di tessuto. Un'armatura di maglia metallica flessibile protegge le giunture.

Piastre. Quest'armatura consiste di piastre di metallo modellate e incastrate che coprono l'intero corpo. Un'armatura a piastre comprende guanti, stivali di cuoio pesanti, un elmo con visiera, e uno spesso strato di imbottitura sotto l'armatura. Fibbie e lacci distribuiscono il peso dell'armatura su tutto il corpo.

ARMATURE

Armatura	Costo	Classe Armatura (CA)	Forza	Furtività	Peso
<i>Armature Leggere</i>					
Imbottita	5 mo	11 + modificatore Des	-	Svantaggio	4 kg
Cuoio	10 mo	11 + modificatore Des	-	-	5 kg
Cuoio borchiato	45 mo	12 + modificatore Des	-	-	6,5 kg
<i>Armature Medie</i>					
Pelle	10 mo	12 + modificatore Des (max 2)	-	-	6 kg
Giacco di maglia	50 mo	13 + modificatore Des (max 2)	-	-	10 kg
Scaglie	50 mo	14 + modificatore Des (max 2)	-	Svantaggio	22,5 kg
Pettorale	400 mo	14 + modificatore Des (max 2)	-	-	10 kg
Mezza a Piastre	750 mo	15 + modificatore Des (max 2)	-	Svantaggio	20 kg
<i>Armature Pesanti</i>					
Maglia ad anelli	30 mo	14	-	Svantaggio	20 kg
Maglia	75 mo	16	For 13	Svantaggio	27,5 kg
Strisce	200 mo	17	For 15	Svantaggio	30 kg
Piastre	1.500 mo	18	For 15	Svantaggio	32,5 kg
<i>Scudo</i>					
Scudo	10 mo	+2	-	-	3 kg

INDOSSARE E TOGLIERE L'ARMATURA

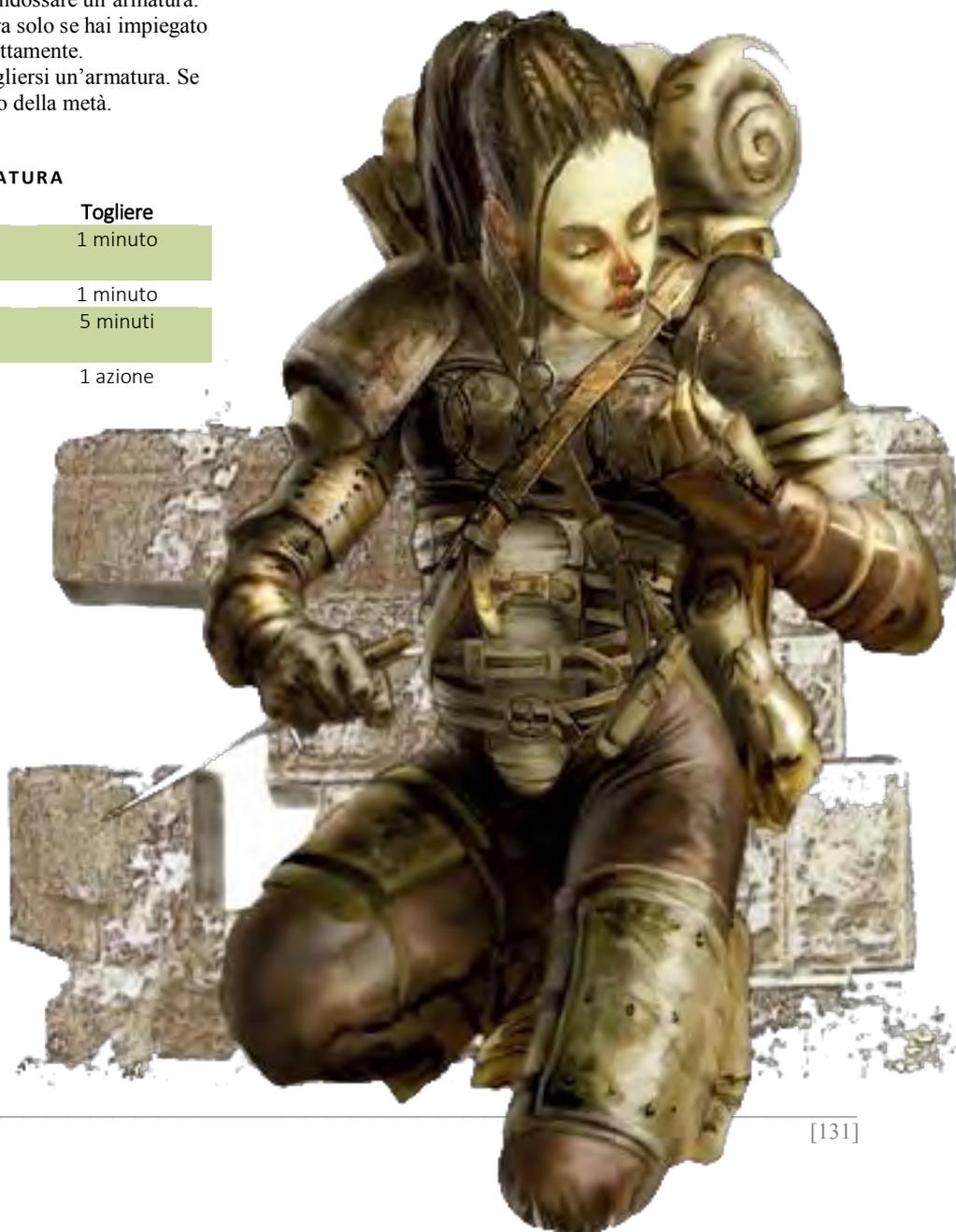
Il tempo necessario a indossare e rimuovere un'armatura dipende dalla sua categoria.

Indossare. È il tempo richiesto per indossare un'armatura. Puoi beneficiare della CA dell'armatura solo se hai impiegato il tempo necessario ad indossarla correttamente.

Togliere. È il tempo necessario a togliersi un'armatura. Se vieni aiutato, puoi ridurre questo tempo della metà.

INDOSSARE E TOGLIERE L'ARMATURA

Categoria	Indossare	Togliere
Armatura Leggera	1 minuto	1 minuto
Armatura Media	5 minuti	1 minuto
Armatura Pesante	10 minuti	5 minuti
Scudo	1 azione	1 azione



ARMI

La tua classe conferisce la competenza in certe armi, per riflettere la sua natura e gli strumenti di cui farà maggiormente uso. Che tu preferisca la spada lunga o l'arco lungo, quando si va all'avventura la tua arma e l'abilità nell'impugnarla con efficacia possono segnare la differenza tra vivere e morire.

La tabella Armi mostra le armi più comuni nei mondi di gioco, il loro costo e peso, il danno che infliggono quando colpiscono, e qualsiasi proprietà speciale posseggano. Ogni arma è classificata come da mischia o a gittata. Un'arma da **mischia** viene usata per colpire un bersaglio entro 1,5 metri da te, mentre un'arma a **gittata** viene impiegata per attaccare un bersaglio a distanza.

COMPETENZA NELLE ARMI

Razza, classe e doti ti forniscono la competenza con certe armi o categorie di armi. Le due categorie sono **semplici** e **marziali**. La maggior parte delle persone è capace di usare le armi semplici con competenza. Queste armi comprendono randelli, mazze e altre armi che sono spesso nelle mani dei popolani. Le armi marziali, che comprendono spade, asce e armi inastate, richiedono un addestramento specializzato per essere usate con efficacia. La maggior parte dei guerrieri fa uso di armi marziali perché queste armi sfruttano al meglio il loro addestramento e stile di combattimento.

La competenza con un'arma ti permette di sommare il tuo bonus di competenza al tiro di attacco per qualsiasi attacco effettuato con quell'arma. Se effettui un tiro di attacco utilizzando un'arma di cui non hai la competenza, non sommerai il tuo bonus di competenza al tiro di attacco con essa.

PROPRIETÀ DELLE ARMI

Molte armi hanno proprietà speciali legate al loro uso, come mostrato sulla tabella Armi.

Caricamento. A causa del tempo richiesto per caricare quest'arma, puoi sparare solo un pezzo di munizioni ogni volta che usi un'azione, azione bonus o reazione per sparare con essa, non importa quale sia il numero di attacchi che puoi normalmente effettuare.

Due Mani. Quest'arma richiede l'uso di due mani.

Gittata. Un'arma che può essere usata per effettuare un attacco a gittata mostra la gittata tra parentesi dopo la proprietà munizioni o lanciata. La gittata indica due numeri. Il primo è la gittata normale dell'arma in metri, e il secondo è la gittata lunga dell'arma. Quando attacchi un bersaglio oltre la gittata normale, hai svantaggio sul tiro di attacco. Non puoi attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga dell'arma.

Lanciata. Se un'arma ha la proprietà lanciata, puoi lanciarla per effettuare un attacco a gittata. Se l'arma è un'arma da mischia, usa lo stesso modificatore di Caratteristica per il tiro di attacco e danno che useresti per un attacco in mischia con quell'arma. Ad esempio, se lanci un'accetta, usa la tua Forza, ma se lanci un pugnale, puoi usare la Forza o la Destrezza, dato che il pugnale ha la proprietà precisione.

Leggera. Un'arma leggera è piccola e facile da usare, ideale per l'uso nel combattimento con due armi. Vedi le regole sul combattimento con due armi nel capitolo 9.

Munizioni. Puoi usare un'arma che ha la proprietà munizioni per effettuare un attacco a gittata solo se hai le munizioni da impiegare con quell'arma. Ogni volta che attacchi con quell'arma, spendi un pezzo di munizioni. Estrarre le munizioni dalla faretra, scatola o altro contenitore fa parte dell'attacco. Al termine della battaglia, puoi recuperare metà delle munizioni spese, impiegando un minuto a cercare sul campo di battaglia.





Pesante. Le creature Piccole hanno svantaggio sui tiri di attacco con armi pesanti. La taglia e l'ingombro di un'arma pesante la rendono troppo grossa da essere usata con efficacia da una creatura Piccola.

Portata. Quest'arma aggiunge 1,5 metri alla tua portata quando attacchi con essa.

Precisione. Quando effettui un attacco con un'arma di precisione, usi a tua scelta il modificatore di Forza o Destrezza per i tiri di attacco e danno. Devi usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

Speciale. Un'arma con la proprietà speciale ha delle regole insolite che ne governano l'uso, spiegate nella descrizione dell'arma (vedi "Armi Speciali" più avanti in questa sezione).

Versatile. Quest'arma può essere usata con una o due mani. Accanto alla proprietà appare un valore di danno tra parentesi – il danno che l'arma infligge quando viene usata con due mani per effettuare un attacco in mischia.

ARMI IMPROVVISATE

A volte i personaggi non hanno con sé le loro armi e dovranno attaccare con qualsiasi cosa gli capiti a portata di mano. Un'arma improvvisata è qualsiasi cosa tu possa impugnare con una o due mani, come un vetro rotto, la gamba di un tavolo, una padella per friggere, la ruota di un vagone o il cadavere di un goblin.

In molti casi, un'arma improvvisata è simile ad una vera arma e può essere trattata come tale. Ad esempio, la gamba di un tavolo è simile a un randello. A discrezione il Master, un personaggio competente con un'arma può usare un oggetto simile come fosse quell'arma e applicare il suo bonus di competenza.

Un oggetto che non ha alcuna somiglianza ad un'arma infligge 1d4 danni (il Master assegna un tipo di danno appropriato all'oggetto). Se un personaggio usa un'arma a gittata per effettuare un attacco in mischia, o lancia un'arma da mischia che non ha la proprietà lanciata, infligge con essa 1d4 danni. Un'arma da lancio improvvisata ha una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

ARMI ARGENTATE

Alcuni mostri che hanno l'immunità o la resistenza alle armi non magiche sono suscettibili alle armi d'argento, cosicché gli avventurieri più cauti investono denaro extra per placcare le loro armi d'argento. Puoi placcare d'argento una singola arma o 10 pezzi di munizioni per 100 mo. Il costo non rappresenta solo il prezzo dell'argento, ma il tempo e la maestria necessari per ricoprire l'arma d'argento senza renderla meno efficace.

ARMI SPECIALI

Le armi con regole speciali sono descritte qui di seguito.

Lancia da Cavaliere. Hai svantaggio quando usi la lancia da cavaliere per attaccare un bersaglio entro 1,5 metri da te. Inoltre, la lancia da cavaliere richiede due mani per essere usata quando non sei in sella.

Rete. Una creatura Grande o inferiore colpita da una rete resta intralciata finché non si libera. Una rete non ha effetto sulle creature prive di forma, o le creature Enormi o superiori. Una creatura può impiegare la sua azione per effettuare una prova di Forza CD 10 per liberarsi o liberare un'alta creatura entro la sua portata con successo. Anche infliggere 5 danni taglienti alla rete (CA 10) libera la creatura senza danneggiarla, terminando l'effetto e distruggendo la rete.

Quando usi un'azione, azione bonus o reazione per attaccare con una rete, puoi compiere un solo attacco, non importa quale sia il numero di attacchi che puoi

ARMI

Nome	Costo	Danno	Peso	Proprietà
<i>Armi Semplici da Mischia</i>				
Accetta	5 mo	1d6 taglienti	1 kg	Lanciata (gittata 6/18), leggera
Bastone da combattimento	2 ma	1d6 contundenti	2 kg	Versatile (1d8)
Colpo disarmato		- 1 contundente	-	-
Falcetto	1 mo	1d4 taglienti	1 kg	Leggera
Giavellotto	5 ma	1d6 perforanti	1 kg	Lanciata (gittata 9/36)
Lancia	1 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Lanciata (gittata 6/18), versatile (1d8)
Martello leggero	2 mo	1d4 contundenti	1 kg	Lanciata (gittata 6/18), leggera
Mazza	5 mo	1d6 contundenti	2 kg	-
Pugnale	2 mo	1d4 perforanti	0,5 kg	Lanciata (gittata 6/18), leggera, precisione
Randello	1 ma	1d4 contundenti	1 kg	Leggera
Randello grosso	2 mo	1d8 contundenti	5 kg	Due mani
<i>Armi Semplici a Gittata</i>				
Arco corto	25 mo	1d6 perforante	1 kg	Due mani, munizioni (gittata 24/96)
Balestra leggera	25 mo	1d8 perforante	2,5 kg	Caricamento, due mani, munizioni (gittata 24/96)
Dardo	5 mr	1d4 perforante	0,12 kg	Lanciata (gittata 9/36), precisione
Fionda	1 ma	1d4 contundenti	-	Munizioni (gittata 9/36)
<i>Armi Marziali da Mischia</i>				
Alabarda	20 mo	1d10 taglienti	3 kg	Due mani, portata, pesante
Ascia da battaglia	10 mo	1d8 taglienti	2 kg	Versatile (1d10)
Ascia grossa	30 mo	1d12 taglienti	3,5 kg	Due mani, pesante
Falcione	20 mo	1d10 taglienti	3 kg	Due mani, portata, pesante
Frustra	2 mo	1d4 taglienti	1,5 kg	Portata, precisione
Lancia da cavaliere	10 mo	1d12 perforanti	3 kg	Portata, speciale
Maglio	10 mo	2d6 contundenti	5 kg	Due mani, pesante
Martello da guerra	15 mo	1d8 contundenti	1 kg	Versatile (1d10)
Mazza chiodata	15 mo	1d8 perforanti	2 kg	-
Mazzafrusto	10 mo	1d8 contundenti	1 kg	-
Picca	5 mo	1d10 perforanti	9 kg	Due mani, pesante, portata
Piccone militare	5 mo	1d8 perforanti	1 kg	-
Scimitarra	25 mo	1d6 taglienti	1,5 kg	Leggera, precisione
Spada corta	10 mo	1d6 perforanti	1 kg	Leggera, precisione
Spada lunga	15 mo	1d8 taglienti	1,5 kg	Versatile (1d10)
Spadone	50 mo	2d6 taglienti	3 kg	Due mani, pesante
Stocco	25 mo	1d8 perforanti	1 kg	Precisione
Tridente	5 mo	1d6 perforanti	2 kg	Lanciata (gittata 6/18), versatile (1d8)
<i>Armi Marziali a Gittata</i>				
Arco lungo	50 mo	1d8 perforanti	1 kg	Due mani, pesante, munizioni (gittata 45/180)
Cerbottana	10 mo	1 perforante	0,5 kg	Caricamento, munizioni (gittata 7,5/30)
Balestra a mano	75 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Caricamento, leggera, munizioni (gittata 9/36)
Balestra pesante	50 mo	1d10 perforanti	9 kg	Caricamento, due mani, munizioni (gittata 30/120), pesante
Rete	1 mo	-	1,5 kg	Lanciata (gittata 1,5/4,5), speciale

Bilancia da Mercante. Una bilancia da mercante include un piccolo bilanciere, un piatto, e un assortimento di pesi fino a 1 chilo. Con essa, puoi misurare il peso esatto di piccoli oggetti, come metalli preziosi o merci, per aiutarti a determinare il valore.

Borsa dei Componenti. Una borsa dei componenti è un piccolo borsello da cinta di cuoio impermeabile munito di compartimenti contenenti tutte le componenti materiali e altri oggetti speciali di cui hai bisogno per eseguire i tuoi incantesimi, eccetto per quelle componenti che hanno un costo specifico (come indicato nella descrizione dell'incantesimo).

Borsello. Un borsello di tessuto o cuoio può contenere, tra le altre cose, fino a 20 proiettili da fionda o 50 aghi da cerbotana. Un borsello diviso in compartimenti per contenere componenti per incantesimi viene detto borsa dei componenti (descritto più sopra in questa sezione).

Candela. Per 1 ora, una candela proietta luce intensa in un raggio di 1,5 metri e luce fioca per ulteriori 1,5 metri.

Cannocchiale. Gli oggetti osservati tramite un cannocchiale sono ingranditi al doppio delle loro dimensioni.

Carrucola e Paranco. Una serie di leve collegate da un cavo e un gancio per attaccarsi ad oggetti, carrucola e paranco ti permettono di tirare su fino a quattro volte il peso che puoi normalmente sollevare.

Catena. Una catena ha 10 punti ferita. Può essere spezzata riuscendo una prova di Forza CD 20.

Corda. Una corda, di canapa o seta, ha 2 punti ferita e può essere spezzata riuscendo una prova di Forza CD 17.

Faretra. Una faretra può contenere fino a 20 frecce.

Focus Arcano. Un focus arcano è un oggetto speciale (una sfera, un cristallo, una verga, un bastone appositamente costruito, un pezzo di legno della lunghezza di una bacchetta, o simile oggetto) progettato per incanalare il potere degli incantesimi arcani. Un fattucchiere, stregone o mago può usare un simile oggetto come focus di incantamento, come descritto nel capitolo 10.

Focus Druidico. Un focus druidico è un rametto di vischio o agrifoglio, una bacchetta o uno scettro di tasso o altro legno speciale, un bastone estratto integro da un albero vivente, o un piccolo totem che incorpora piume, pelo, ossa e denti di animali sacri. Un druido può usare questo oggetto come focus di incantamento, come descritto nel capitolo 10.

Fuoco dell'Alchimista. Questo fluido appiccicoso si incendia quando entra a contatto con l'aria. Con un'azione, puoi lanciare questa ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. Effettua un tiro di attacco a gittata contro la creatura o l'oggetto, trattando il fuoco dell'alchimista come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d4 danni da fuoco all'inizio di ciascun suo turno. Una creatura può porre fino a questi danni spendendo un'azione per effettuare una prova di Destrezza CD 10. Se la prova riesce le fiamme si estinguono.

Kit da Guaritore. Questo kit è una borsa di cuoio contenente bende, unguenti e stecche. Il kit può essere usato dieci volte. Con un'azione, puoi spendere un uso del tuo kit per stabilizzare una creatura a 0 punti ferita, senza dover effettuare una prova di Saggezza (Medicina).

Kit da Pranzo. Questa piccola scatola di latta contiene una ciotola e delle semplici posate. Le due parti della scatola possono essere staccate, e un lato impiegato come pentola per cucinare e l'altro come piatto o contenitore.

Kit da Scalatore. Un Kit da scalatore comprende chiodi speciali, punte per stivali, guanti e un'imbracatura. Puoi ancorarti usando il k da scalatore con un'azione; quando lo fai, non puoi cadere per più di 7,5 metri dal punto in cui ti sei ancorato, e non puoi arrampicarti a più di 7,5 metri di distanza dal punto a cui ti sei ancorato senza prima disfare l'ancora.

Lampada. Una lampada proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna a Lente Sporgente. Una lanterna a lente sporgente proietta luce intensa in un cono di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna Schermabile. Una lanterna schermabile proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio. Con un'azione, puoi abbassare la schermatura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1,5 metri.

Lente Ingranditrice. Questa lente permette di dare un'occhiata più ravvicinata agli oggetti piccoli. È anche un utile sostituto per pietra focaia e acciarino nell'accendere un fuoco. Appicare un fuoco con la lente ingranditrice richiede almeno una luce di intensità pari a quella solare, legna da accendere, e circa 5 minuti di tempo perché il legno prenda fuoco. Una lente ingranditrice fornisce vantaggio in qualsiasi prova effettuata per valutare o analizzare un oggetto piccolo o molto dettagliato.

Libro. Un libro può contenere poesie, resoconti storici, informazioni pertinenti ad uno specifico campo del sapere, diagrammi e note sulle contrazioni gnomeschi, o qualsiasi altra cosa possa essere rappresentata usando testo e disegni. Un libro contenente incantesimi viene detto libro degli incantesimi (descritto più avanti in questa sezione).

Libro degli Incantesimi. Essenziale per i maghi, un libro degli incantesimi è un tomo rilegato in pelle con 100 pagine di vello bianche adatte a registrare gli incantesimi.

Manette. Questi strumenti di metallo possono imprigionare una creatura Piccola o Media. Per liberarsi dalle manette bisogna riuscire una prova di Destrezza CD 20. Per romperle bisogna riuscire una prova di Forza CD 20. Ogni set di manette è fornito di una chiave. Senza la chiave, una creatura competente con gli attrezzi da ladro può scassinare la serratura delle manette riuscendo una prova di Destrezza CD 15. Le manette hanno 15 punti ferita.

Olio. Di solito si compra in un'ampolla d'argilla che contiene 0,5 litri. Con un'azione, puoi spargere l'olio in questa ampolla su di una creatura entro 1,5 metri da te o lanciarla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un tiro di attacco a gittata contro la creatura o l'oggetto, trattando l'olio come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio è ricoperto d'olio. Se il bersaglio subisce qualsiasi entità di danno da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), il bersaglio subirà altri 5 danni da fuoco dall'olio infiammato. Puoi anche versare un'ampolla d'olio sul pavimento per coprire un quadrato di 1,5 metri di lato, purché la superficie sia piana. Se infiammato, l'olio brucia per 2 round e infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o termini il suo turno dentro di essa. Una creatura può subire questo danno solo una volta per turno.

Piede di Porco. Utilizzare un piede di porco dà vantaggio alle prove di Forza ogni volta si possa applicare la leva del piede di porco.

Pozione di Guarigione. Un personaggio che beva il magico fluido rosso contenuto in questa fiala recupera 2d4+2 punti ferita. Bere o somministrare la pozione richiede un'azione.

Razioni. Le razioni consistono di cibo secco adatto a lunghi viaggi, e includono carne secca, frutta secca, gallette e noci.

Scatola con l'Esca. Questo piccolo contenitore contiene pietra, acciarino ed esca (di solito uno straccio secco imbevuto d'olio) impiegati per appicare un fuoco. Utilizzarlo per accendere una torcia (o qualsiasi altro oggetto facilmente incendiabile) richiede un'azione. Accendere qualsiasi altro fuoco richiede 1 minuto.

Scatola per Mappe o Pergamene. Questa scatola cilindrica di cuoio può contenere fino a dieci pezzi di carta arrotolati o cinque fogli di pergamena arrotolati.

Scatola per Saette da Balestra. Questa scatola di legno contiene fino a venti saette da balestra.

Serratura. Insieme alla serratura viene fornita una chiave. Senza la chiave, una creatura competente con gli attrezzi da ladro può scassinare questa serratura riuscendo una prova di Destrezza CD 15. Il Master può decidere che per cifre maggiori sono disponibili serrature di qualità migliore.

Simbolo Sacro. Un simbolo sacro è la raffigurazione di un dio o pantheon. Potrebbe essere un amuleto che raffigura il simbolo di una divinità, lo stesso simbolo accuratamente inciso o intrecciato su di un emblema o scudo, o una minuscola scatola contenente una reliquia sacra. Ogni ambientazione introduce molti dèi del multiverso e i loro tipici simboli. Un chierico o paladino può usare un simbolo sacro come focus di incantamento, come descritto nel capitolo 10. Per usare il simbolo in questo modo, l'incantatore deve tenerlo in mano, indossarlo visibilmente o portarlo raffigurato su di uno scudo.

Tenda. Un semplice riparo portatile di tela, una tenda può contenere due persone.

Torcia. Una torcia brucia per 1 ora, fornendo luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se effettuati un tiro di attacco con una torcia accesa e colpisci, infliggi 1 danno da fuoco aggiuntivo.

Trappola da Caccia. Usi un'azione per disporre questa trappola, formata da un anello d'acciaio seghettato, che scatta quando una creatura calpesta la piastra metallica al centro di essa. La trappola è fissata tramite una catena pesante ad un oggetto immobile, come un albero o uno spuntone conficcato nel terreno. Una creatura che calpesti la piastra deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 13 o subire 1d4 danni perforanti e interrompere il movimento. Dopodiché, finché la creatura non si libera dalla trappola, il suo movimento è limitato dalla lunghezza della catena (lunga di solito 90 centimetri). Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza CD 13, e se la riesce si libera o libera un'altra creatura a portata. Ogni tentativo fallito infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.

Tribolo. Con un'azione, puoi spargere una singola borsa di questi minuscoli triboli per coprire un'area quadrata di 1,5 metri di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o subire 1 danno perforante. Finché la creatura non recupera almeno 1 punto ferita, la sua velocità a piedi è diminuita di 3 metri. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare il tiro salvezza.

Veleno Base. Puoi usare il veleno in questa fiala per coprire un'arma tagliente o perforante o fino a tre pezzi di munizioni. Applicare il veleno necessita un'azione. Una creatura colpita da un'arma o munizione avvelenata deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o subire 1d4 danni da veleno. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua efficacia per 1 minuto prima di seccarsi.

CAPACITÀ DEI CONTENITORI

Oggetto	Capacità
Ampolla o bocciale	0,5 litri di liquido
Barile	160 litri liquidi, 0,12 metri cubi solidi
Borsello	0,006 metri cubi/3 chili di equipaggiamento
Bottiglia	0,75 litri di liquido
Brocca o caraffa	4 litri di liquido
Cesta	0,06 metri cubi/20 chili di equipaggiamento
Fiala	12 centilitri di liquido
Forziere	0,36 metri cubi/150 chili di equipaggiamento
Otre	2 litri di liquido
Sacca	0,03 metri cubi/15 chili di equipaggiamento
Secchio	12 litri liquidi, 0,01 centimetri cubi solidi
Vaso di ferro	4 litri di liquido
Zaino*	0,03 metri cubi/15 chili di equipaggiamento

*puoi legare oggetti (un giaciglio, un rotolo di corda ecc.)

EQUIPAGGIAMENTO DA AVVENTURA

Oggetto	Costo	Peso
Abaco	2 mo	1 kg
Abiti comuni	5 ma	1,5 kg
Abiti da viaggiatore	2 mo	2 kg
Abiti eleganti	15 mo	3 kg
Abiti personalizzati	5 mo	2 kg
Acido (fiala)	25 mo	0,5 kg
Acqua sacra (ampolla)	25 mo	0,5 kg
Ampolla o boccale	2 mr	0,5 kg
Anello con sigillo	5 mo	-
Antitossina (fiala)	50 mo	-
Ariete portatile	4 mo	17,5 kg
Asta (3 metri)	5 mr	3,5 kg
Attrezzatura da pesca	1 mo	2 kg
Barile	2 mo	35 kg
Biglie di metallo (borsa da 1.000)	1 mo	1 kg
Bilancia da mercante	5 mo	1,5 kg
Borsa dei componenti	25 mo	1 kg
Borsello	5 ma	0,5 kg
Bottiglia di vetro	2 mo	1 kg
Brocca o caraffa	2 mr	2 kg
Campanella	1 mo	-
Candela	1 mr	-
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg
Carrucola e paranco	1 mo	2,5 kg
Carta (un foglio)	2 ma	-
Catena (3 metri)	5 mo	5 kg
Ceralacca	5 ma	-
Cesto	4 ma	1 kg
Chiodi da rocciatore	5 mr	0,12 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg
Coperta	5 ma	1,5 kg
Corda di canapa (15 metri)	1 mo	5 kg
Corda di seta (15 metri)	10 mo	2,5 kg
Cote per affilare	1 mr	0,5 kg
Faretra	1 mo	0,5 kg
Fiala	1 mo	-
Fischietto segnalatore	5 mr	-
Focus arcano		
Bacchetta	10 mo	0,5 kg
Bastone	5 mo	2 kg
Cristallo	10 mo	0,5 kg
Sfera	20 mo	1,5 kg
Verga	10 mo	1 kg
Focus druidico		
Bacchetta di tasso	10 mo	0,5 kg
Bastone di legno	5 mo	2 kg
Rametto di vischio	1 mo	-
Totem	1 mo	-
Forziere	5 mo	12,5 kg
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	50 mo	0,5 kg
Gesso (1 pezzo)	1 mr	-
Giaciglio	1 mo	3,5 kg

Oggetto	Costo	Peso
Inchiostro (bottiglia da 10 grammi)	10 mo	-
Kit da guaritore	5 mo	1,5 kg
Kit da pranzo	2 ma	0,5 kg
Kit da scalatore	25 mo	6 kg
Lampada	5 ma	0,5 kg
Lanterna a lente sporgente	10 mo	1 kg
Lanterna schermabile	5 mo	1 kg
Lente ingranditrice	100 mo	-
Libro	25 mo	2,5 kg
Libro degli incantesimi	50 mo	1,5 kg
Manette	2 mo	3 kg
Martello	1 mo	1,5 kg
Martello da fabbro	2 mo	5 kg
Munizioni		
Aghi da cerbottana (50)	1 mo	0,5 kg
Frece (20)	1 mo	0,5 kg
Proiettili da fionda (20)	4 mr	0,75 kg
Saette da balestra (20)	1 mo	0,75 kg
Olio (ampolla)	1 ma	0,5 kg
Otre	2 ma	2,5 kg
Pala	2 mo	2,5 kg
Pennino	2 mr	-
Pergamena (un foglio)	1 ma	-
Piccone da minatore	2 mo	5 kg
Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Pozione di guarigione	50 mo	0,25 kg
Profumo (fiala)	5 mo	-
Rampino	2 mo	2 kg
Razioni (1 giorno)	5 ma	1 kg
Sacco	1 mr	0,25 kg
Sapone	2 mr	-
Scala (3 metri)	1 mr	12,5 kg
Scatola con l'esca	5 ma	0,5 kg
Scatola per mappe o pergamene	1 mo	0,5 kg
Scatola per saette da balestra	1 mo	0,5 kg
Secchio	5 mr	1 kg
Serratura	10 mo	0,5 kg
Simbolo sacro		
Amuleto	5 mo	0,5 kg
Emblema	5 mo	-
Reliquario	5 mo	1 kg
Specchio d'acciaio	5 mo	0,25 kg
Spuntoni di ferro (10)	1 mo	2,5 kg
Tenda, due persone	2 mo	10 kg
Torcia	1 mr	0,5 kg
Trappola da caccia	5 mo	12,5 kg
Triboli (borsa di 20)	1 mo	1 kg
Vaso di ferro	2 mo	5 kg
Veleno base (fiala)	100 mo	-
Vestaglia	1 mo	2 kg
Zaino	2 mo	2,5 kg

ATTREZZI

Un attrezzo ti aiuta a fare qualcosa che altrimenti non potresti, come costruire o riparare un oggetto, falsificare un documento, o scassinare una serratura. La tua razza, classe, background o doti ti forniscono la competenza in certi attrezzi. La competenza con un attrezzo ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata facendo uso di quell'attrezzo. L'uso degli attrezzi non è legato ad una singola Caratteristica, dato che la competenza con un attrezzo rappresenta un'ampia conoscenza del suo impiego. Ad esempio, il Master potrebbe chiederti di effettuare una prova di Destrezza per incidere un dettaglio preciso con gli strumenti da falegname, o una prova di Forza per produrre qualcosa con un legno particolarmente duro.

ATTREZZI

Oggetto	Costo	Peso
<i>Artigiano, attrezzi da</i>		
Alchimista (scorte)	50 mo	4 kg
Birraio, (scorte)	20 mo	4,5 kg
Calligrafo, (scorte)	10 mo	2,5 kg
Calzolaio (attrezzi)	5 mo	2,5 kg
Carpentiere (attrezzi)	8 mo	3 kg
Cuoco, utensili da	1 mo	4 kg
Fabbro (attrezzi)	20 mo	4 kg
Falegname (attrezzi)	1 mo	2,5 kg
Gioielliere (attrezzi)	25 mo	1 kg
Muratore (attrezzi)	10 mo	4 kg
Pellettiere (attrezzi)	5 mo	2,5 kg
Pittore (scorte)	10 mo	2,5 kg
Soffiatore di vetro (attrezzi)	30 mo	2,5 kg
Stagnino (attrezzi)	50 mo	5 kg
Tessitore (attrezzi)	1 mo	2,5 kg
Vasaio (attrezzi)	10 mo	1,5 kg
Avvelenatore (kit)	50 mo	1 kg
Erborista (kit)	5 mo	1,5 kg
Falsario (kit)	15 mo	2,5 kg
Ladro (attrezzi)	25 mo	0,5 kg
Navigatore (attrezzi)	25 mo	1 kg
<i>Set da gioco</i>		
Carte da gioco normali	1 ma	-
Carte da gioco speciali	1 mo	-
Dadi	1 ma	-
Scacchi	1 mo	0,25 kg
<i>Strumenti musicali</i>		
Chiarina	2 mo	0,5 kg
Cornamusa	30 mo	3 kg
Corno	3 mo	1 kg
Dulcimer	25 mo	5 kg
Flauto	2 mo	0,5 kg
Lira	30 mo	1 kg
Liuto	35 mo	1 kg
Tamburo	6 mo	1,5 kg
Viola	30 mo	0,5 kg
Zufolo	12 mo	1 kg
Truccatore (kit)	25 mo	1,5 kg
Veicoli (terrestri o acquatici)	*	*
* Vedi la sezione "Cavalcature e veicoli"		

Attrezzi da Artigiano. Questi attrezzi speciali comprendono gli oggetti necessari a condurre un'attività. La tabella mostra degli esempi degli attrezzi più comuni, ognuno dei quali fornisce oggetti legati ad una singola attività. La competenza con un set di attrezzi da artigiano ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata usando quegli attrezzi nella tua attività. Ogni tipo di attrezzi da artigiano richiede una competenza separata.

Attrezzi da Ladro. Questo set di attrezzi comprende una piccola lima, un set di attrezzi da scasso, un piccolo specchio montato su di una maniglia, un set di forbici dalla lama sottile, e un paio di pinze. La competenza con questi attrezzi ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata per disarmare trappole o aprire serrature.

Attrezzi da Navigatore. Questo set di strumenti viene usato per la navigazione in mare. La competenza con gli attrezzi da navigatore ti permette di progettare il tragitto di una nave e seguire le carte di navigazione. Inoltre, questi attrezzi ti permettono di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata per evitare di perderti in mare.

Kit da Avvelenatore. Un kit da avvelenatore comprende fiale, prodotti chimici e altro equipaggiamento necessario alla creazione di veleni. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata per produrre o impiegare veleni.

Kit da Erborista. Questo kit contiene diversi strumenti come forbici, mortaio e pestello, e borselli e fiale usati dagli erboristi per creare rimedi e pozioni. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata per identificare o applicare erbe. Inoltre, la competenza con questo kit è necessaria per creare antitossine e *pozioni di guarigione*.

Kit da Falsario. Questa piccola scatola contiene diversi pezzi di carta e pergamena, penne e inchiostri, sigilli e cerallacca, foglie d'oro e d'argento, e altre risorse necessarie per creare dei falsi convincenti di documenti fisici. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza alle prove di Caratteristica effettuate per falsificare un documento fisico.

Kit da Truccatore. Questo borsello contiene trucchi, tinte per i capelli e piccole protesi per farti creare dei camuffamenti che modifichino il tuo aspetto fisico. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata per creare un camuffamento visivo.

Set da Gioco. Questo oggetto include un'ampia serie di strumenti di gioco, compresi dadi e mazzi di carte. Alcuni esempi comuni compaiono sulla tabella Attrezzi, ma esistono anche altri set da gioco non elencati. Se sei competente con un set da gioco, puoi sommare il tuo bonus di competenza alle prove di Caratteristica effettuate per giocare una partita con quel set. Ogni tipo di set da gioco richiede una competenza separata.

Strumento Musicale. Sulla tabella sono mostrati alcuni dei più comuni esempi di strumenti musicali. Se hai la competenza con uno specifico strumento musicale, puoi sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di Caratteristica effettuata per suonare musica con quello strumento. Ogni tipo di strumento musicale richiede una competenza separata.

CAVALCATURE E VEICOLI

Una buona cavalcatura può aiutarti a spostarti rapidamente nelle terre selvagge, ma il suo scopo principale è quello di trasportare l'equipaggiamento che altrimenti ti rallenterebbe. La tabella Cavalcature e Altri Animali mostra la velocità e la capacità di carico base di ciascun animale. Un animale che tira un carro, carretto, carrozza, slitta o vagoni può spostare un peso pari al quintuplo della sua capacità di carico base, compreso il peso del veicolo. Se più animali vengono legati allo stesso veicolo, possono sommare assieme le loro capacità di carico.

Nei mondi di gioco esistono altri tipi di cavalcature oltre a quelle qui indicate, ma sono rare ed è difficile che si possa acquistarle. Si parla in questo caso di cavalcature volanti (pegasi, grifoni, ippogrifi e simili animali) e anche di cavalcature

acquatiche (cavallucci di mare giganti, ad esempio). Acquisire una cavalcatura del genere vuol dire di solito procurarsi un uovo e crescere la creatura, stringere un patto con una potente entità, o accordarsi con la cavalcatura stessa.

Bardatura. La bardatura è un'armatura progettata per difendere la testa, il collo, il petto e il corpo dell'animale. Qualsiasi tipo di armatura mostrata sulla tabella Armature di questo capitolo può essere acquistata come bardatura. Il costo è il quadruplo dell'armatura equivalente per gli umanoidi, e il suo peso è il doppio.

Selle. Una sella militare alloggia il cavaliere, aiutandolo a restare in sella su di una cavalcatura attiva in combattimento. Ti dà vantaggio su qualsiasi prova per restare in sella. Una sella esotica è invece richiesta per cavalcare qualsiasi destriero acquatico o volante.

Competenza nei Veicoli. Se sei competente con un certo tipo di veicolo (terrestre o acquatico), puoi sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova effettuata per controllare quel tipo di veicolo in circostanze difficili.

Vascelli a Remi. Chiatte e barche a remi vengono impiegate su laghi e fiumi. Se si scende la corrente, sommare la sua attuale velocità (di solito 4,5 chilometri all'ora) alla velocità del veicolo. Questi veicoli non possono essere impiegati per risalire correnti particolarmente forti, ma possono essere trascinati a monte da animali da tiro lungo le sponde. Una barca a remi pesa 50 chili, in caso gli avventurieri debbano trasportarla via terra.

CAVALCATURE ED ALTRI ANIMALI

Oggetto	Costo	Velocità	Capacità di Carico
Asino o mulo	8 mo	12 m	210 kg
Cammello	50 mo	15 m	240 kg
Cavallo da corsa	75 mo	18 m	240 kg
Cavallo da guerra	400 mo	18 m	270 kg
Cavallo da tiro	50 mo	12 m	270 kg
Elefante	200 mo	12 m	660 kg
Mastino	25 mo	12 m	97,5 kg
Pony	30 mo	12 m	112,5 kg

BARDATURE, FINIMENTI E VEICOLI DA CARICO

Oggetto	Costo	Peso
Bardatura	x4	x2
Biada (al giorno)	5 mr	5 kg
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	100 mo	300 kg
Carrozza	250 mo	50 kg
Morso e Briglia	2 mo	0,5 kg
Sacche da sella	4 mo	4 kg
<i>Sella</i>		
Carico	5 mo	7,5 kg
Corsa	10 mo	12,5 kg
Esotica	60 mo	20 kg
Militare	20 mo	15 kg
Slitta	20 mo	150 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	-
Vagone	35 mo	200 kg

VEICOLI ACQUATICI

Oggetto	Costo	Velocità
Barca a remi	50 mo	2,25 km/h
Chiatta	3.000 mo	1,5 km/h
Dakar	10.000 mo	4,5 km/h
Galea	30.000 mo	6 km/h
Nave a vela	10.000 mo	3 km/h
Nave da guerra	25.000 mo	3,75 km/h

BENI COMMERCIALI

La ricchezza non è misurata solo in denaro contante, ma anche in bestiame, grano, terre, diritti di raccolta delle tasse, o diritti di accesso alle risorse (come miniere o foreste).

Gilde, nobili e sovrani regolano il commercio. Le compagnie riconosciute hanno il diritto di condurre il commercio lungo determinate rotte, inviare le loro navi mercantili in certi porti, o di comprare e vendere specifici beni. Le gilde determinano il costo delle merci o servizi che controllano, e determinano chi possa o meno offrire quelle merci e servizi. I mercanti di solito scambiano le merci senza usare denaro contante. La tabella Merci mostra il valore delle merci comunemente usate.

MERCE

Oggetto	Costo
0,5 kg di grano	1 mr
0,5 kg di farina o un pollo	2 mr
0,5 kg di sale	5 mr
0,5 kg di ferro o 1 mq di tela	1 ma
0,5 kg di rame o 1 mq di tessuto di cotone	5 ma
0,5 kg di zenzero o un capretto	1 mo
0,5 kg di cinnamomo o pepe, o una pecora	2 mo
0,5 kg di chiodi di garofano o un maiale	3 mo
0,5 kg d'argento o 1 mq di lino	5 mo
1 mq di seta o una mucca	10 mo
0,5 kg di zafferano o un bue	15 mo
0,5 kg d'oro	50 mo
0,5 kg di platino	500 mo



SPESE

Quando non stanno scendendo nei budelli della terra, esplorando rovine in cerca di tesori perduti, o lottando contro l'avanzata delle tenebre, gli avventurieri devono affrontare situazioni più mondane. Anche in un mondo fantastico, le persone hanno bisogno di necessità basilari come un riparo, cibo e vestiti. Queste cose costano soldi, ed alcuni stili di vita costano più di altri.

SPESE PER LO STILE DI VITA

Le spese per lo stile di vita ti forniscono un modo semplice per contabilizzare il costo della vita in un mondo fantasy. Coprono i tuoi alloggi, cibo e bevande, e tutte le tue altre necessità. Inoltre, le spese coprono il costo del mantenimento del tuo equipaggiamento, cosicché sarai il richiamo all'avventura tornerà a farti sentire.

All'inizio di ogni settimana o mese (a tua scelta), scegli uno stile di vita dalla tabella Spese e pagane il prezzo per sostenere quello stile di vita. I prezzi indicati sono al giorno e se

desideri calcolare il costo del tuo stile di vita prescelto in un periodo di trenta giorni, moltiplica il prezzo indicato per 30. Il tuo stile di vita potrebbe mutare da un periodo all'altro, in base ai fondi a tua disposizione, oppure potresti mantenere lo stesso stile di vita per tutta la tua carriera da avventuriero.

Lo stile di vita scelto può tuttavia comportare conseguenze. Mantenere uno stile di vita ricco potrebbe aiutarti a stabilire contatti con i ricchi e potenti, ma rischieresti anche di attirare l'attenzione dei ladri. D'altra parte, vivere frugalmente potrebbe aiutarti ad evitare i criminali, ma è difficile che riuscirai a stabilire legami con individui potenti.

SPESE PER LO STILE DI VITA

Stile di vita	Costo giornaliero
Miserabile	-
Squallido	1 ma
Povero	2 ma
Modesto	1 mo
Confortevole	2 mo
Ricco	4 mo
Aristocratico	Minimo 10 mo

Miserabile. Vivi in condizioni disumane. Non hai un posto da chiamare casa, vivi dove capita, intrufolandoti nei fienili, rannicchiato sotto delle vecchie casse, e affidandoti alla carità di quelli che stanno meglio di te. Una vita miserabile presenta molti pericoli. Violenze, malattie, e fame ti seguono dovunque tu vada. Le altre persone miserabili guardano alla tua armatura, le tue armi ed equipaggiamento da avventura, che per i loro standard rappresentano una fortuna. La maggior parte della gente non sa neppure della tua esistenza.

Squallido. Vivi in una stalla dal tetto bucato, una capanna di fango appena fuori città, o in una pensione piena di scarafaggi nella parte peggiore del paese. Hai un riparo dagli elementi, ma vivi in un ambiente disperato e spesso violento, in posti traboccanti di malattie, fame e disgraziati. La maggior parte della gente ignora la tua esistenza, e disponi di pochi diritti legali. La maggior parte della gente che conduce il tuo stesso stile di vita ha subito delle terribili sciagure. Potrebbero essere dei folli, marchiati come esiliati, o soffrire qualche malattia.

Povero. Uno stile di vita povero vuol dire vivere senza gli agi disponibili in una normale comunità. Cibo e alloggio di semplice qualità, abiti logori, e condizioni imprevedibili portano ad un'esistenza sufficiente, sebbene poco gradevole. Il tuo alloggio potrebbe essere una stanza in un albergo di quart'ordine o nella stanza comune di una taverna. Godi di qualche diritto legale, ma devi comunque cavartela da solo contro violenze, crimini e malattie. Le persone del tuo stile di vita sono normalmente operai non abilitati, spacciatori, ladri, mercenari e altri tipi di malfattore.

Modesto. Uno stile di vita modesto ti tiene fuori dai bassifondi e ti permette di curare il tuo equipaggiamento. Vivi in una parte più vecchia del paese, affittando la stanza in una pensione, locanda o tempio. Non soffri la fame né la sete, e le tue condizioni di vita sono pulite, se possibile. La gente comune conduce uno stile di vita modesto e include tra le sue fila soldati, operai, studenti, sacerdoti, maghi eremiti e simili.

Confortevole. Scegliere uno stile di vita confortevole vuol dire che ti puoi permettere abiti migliori e puoi curare facilmente il tuo equipaggiamento. Vivi in una piccola villetta in un quartiere della classe borghese o in una stanza privata di un'elegante locanda. Passi il tempo con mercanti, abili artigiani e ufficiali militari.

Ricco. Scegliere uno stile di vita ricco vuol dire condurre una vita di lussi, sebbene tu non abbia ancora raggiunto lo stato sociale connesso alle grandi risorse della nobiltà o dei sovrani. Conduci uno stile di vita comparabile a quello di un mercante di grande successo, uno dei servitori preferiti del

sovrano, o il proprietario di alcune piccole imprese. Il tuo alloggio è molto accogliente, di solito una casa spaziosa in una buona parte del paese o una stanza confortevole in una buona locanda. Probabilmente hai anche un piccolo staff di servitori al tuo seguito.

Aristocratico. Conduci una vita di ricchezze e agi. Ti muovi nei circoli frequentati dalle persone più potenti della comunità. Possiedi un'ottima residenza, forse una palazzina in una delle parti più carine del paese o delle stanze nella locanda più elegante. Ceni ai migliori ristoranti, ti servi dal sarto più abile e alla moda, e disponi di servitori che soddisfano ogni tua necessità. Ricevi inviti alle feste dei ricchi e potenti, e trascorri le tue serate in compagnia di politici, capi della gilda, sommi sacerdoti e la nobiltà. Hai spesso a che fare anche con i massimi livelli di intrigo e tradimento. Più ricco sei, maggiori saranno le probabilità che verrai trascinato nel ruolo di pedina o protagonista negli intrighi della politica.

AUTOSUFFICIENZA

Le spese e gli stili di vita descritti in questo capitolo assumono che stai trascorrendo il periodo tra un'avventura e l'altra in paese, sfruttando tutti i servizi a disposizione – pagando per cibo e alloggio, pagando il fabbro locale perché ti affili la spada e ripari la tua armatura, e così via. Alcuni personaggi, tuttavia, possono preferire vivere lontano dalla civiltà, sostenendosi nelle terre selvagge cacciando, foraggiando, e riparando da soli il proprio equipaggiamento.

Mantenere questo stile di vita non ti richiede spesa di denaro, ma porta via molto tempo. Se trascorri il tuo tempo tra un'avventura e l'altra svolgendo una professione, come descritto nel capitolo 8, puoi riuscire a condurre l'equivalente di uno stile di vita povero. La competenza nell'Abilità Sopravvivenza ti permette di vivere ad uno stile di vita confortevole.

CIBO, BEVANDE E ALLOGGIO

La tabella Cibo, Bevande e Alloggio fornisce i prezzi del cibo e di una singola notte di alloggio per un individuo. Questi prezzi sono già inclusi nelle spese del tuo stile di vita.

CIBO, BEVANDE E ALLOGGIO

Oggetto	Costo
Banchetto (a persona)	10 mo
<i>Birra</i>	
Boccale	4 mr
4 litri	2 ma
Carne, fetta di	3 ma
Formaggio, fetta di	1 ma
<i>Locanda, alloggio in (al giorno)</i>	
Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Confortevole	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
Pane, filone di	2 mr
<i>Pasti (al giorno)</i>	
Squallidi	3 mr
Poveri	6 mr
Modesti	3 ma
Confortevoli	5 ma
Ricchi	8 ma
Aristocratici	2 mo
<i>Vino</i>	
Della Casa (caraffa)	2 ma
D'Origine Controllata (bottiglia)	10 mo

SERVIZI

Gli avventurieri possono, in diverse circostanze, pagare i personaggi non giocanti perché li assistano o agiscano al posto loro. La maggior parte di questi mercenari hanno delle abilità abbastanza ordinarie, altri sono maestri di un'arte o attività, ma pochi sono esperti con abilità da avventuriero.

Alcuni dei tipi più comuni di mercenari appaiono sulla tabella Servizi. Altri mercenari comuni comprendono qualsiasi sorta di persona che abiti in un tipico paese o città, che gli avventurieri pagano per svolgere specifici compiti. Ad esempio, un mago potrebbe pagare un carpentiere per costruire un elaborato forziere (e la sua replica in miniatura) da usare con l'incantesimo *forziere segreto*. Un guerriero potrebbe commissionare ad un fabbro la costruzione di una spada speciale. Un bardo potrebbe pagare un sarto per cucirgli un abito eccezionale per l'imminente esibizione alla presenza del duca.

Altri mercenari forniscono invece servizi più esperti o pericolosi. I soldati mercenari pagati per aiutare gli avventurieri ad assaltare un esercito hobgoblin rientrano in questa categoria, come i saggi ingaggiati per scoprire un'informazione antica o esoterica. Se un avventuriero di alto livello stabilisse una roccaforte di qualche tipo, potrebbe ingaggiare un intero staff di servitori e agenti che gestiscano il posto, dal castellano al maggiordomo, fino all'operaio che pulisce le stalle. Questi mercenari spesso godono di contratti a lungo termine che comprendono un posto in cui vivere nella roccaforte come parte del loro compenso.

I mercenari esperti includono chiunque svolga un servizio che richieda una competenza (in armi, attrezzi o qualità): un soldato, artigiano, scriba, e così via. Il costo indicato è la paga minima; alcuni mercenari esperti chiedono più soldi. I mercenari senza addestramento vengono ingaggiati per lavori umili che non richiedono nessuna particolare Abilità e comprendono operai, portatori, cameriere e simili lavoratori.

SERVIZI

Servizio	Costo
<i>Mercenario</i>	
Esperto	2 mo al giorno
Non addestrato	2 ma al giorno
Messaggero	2 ma per chilometro
Passaggio per nave	1 ma per chilometro
Pedaggio	1 mr
<i>Trasporto in carrozza</i>	
Tra paesi	3 ma per chilometro
In città	1 mr

SERVIZI DA INCANTATORI

Gli incantatori non ricadono nelle normali categorie di mercenari. Potrebbe essere possibile trovare qualcuno disposto a eseguire un incantesimo in cambio di soldi o favori, ma non è mai facile e non esistono dei costi fissi. Di regola, più alto è il livello dell'incantesimo desiderato, più difficile è trovare qualcuno che sia in grado di eseguirlo e maggiore il costo.

Ingaggiare una persona per eseguire un incantesimo relativamente comune di 1° o 2° livello, come *curare ferite* o *identificare*, è abbastanza facile in una città o paese, e potrebbe costare dalle 10 alle 50 monete d'oro (più il costo di qualsiasi componente materiale costosa). Trovare una persona capace e disposta a eseguire un incantesimo di livello superiore potrebbe richiedere il viaggio verso una grande città, magari una con un'università o un tempio importante. Una volta trovato l'incantatore, questi potrebbe richiedere un servizio invece di un compenso – il tipo di servizio che solo degli avventurieri potrebbero fornire, come il recupero di un oggetto raro da un posto pericoloso o attraversare un territorio infestato di mostri per consegnare qualcosa di importante in un lontano insediamento.

NINNOLI

Quando crei il tuo personaggio, puoi tirare una volta sulla tabella Ninnoli per ottenere un ninnolo, un oggetto semplice avvolto da una sottile aura di mistero. Anche il Master può far uso di questa tabella. Può aiutarlo a decorare la stanza di un sotterraneo o descrivere il contenuto delle tasche di una creatura

NINNOLI	
d100	Ninnolo
1	Una mano di goblin mummificata
2	Un pezzo di cristallo che emette un lieve bagliore alla luce della luna
3	Una moneta d'oro conosciuta in una terra sconosciuta
4	Un diario scritto in un linguaggio che non conosci
5	Un anello di ottone che non si ossida mai
6	Un antico pezzo degli scacchi fatto di vetro
7	Un paio di dadi fatti con le nocche, ognuno con il simbolo di un teschio sul lato che normalmente dovrebbe mostrare sei pallini
8	Un piccolo idolo raffigurante una creatura da incubo che ti trasmette sogni inquietanti ogni volta che ti addormenti accanto ad esso
9	Una collana di corda da cui pendono quattro dita da elfo mummificate
10	Un atto di proprietà di un appezzamento di terra in un regno che ti è ignoto
11	Un blocco di 10 grammi di un materiale che ti è ignoto
12	Una piccola bambola di stracci trapassata da aghi
13	Un dente di una bestia sconosciuta
14	Un'enorme scaglia, forse di un drago
15	Una splendida piuma verde
16	Un'antica carta per le divinazioni che raffigura un individuo con le tue sembianze
17	Una sfera di vetro che contiene del fumo turbinante
18	Un uovo di mezzo chilo con un guscio rosso fuoco
19	Un tubo che emette bolle
20	Un vaso di vetro contenente uno strano pezzo di carne che galleggia nella salamoia
21	Una minuscola scatola della musica di fattura gnomesca che suona una canzone che fa riaffiorare vaghi ricordi della tua infanzia
22	Una piccola statuetta di legno raffigurante un halfling compiaciuto
23	Una sfera di ottone con iscritte delle strane rune
24	Un disco di pietra multicolore
25	Una minuscola icona d'argento raffigurante un corvo
26	Una borsa contenente quarantasette denti umanoidi, uno dei quali è marcio
27	Un frammento di ossidiana che al tatto risulta sempre caldo
28	Uno sperone osseo di un drago che pende da un semplice collana di cuoio
29	Un paio di vecchi calzini

30	Un libro vuoto le cui pagine si rifiutano di trattenere alcun inchiostro, gesso, grafite o altra sostanza o segno
31	Uno stemma d'argento nella forma di una stella a cinque punte
32	Un coltello appartenuto ad un parente
33	Una fiala di vetro piena di unghie tagliate
34	Un congegno di metallo rettangolare con due minuscole coppe di metallo ad una estremità che producono scintille, se bagnate
35	Un guanto bianco con lustrini di taglia umana
36	Un abito con cento minuscole tasche
37	Un piccolo blocco di pietra, privo di peso
38	Un minuscolo ritratto di un goblin
39	Una fiala di vetro vuota che odora di profumo quando viene aperta
40	Una gemma che ogni volta che viene esaminata da qualcuno che non sia te sembra un pezzo di carbone
41	Un pezzo di tessuto di un'antica bandiera
42	Un'insegna del grado di un legionario scomparso
43	Una minuscola campanella d'argento con un batacchio
44	Un canarino meccanico all'interno di una lampada di fattura gnomesca
45	Un minuscolo forziere scolpito in modo da sembrare che abbia numerosi piedi sul fondo
46	Uno spiritello morto all'interno di una bottiglia di vetro trasparente
47	Una lattina di metallo priva di apertura ma che suona come se al suo interno fosse piena di liquido, sabbia, ragni o vetri rotti
48	Una sfera di vetro piena d'acqua, dentro la quale nuota un pesciolino rosso
49	Un cucchiaino d'argento con una M incisa sul manico
50	Un fischietto fatto con un legno del color dell'oro
51	Uno scarabeo morto delle dimensioni della tua mano
52	Due soldati giocattolo, uno privo della testa
53	Una piccola scatola piena di bottoni di dimensioni diverse
54	Una candela che non può essere accesa
55	Una minuscola gabbia senza porte
56	Una vecchia chiave
57	Una mappa del tesoro indecifrabile
58	Un manico di una spada spezzata
59	Una zampa di coniglio
60	Un occhio di vetro
61	Un cammeo scolpito a forma di una persona ributtante
62	Un teschio d'argento delle dimensioni di una moneta
63	Una maschera d'alabastro
64	Una piramide di appiccicoso incenso nero che emana un terribile odore
65	Una cuffia da notte che, quando indossata, ti induce piacevoli sogni
66	Un singolo tribolo fatto d'osso
67	Una montatura di un monocolo d'oro privo di lente

68	Un cubo di 2,5 centimetri di spigolo, ciascuno colorato di colore diverso
69	Un pomello di una porta fatto di cristallo
70	Un piccolo pacchetto pieno di polvere rosa
71	Un frammento di una stupenda canzone, scritta in note musicali su due pezzi di pergamena
72	Un orecchino a goccia fatto da una vera lacrima
73	Il guscio di un uovo dipinto con scene di sofferenza umana in inquietanti dettagli
74	Un ventaglio che, quando sventolato, mostra un gatto addormentato
75	Un set di flauti d'osso
76	Un quadrifoglio chiuso in un libro che discute le buone maniere e il galateo
77	Un pezzo di pergamena su cui è disegnata una complessa apparecchiatura meccanica
78	Un fodero decorato che non è mai riuscito ad alloggiare nessuna spada tu abbia trovato finora
79	Un invito ad una festa dove è avvenuto un omicidio
80	Un pentacolo di bronzo con incisa la testa di un ratto al suo centro
81	Un fazzoletto porpora ricamato con il nome di un potente arcimago
82	La metà della mappa di un tempio, castello o altra struttura
83	Un pezzo di tessuto avvolto che, quando viene svolto, si trasforma in un berretto alla moda
84	Una ricevuta di un deposito nella banca di una città molto lontana
85	Un diario a cui mancano sette pagine
86	Una tabacchiera d'argento vuota sulla cui superficie è incisa la parola "sogni"
87	Un simbolo sacro di ferro devoto ad un dio sconosciuto
88	Un libro che narra il trionfo e la caduta di un eroe leggendario, a cui manca l'ultimo capitolo
89	Una fiala di sangue di drago
90	Un'antica freccia di fattura elfica
91	Un ago che non si piega mai
92	Una spilla decorata di fattura nanica
93	Una bottiglia di vino vuota con sopra una elegante etichetta che recita, "Vineria I Maghi del Vino, Fossa del Drago Rosso, 331422-W"
94	Una tessera di mosaico dalla superficie multicolore e patinata
95	Un topo pietrificato
96	Una bandiera nera da pirata con il teschio e le tibia di un drago
97	Un minuscolo granchio o ragno meccanico che si sposta da solo quando non è osservato
98	Un vaso di vetro contenente del lardo con un'etichetta che recita, "Grasso di Grifone"
99	Una scatola di legno con un fondo di ceramica che contiene un verme vivo con una testa a ciascuna estremità del corpo
100	Un'urna di metallo contenente le ceneri di un eroe

CAPITOLO 6: OPZIONI DI PERSONALIZZAZIONE



a combinazione di punteggi delle caratteristiche, razza, classe e background definisce le capacità del tuo personaggio nel gioco, e i dettagli personali che hai creato lo rendono unico rispetto a qualsiasi altro personaggio. Anche all'interno della tua classe e

razza hai ancora delle opzioni che ti permettono di definire ancora meglio cosa sia in grado di fare il tuo personaggio. Alcuni giocatori, però – con il permesso del Master – vogliono andare oltre.

Questo capitolo presenta due set di regole opzionali per la personalizzazione del tuo personaggio: i Talenti ed il Multiclassamento.

Il multiclassamento ti permette di combinare assieme due classi, mentre i Talenti sono opzioni speciali che puoi scegliere con il salire di livello al posto di incrementare i tuoi punteggi delle caratteristiche. Sarà il tuo Arbitro a decidere quali di queste opzioni saranno disponibili in una campagna.

MULTICLASSARE

Multiclassare ti permette di ottenere livelli in più classi e mescolare le capacità di quelle classi per creare un concetto di personaggio che poteva essere impossibile da riprodurre con le normali opzioni di classe.

Con questa regola, hai l'opzione di ottenere un livello in una nuova classe ogni volta che avanzi di livello, invece di guadagnare un livello nella tua classe attuale. I tuoi livelli in tutte le classi vengono sommati assieme per determinare il livello del tuo personaggio. Ad esempio, se hai tre livelli da mago e due da guerriero, sarai un personaggio di 5° livello.

Con il salire di livello, potresti restare un membro della tua classe originale con solo qualche livello nell'altra classe, oppure cambiare totalmente strada, senza più riguardare alla classe che ti sei lasciato alle spalle. Potresti addirittura iniziare a progredire in una terza o quarta classe. Comparato ad un personaggio classe singola dello stesso livello, sacrificherai un po' di dedizione in cambio della versatilità.

PREREQUISITI

Per accedere ad una nuova classe, devi soddisfare i prerequisiti dei punteggi delle caratteristiche sia per la tua classe attuale che per quella nuova, come mostrato sulla tabella Prerequisiti per Multiclassare. Senza l'addestramento completo che un personaggio principiante riceve, devi apprendere velocemente lo studio della tua nuova classe, grazie ad un'attitudine naturale riflessa dai tuoi punteggi delle caratteristiche sopra la media.

PREREQUISITI AL MULTICLASSE

Classe	Punteggio minimo	Caratteristica
Barbaro	Forza 13	
Bardo	Carisma 13	
Chierico	Saggezza 13	
Druido	Saggezza 13	
Furfante	Destrezza 13	
Guerriero	Forza 13 o Destrezza 13	
Mago	Intelligenza 13	
Monaco	Destrezza 13 & Saggezza 13	
Paladino	Forza 13 & Carisma 13	
Ramingo	Destrezza 13 & Saggezza 13	
Stregone	Carisma 13	
Fattucchiere	Carisma 13	

+

PUNTI ESPERIENZA

Il costo in punti esperienza per guadagnare un livello è sempre basato sul tuo livello totale di personaggio, come mostrato sulla tabella Avanzamento del Personaggio nel capitolo 1, non sul livello di una tua specifica classe.

PUNTI FERITA E DADI VITA

Ottieni i punti ferita dalla tua nuova classe come descritto per i livelli dopo il 1°. Ottieni i punti ferita di 1° livello per la tua classe solo quando sei un personaggio di 1° livello.

Somma i Dadi Vita di tutte le tue classi per formare una riserva di Dadi Vita. Se i tuoi Dadi Vita sono tutti dello stesso tipo di dado, per semplicità puoi unirli. Se le tue classi forniscono Dadi Vita di tipi diversi, tienine traccia separatamente.

BONUS DI COMPETENZA

Il tuo bonus di competenza è sempre basato sul tuo livello totale di personaggio, come mostrato sulla tabella Avanzamento del Personaggio, nel capitolo 1 delle *Regole Base*, non sul livello di una tua specifica classe.

COMPETENZE

Quando ottieni un livello in una classe dopo la prima, ottieni solo alcune delle competenze iniziali di quella classe, come mostrato sulla tabella Competenze Multiclasse.

COMPETENZE MULTICLASSE

Classe	Competenze Guadagnate
Barbaro	Scudo, armi semplici, armi marziali
Bardo	Armature leggere, una Abilità a tua scelta, uno strumento musicale a scelta
Chierico	Armature leggere, armature medie, scudi
Druido	Armature leggere, armature medie, scudi (i druidi non possono impiegare armature o scudi di metallo)
Furfante	Armature leggere, una Abilità della lista delle Abilità della classe, attrezzi da ladro
Guerriero	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Mago	-
Monaco	Armi semplici, spade corte
Paladino	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Ramingo	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali, una Abilità della lista delle Abilità di classe
Stregone	-
Fattucchiere	Armature leggere, armi semplici

PRIVILEGI DI CLASSE

Quando ottieni un nuovo livello in una classe, ottieni i suoi privilegi per quel livello. Quando si multiclassa, tuttavia, alcuni privilegi sottostanno a delle ulteriori regole: Attacco Extra, Difesa Disarmata, Incanalare Divinità e Incantesimi.

ATTACCO EXTRA

Se ottieni il privilegio di classe Attacco Extra da più di una classe, i privilegi non si sommano. Non puoi effettuare più di due attacchi con questo privilegio, a meno che non venga specificato (come nella versione dell'Attacco Extra del guerriero).

DIFESA DISARMATA

Se già possiedi il privilegio Difesa Disarmata, non puoi ottenerlo anche da un'altra classe.

INCANALARE DIVINITÀ

Se già possiedi il privilegio Incanalare Divinità e ottieni un livello in una classe che fornisce anch'essa lo stesso privilegio, ottieni gli effetti di Incanalare Divinità concessi da quella classe, ma senza ottenere ulteriori usi del privilegio. Ne ottieni usi aggiuntivi solo quando raggiungi un livello di classe che te li conferisce esplicitamente. Ogni qualvolta usi questo privilegio, puoi scegliere qualsiasi degli effetti di Incanalare Divinità disponibili alle classi da te possedute.

INCANTESIMI

La tua capacità di eseguire incantesimi dipende in parte dal tuo livello totale in tutte le tue classi da incantatore e in parte dai singoli livelli in quelle classi. Una volta che hai ottenuto il privilegio Incantesimi da più di una classe, usa le regole seguenti. Se multiclassi, ma possiedi il privilegio Incantesimi solo da una classe, segui le regole descritte in quella classe.

Incantesimi Conosciuti e Preparati. Determini quali incantesimi tu conosca e possa preparare individualmente per ciascuna classe, come fossi un membro classe singola di quella classe.

Ogni incantesimo conosciuto e preparato è associato ad una delle tue classi, e userai la Caratteristica incantesimi di quella classe quando eseguirai l'incantesimo. Allo stesso modo, un focus di incantamento, come un simbolo sacro, può essere usato solo con gli incantesimi associati a quel focus.

Slot Incantesimo. Determini i tuoi slot incantesimo disponibili sommando tutti i tuoi livelli da bardo, chierico, druido, fattucchiere e mago, la metà (arrotondata per difetto) dei tuoi livelli da paladino e ramingo, e un terzo (arrotondato per difetto) dei tuoi livelli da guerriero o furfante se possiedi il privilegio Cavaliere Eldritch o Ingannatore Arcano. Usa questo totale per determinare gli slot incantesimo consultando la tabella Incantatore Multiclasse.

Se possiedi più di una classe da incantatore, questa tabella potrebbe fornirti slot incantesimo di un livello più alto degli incantesimi che conosci o puoi preparare. Puoi usare questi slot, ma solo per eseguire i tuoi incantesimi di livello più basso. Se un incantesimo di livello basso, come *mani brucianti*, ha un effetto potenziato quando eseguito usando uno

slot di livello più alto, puoi usarne l'effetto potenziato, anche se normalmente non possiedi alcun incantesimo di quel livello superiore.

Magia del Patto. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi e il privilegio di classe Magia del Patto della classe del fattucchiere, puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio Magia del Patto per eseguire incantesimi che conosci o hai preparato dalle classi con il privilegio Incantesimi, e puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio di classe Incantesimi per eseguire gli incantesimi da stregone che conosci.

INCANTATORE MULTICLASSE:

SLOT PER LIVELLO DELL'INCANTESIMO

- Slot Incantesimo -									
Livello	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	4	3	3	3	3	2	2	1	1

TALENTI

Un Talento rappresenta una capacità o un'area di specializzazione che fornisce al personaggio delle abilità speciali. Rappresenta addestramento, esperienza e capacità al di fuori di quelle fornite dalla classe.

A certi livelli, la tua classe ti fornisce il privilegio Incremento di Punteggio di Caratteristica. Utilizzando la regola opzionale dei Talenti, puoi scegliere di rinunciare a questo privilegio per prendere invece una dote a tua scelta. Ogni dote può essere acquisita solo una volta, a meno che la sua descrizione non dica altrimenti.

Per acquisire una dote devi soddisfare tutti i prerequisiti specificati nella sua descrizione. Se mai dovessi perdere il prerequisito per una dote, non potrai più usare quella dote fino a quando non avrai recuperato il prerequisito.

ADEPTO ELEMENTALE

Prerequisito: L'abilità di lanciare almeno un incantesimo.

Quando ottieni questa dote, scegli uno dei seguenti tipi di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Gli incantesimi che esegui ignorano la resistenza al danno del tipo scelto. Inoltre, quando tiri il danno per un incantesimo eseguito da te e che infligge danni di quel tipo, puoi trattare tutti i risultati di 1 come fossero 2.

Puoi selezionare questa dote più volte. Ogni volta che lo fai, devi scegliere un diverso tipo di danno.

ADEPTO MARZIALE

Possiedi un addestramento marziale che ti consente di effettuare speciali manovre in combattimento. Ottieni i seguenti benefici:

- Apprendi due manovre a tua scelta tra quelle a disposizione dell'archetipo del Maestro della Battaglia nella classe del guerriero. Se la manovra che usi richiede al tuo bersaglio di effettuare un tiro salvezza per resistere all'effetto della manovra, la CD del tiro salvezza è 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (scegli tu quale).
- Se già possiedi dadi superiorità, ne ottieni un altro, che è un d6. Questo dado viene usato per alimentare le tue manovre. Un dado superiorità viene speso quando viene utilizzato. Recupera i dadi superiorità spesi al termine di un riposo breve o lungo.

AFFERRATORE

Prerequisito: Forza 13 o più.

Hai sviluppato le competenze necessarie ad afferrare e trattenere un avversario. Guadagni i seguenti benefici:

- Hai vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura che si sta afferrando con te.
- Puoi cercare di usare la tua azione per immobilizzare una creatura che stai afferrando. Per farlo effettua un'altra prova di afferrare. Se la riesci, tu e la creatura siete entrambi intralciati fino al termine dell'afferrare.
- Le creature che sono di una taglia più grossa di te non riescono più automaticamente le prove per sfuggirti.

ALLERTA

Sei sempre all'erta e vigile. Ottieni i seguenti benefici:

- Ottieni un bonus di +5 all'iniziativa.
- Non puoi essere sorpreso mentre sei cosciente.
- Le altre creature non ottengono vantaggio ai tiri di attacco effettuati contro di te perché nascoste.

AMMAZZA MAGI

Hai sviluppato efficaci tecniche di combattimento in corpo a corpo contro incantatori. Ottieni i seguenti benefici:

- Quando una creatura entro 1,5 metri da te esegue un incantesimo, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura.
- Quando danneggi una creatura che si sta concentrando su di un incantesimo, quella creatura ha svantaggio al tiro salvezza che deve effettuare per mantenere la concentrazione.
- Hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi eseguiti da creature entro 1,5 metri da te.

ASSALTATORE

Sei capace di eseguire cariche contro l'avversario. Quando usi la tua azione per Scattare, puoi usare un'azione bonus per effettuare un attacco con arma da mischia o per spingere una creatura.

Se ti muovi di almeno 3 metri in linea retta immediatamente prima di effettuare questa azione bonus, ottieni un bonus di +5 al tiro di danno dell'attacco (se decidi di effettuare un tiro di attacco e colpisci) o spingi il bersaglio fino a 3 metri lontano da te (se decidi di spingere e riesci a farlo).

ATLETA

Il tuo fisico è ben allenato e sottoposto costantemente ad esercizio fisico, guadagni i benefici seguenti:

- Aumenti il tuo punteggio di Forza e Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Quando sei prono, rialzarsi consuma solo 1,5 metri di movimento.
- La tua velocità non viene dimezzata quando sei in scalata.
- Puoi fare un salto lungo con rincorsa o un salto in alto con rincorsa dopo esserti spostato di soli 1,5 metri a piedi, invece che 3 metri.

ATTACCANTE SELVAGGIO

Una volta per turno quando tiri per il danno con un'arma da mischia, puoi ritirare i dadi di danno dell'arma e usare uno dei due totali.

ATTORE

Hai ottime capacità di recitazione e mimica. Ottieni i seguenti benefici:

- Aumenta il tuo punteggio di Carisma di 1, fino ad un massimo di 20.
- Hai vantaggio alle prove di Carisma (Raggiro) e Carisma (Intrattenimento) quando cerchi di farti passare per un'altra persona.
- Puoi imitare la parlata di un'altra persona o i suoni emessi da un'altra creatura. Devi aver udito la persona parlare, oppure il suono emesso dalla creatura, per almeno 1 minuto. Una prova di Saggezza (Intuizione) contesa dalla tua prova di Carisma (Raggiro) permette all'ascoltatore di determinare che il suono è falso.

CECCHINO CON INCANTESIMI

Prerequisito: L'abilità di eseguire almeno un incantesimo

Hai sviluppato tecniche che ti consentono di migliorare i tuoi attacchi con alcuni incantesimi. Ottieni i seguenti incantesimi:

- Quando esegui un incantesimo che richiede che tu effettui un tiro di attacco, la gittata dell'incantesimo è raddoppiata.
- I tuoi incantesimi a gittata ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Apprendi un trucchetto che richiede un tiro di attacco. Scegli un trucchetto dalla lista degli incantesimi del bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. La tua Caratteristica da incantatore dipende dalla lista degli incantesimi che hai scelto: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

COMBATTENTE CON DUE ARMI

Sei maestro nel combattimento con due armi, guadagni i privilegi seguenti:

- Ottieni un bonus di +1 alla CA quando impugni una diversa arma da mischia in ciascuna mano.
- Puoi usare il combattimento con due armi anche quando le armi da mischia ad una mano che stai impugnando non sono leggere.
- Puoi estrarre o rinfoderare due armi ad una mano quando ne potresti normalmente solo estrarre o rinfoderare una.

COMBATTENTE IN SELLA

Quando sei in sella e non sei inabile, ottieni i seguenti benefici:

- Hai vantaggio ai tiri di attacco da mischia contro qualsiasi creatura appiedata che sia di taglia inferiore a quella del tuo cavallo.
- Puoi obbligare un attacco che prende a bersaglio la tua cavalcatura, a prendere a bersaglio te.
- Se la tua cavalcatura è soggetta ad un effetto che le permette di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, se riesce il tiro salvezza non subisce danni, e se lo fallisce li dimezza.

CORAZZATO LEGGERO

Sei addestrato all'uso delle armature pesanti.

- Aumenta il tuo punteggio di Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature leggere.

CORAZZATO MEDIO

Prerequisito: Competenza con le armature leggere

Sei addestrato all'uso delle armature medie.

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature medie e gli scudi.

CORAZZATO PESANTE

Prerequisito: Competenza con le armature medie

Sei addestrato all'uso delle armature pesanti.

Ti sei allenato, fino a padroneggiare l'uso delle armature pesanti in battaglia.

- Aumenta il tuo punteggio di Forza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature pesanti.

DUELLANTE DIFENSIVO

Prerequisito: Destrezza 13 o più

Quando impugni un'arma di precisione con cui sei competente e un'altra creatura ti colpisce con un attacco in mischia, puoi usare la tua reazione per sommare il tuo bonus di competenza alla tua CA per quell'attacco, facendo sì che potenzialmente possa andare a vuoto.

DURATURO

Sei particolarmente robusto e resistente. Ottieni i seguenti benefici:

- Aumenta il tuo punteggio di Costituzione di 1, fino ad un massimo di 20.
- Quando tiri un Dado Vita per recuperare punti ferita, il minimo numero di punti ferita che recuperi dal tiro è pari al doppio del tuo modificatore di Costituzione (minimo 2).

ESPERTO DI BALESTRE

L'allenamento costante e l'esperienza nell'uso delle balestre ti forniscono i seguenti benefici:

- Ignori la qualità caricamento delle balestre con cui sei competente.
- Trovarti entro 1,5 metri da una creatura ostile non comporta svantaggio ai tuoi tiri di attacco.
- Quando usi l'azione Attaccare e attacchi con un'arma a una mano, puoi usare un'azione bonus per attaccare con una balestra da mano carica che stai impugnando.

ESPLORATORE DI SOTTERRANEI

Sei eccezionalmente abile nello scovare trappole nascoste e porte segrete. Ottieni i seguenti benefici:

- Hai vantaggio alle prove di Saggia (Percezione) e Intelligenza (Investigazione) effettuate per individuare la presenza di porte segrete.
- Hai vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare o resistere alle trappole.
- Puoi cercare la presenza di trappole anche mentre viaggi ad andatura normale, invece che dover andare ad andatura lenta.

FONTE D'ISPIRAZIONE

Prerequisito: Carisma 13 o più

Puoi impiegare 10 minuti ad ispirare i tuoi compagni, aumentando la loro risolutezza nel combattere. Quando lo fai, scegli fino a sei creature amiche (compreso te stesso) entro 9 metri da te e che ti possano vedere o sentire e che ti possano capire. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al tuo livello + il tuo modificatore di Carisma. Una creatura non può ottenere altri punti ferita temporanei da questa dote finché non avrà terminato un riposo breve o lungo.

FORTUNATO

Possiedi 3 punti fortuna. Ogni volta che effettui un tiro di attacco, prova di Caratteristica, o tiro salvezza, prima o dopo aver tirato il dado, ma prima di determinarne il risultato, puoi spendere un punto fortuna per tirare un d20 aggiuntivo. Sta a te poi scegliere quale dei d20 usare per determinare il risultato del tiro di attacco, prova di Caratteristica o tiro salvezza.

Puoi spendere un punto fortuna anche quando il tiro di attacco viene effettuato contro di te. Tira un d20, e poi scegli se l'attacco usa il tuo tiro o quello dell'attaccante.

Se più di una creatura spende un punto fortuna per influenzare il risultato di un tiro, i punti si cancellano vicendevolmente; non si tira nessun dado aggiuntivo.

Recuperi i punti fortuna spesi quando avrai terminato un riposo lungo.

GUARITORE.

Sei un abile medico, ciò ti consente di curare rapidamente le ferite dei tuoi compagni. Ottieni i seguenti benefici:

- Quando usi un kit da guaritore per stabilizzare una creatura morente, quella creatura recupera anche 1 punto ferita.
- Con un'azione, puoi consumare un uso di un kit da guaritore per assistere una creatura e ridarle 1d6 + 4 punti ferita, più un numero di punti ferita aggiuntivi pari al numero massimo di Dadi Vita della creatura. La creatura non può recuperare di nuovo punti ferita grazie a questa dote, prima che abbia terminato un riposo breve o lungo.

INCANTATORE DA GUERRA

Ti sei allenato a lanciare incantesimi anche nel cuore di un combattimento, le tecniche apprese ti forniscono i seguenti benefici:

- Quando subisci danni, hai vantaggio ai tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere la concentrazione su di un incantesimo.

- Puoi svolgere le componenti somatiche degli incantesimi anche quando impugnhi armi o uno scudo in una o entrambe le mani.
- Quando il movimento di una creatura ostile provoca un attacco di opportunità da parte tua, puoi usare la tua reazione per eseguire un incantesimo sulla creatura, piuttosto che effettuare un attacco di opportunità. L'incantesimo deve avere tempo di esecuzione 1 azione e deve prendere a bersaglio solo quella creatura.

INCANTATORE RITUALE

Prerequisito: Intelligenza o Saggezza 13 o più

Hai appreso un certo numero di incantesimi che puoi eseguire come rituali. Questi incantesimi sono scritti in un libro rituale, che devi avere a portata di mano quando ne esegui uno.

Quando scegli questa dote, acquisisci un libro rituale che contiene due incantesimi di 1° livello di tua scelta. Scegli una delle classi seguenti: bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. Devi scegliere i tuoi incantesimi dalla lista degli incantesimi di quella classe, e l'incantesimo che scegli deve avere l'etichetta rituale. La classe da te scelta determina anche la tua Caratteristica da incantatore per quegli incantesimi: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

Se incontri un incantesimo in forma scritta, come una pergamena degli incantesimi magica o il libro degli incantesimi di un mago, potresti provare ad aggiungerlo al tuo libro rituale. L'incantesimo deve trovarsi sulla lista degli incantesimi della classe da te scelta, il suo livello di incantesimo non può essere superiore alla metà dei tuoi livelli (arrotondati per difetto, minimo 1), e deve avere l'etichetta rituale. Il processo di copiare l'incantesimo nel tuo libro rituale richiede 2 ore per livello dell'incantesimo, e costa 50 mo per suo livello. Il costo rappresenta le componenti materiali che spendi nella sperimentazione per apprendere l'incantesimo, oltre agli inchiodi pregiati necessari a trascriverlo.

INIZIATO ALLA MAGIA

Scegli una classe: bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. Apprendi due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi di quella classe.

Inoltre, scegli un incantesimo di 1° livello da quella stessa lista. Apprendi quell'incantesimo e puoi eseguirlo al suo livello più basso. Una volta che lo hai eseguito, devi terminare un riposo lungo prima di poterlo eseguire di nuovo.

La tua Caratteristica da incantatore per questi incantesimi dipende dalla classe scelta: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

LINGUISTA

Hai una naturale attitudine all'apprendimento delle lingue e dei codici. Ottieni i seguenti benefici:

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Puoi apprendere tre lingue di tua scelta.
- Puoi creare messaggi cifrati, che gli altri non possono decodificare a meno che non glieli insegni, riescano una prova di Intelligenza (CD uguale al tuo punteggio di Intelligenza + il tuo bonus di competenza), o usino la magia per decifrarli.

MAESTRO DELLE ARMATURE MEDIE

Prerequisito: Competenza con le armature medie

Hai sviluppato una tale maestria nell'uso delle armature pesanti da riuscire a deviare parte del danno. Ottieni i seguenti benefici:

- Indossare un'armatura media non impone svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

- Mentre indossi un'armatura media, puoi sommare 3, invece che 2, alla tua CA se possiedi Destrezza 16 o più.

MAESTRO DELLE ARMATURE PESANTI

Prerequisito: Competenza con le armature pesanti

Hai sviluppato una tale maestria nell'uso delle armature pesanti da riuscire a deviare parte del danno. Ottieni i seguenti benefici:

Aumenta il tuo punteggio di Forza di 1, fino ad un massimo di 20.

Mentre indossi un'armatura pesante, i danni contundenti, perforanti e taglienti che subisci da armi non magiche, diminuiscono di 3.

MAESTRO D'ARMI

Ti sei allenato nell'uso di una varietà di armi. Ottieni i seguenti benefici:

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza in quattro armi di tua scelta.

MAESTRO DI ARMI GROSSE

Il tuo addestramento e l'esperienza nell'uso delle armi grosse ti consentono di sfruttare a tuo beneficio il peso delle armi. Ottieni i seguenti benefici:

- Durante il tuo turno, quando, con un'arma da mischia, ottieni un colpo critico o riduci una creatura a 0 punti ferita, puoi effettuare un attacco con arma da mischia come azione bonus.
- Prima di effettuare un attacco da mischia con un'arma pesante in cui sei competente, puoi decidere di assumere una penalità di -5 al tiro di attacco. Se l'attacco colpisce, sommi +10 al danno dell'attacco.

MAESTRO DI ARMI AD ASTA

La tua maestria nell'uso delle armi ad asta ti fornisce i seguenti benefici:

- Quando effettui l'azione Attaccare e attacchi solo con un falcone, alabarda o bastone da combattimento, puoi usare un'azione bonus per effettuare un attacco da mischia con l'estremità opposta dell'arma. Il dado di danno dell'arma per questo attacco è un d4, e l'attacco infligge danni contundenti.
- Mentre impugnhi un falcone, alabarda, picca o bastone da combattimento, le altre creature provocano un attacco di opportunità da parte tua quando entrano nella tua portata.

MAESTRO DELLO SCUDO

Mentre impugnhi uno scudo, ottieni i seguenti benefici:

- Se effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per cercare di spingere una creatura entro 1,5 metri da te con il tuo scudo.
- Se non sei inabile, puoi sommare il bonus di CA del tuo scudo a qualsiasi tiro salvezza di Destrezza che effettui contro un incantesimo o altro effetto nocivo che ti prende a bersaglio.
- Se sei soggetto ad un incantesimo che ti permetta di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, puoi usare la tua reazione per non subire danni se riesci il tiro salvezza, interponendo lo scudo tra di te e la fonte dell'effetto.

MENTE AFFINATA

Hai una mente in grado di tenere traccia del tempo, direzione, e dettaglio con precisione inquietante. Ottieni i seguenti vantaggi:

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Sei in gradi di sapere sempre dove si trova il nord.
- Sai sempre il numero di ore che mancano prima della prossima alba o tramonto.
- Puoi ricordare perfettamente qualsiasi cosa tu abbia visto o udito negli ultimi mesi.

MOBILE

Sei eccezionalmente agile e veloce. Ottieni i seguenti benefici:

- La tua velocità aumenta di 3 metri.
- Quando usi l'azione Scattare, il terreno difficile non raddoppia il movimento per quel turno.
- Quando effettui un attacco da mischia contro una creatura, non provochi attacchi di opportunità da quella creatura per il resto del turno, che tu colpisca o meno.

NASCOSTO

Sai sfruttare le ombre a tuo vantaggio per nasconderti. Ottieni i seguenti benefici:

- Puoi provare a nasconderti quando sei oscurato leggermente rispetto alla creatura da cui ti stai provando a nascondere.
- Quando sei nascosto ad una creatura e la manchi con un attacco con arma a gittata, effettuare l'attacco non rivela la tua posizione.
- La luce fioca non impone svantaggio alle tue prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

OSSERVATORE

Sei un attento osservatore, rapido a notare dettagli e particolari dell'ambiente che ti circonda. Ottieni i seguenti benefici:

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza o Saggezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Se puoi vedere la bocca di una creatura mentre parla una lingua che comprendi, puoi interpretare quello che sta dicendo leggendole le labbra.
- Hai un bonus di +5 ai tuoi punteggi di Saggezza (Percezione) passiva e Intelligenza (Investigazione) passiva.

ABILITATO

Ottieni la competenza in qualsiasi tre Abilità o attrezzi di tua scelta.

RESILIENTE

Scegli una Caratteristica ed ottieni i seguenti benefici:

- Aumenta un tuo punteggio di Caratteristica di 1, fino ad un massimo di 20.

- Ottieni competenza nei tiri salvezza che usano l'Caratteristica scelta.

RISSAIOLO DA TAVERNA

Sei abituato a combattimenti rudi e movimentati e ad impiegare qualsiasi arma improvvisata ti capiti in mano. Ottieni i seguenti benefici:

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Costituzione di 1, fino ad un massimo di 20.
- Sei competente con le armi improvvisate e i colpi disarmati.
- I tuoi colpi disarmati usano un d4 per i danni.
- Quando colpisci una creatura con un colpo disarmato o un'arma improvvisata durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per tentare di afferrare il bersaglio.

ROBUSTO

Quando ottieni questa dote, i tuoi punti ferita massimi aumentano di un valore pari al doppio del tuo livello. Ogni qualvolta ottieni un nuovo livello, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 2 ulteriori punti ferita.

SENTINELLA

Hai appreso tecniche di combattimento che ti forniscono i seguenti benefici:

- Quando colpisci una creatura con un attacco di opportunità, la velocità della creatura scende a 0 per il resto di quel turno.
- Le creature entro 1,5 metri da te provocano attacchi di opportunità da parte tua anche se effettuano l'azione Disimpegnarsi prima di abbandonare la tua portata.
- Quando una creatura entro 1,5 metri da te effettua un attacco contro un bersaglio diverso da te (e quel bersaglio non ha questa dote), puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro la creatura che ha effettuato l'attacco.

TIRATORE SCELTO

Sei esperto nell'uso delle armi da tiro e da lancio. Le tecniche apprese ti consentono di eseguire colpi incredibilmente precisi e potenti.

- Attaccare a gittata lunga non impone svantaggio ai tuoi tiri di attacco con armi a gittata.
- I tuoi attacchi con armi a gittata ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Prima di effettuare un tiro di attacco con un'arma a gittata in cui sei competente, puoi scegliere di subire una penalità di -5 al tiro di attacco. Se l'attacco colpisce, somma +10 al danno dell'attacco.

Parte

2

“Giocare una Partita”

CAPITOLO 7: UTILIZZARE LE CARATTERISTICHE



ei caratteristiche forniscono una rapida descrizione di tutte le qualità fisiche e mentali di una creatura.:

- **Forza**, che misura la potenza fisica
- **Destrezza**, che misura l'agilità
- **Costituzione**, che misura la resistenza
- **Intelligenza**, che misura la capacità di ragionamento e la memoria
- **Saggezza**, che misura la percezione e l'intuito
- **Carisma**, che misura la forza di personalità

Il personaggio è muscoloso e intuitivo? Sveglia e affascinante? Agile e tosto? I punteggi delle caratteristiche definiscono queste qualità: i pregi e le debolezze di una creatura.

I tre principali tipi di tiro nel gioco (la prova di Caratteristica, il tiro salvezza e il tiro di attacco) si basano sui sei punteggi delle caratteristiche. L'introduzione di questo documento descrive la regola base dietro questi tiri; tira un d20, somma il modificatore di Caratteristica derivato da uno dei sei punteggi delle caratteristiche, e compara il totale ad un numero obiettivo.

Questo capitolo è dedicato a come usare le prove di Caratteristica e i tiri salvezza, analizzando le attività fondamentali che le creature svolgono durante una partita. Le regole per i tiri di attacco compaiono nel capitolo 9.

PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE E MODIFICATORI

Ciascuna Caratteristica di una creatura ha un punteggio, un valore che definisce la grandezza di quella Caratteristica. Un punteggio di Caratteristica non è solo una misura delle capacità innate di una creatura, ma comprende anche il suo addestramento e la competenza nelle attività connesse a quella caratteristica.

Un punteggio di 10 o 11 è la normale media umana, ma avventurieri e mostri possono essere di gran lunga superiori a questi punteggi in diverse caratteristiche. Un punteggio di 18 è il più alto che una persona possa raggiungere. Gli avventurieri possono avere punteggi che raggiungono il 20, mentre i mostri e le creature divine possono avere punteggi fino a 30.

Ogni Caratteristica ha anche un modificatore, derivato dal punteggio e va da -5 (per un punteggio di Caratteristica 1) a +10 (per un punteggio di Caratteristica 30). La tabella Modificatori Caratteristica indica i modificatori di Caratteristica per tutti i punteggi delle caratteristiche possibili, dall'1 al 30.

MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Per determinare un modificatore di Caratteristica senza consultare la tabella, sottrai 10 dal punteggio di Caratteristica e poi dividi il totale per 2 (arrotondando per difetto).

Dato che i modificatori delle caratteristiche influenzano praticamente qualsiasi tiro di attacco, prova di Caratteristica e tiro salvezza, i modificatori delle caratteristiche entrano in gioco più spesso dei punteggi loro associati.

VANTAGGIO E SVANTAGGIO

A volte un'abilità speciale o un incantesimo ti dirà che hai vantaggio o svantaggio ad una prova di Caratteristica, tiro salvezza o tiro di attacco. Quando ciò accade, nell'effettuare la prova tira un secondo d20. Se hai vantaggio usa il risultato più alto dei due, mentre se hai svantaggio usa il più basso dei due. Ad esempio, se hai svantaggio e tiri 17 e 5, usa il 5. Se invece hai vantaggio e hai ottenuto gli stessi numeri, usa il 17.

Se più situazioni influenzano un tiro e ciascuna conferisce vantaggio o svantaggio, non tirare più di un d20 aggiuntivo. Se ad esempio due situazioni favorevoli conferissero vantaggio, tireresti comunque un solo d20 aggiuntivo.

Se le circostanze fan sì che tu abbia sia vantaggio che svantaggio, questi si annullano vicendevolmente e tu tirerai un solo d20. La cosa è vera anche nel caso di più circostanze che impongono svantaggio e una sola che conferisce vantaggio e viceversa. In questa situazione, non hai né vantaggio né svantaggio.

Quando hai vantaggio o svantaggio e un elemento del gioco, come il tratto Fortunato dei l'gli halfling, ti permette di ritirare il d20, puoi ritirare solo uno dei dadi, scegliendo tu quale. Ad esempio, se un halfling avesse vantaggio su di una prova di Caratteristica e tirasse 1 e 13, l'halfling potrebbe usare il tratto Fortunato per ritirare l'1.

Di solito ottieni vantaggio o svantaggio tramite l'uso di abilità speciali, azioni o incantesimi. L'ispirazione (vedi capitolo 4) può fornire vantaggio alle prove collegate alla personalità, ideali o legami del personaggio. Il Master può anche decidere che le circostanze possano influenzare il tiro in una direzione o nell'altra, conferendo vantaggio o imponendo svantaggio di conseguenza.

BONUS DI COMPETENZA

I personaggi hanno un bonus di competenza determinato dal livello, come descritto nel capitolo 1. Anche i mostri hanno questo bonus, che viene incorporato nelle loro statistiche. Il bonus viene impiegato nelle regole per le prove di Caratteristica, tiri salvezza e tiri di attacco.

Il tuo bonus di competenza non può essere aggiunto ad un singolo tiro di dado o altro numero più di una volta. Ad esempio, se due regole diverse ti dicono di sommare il tuo bonus di competenza al tiro salvezza di Saggezza, quando effettuerai il tiro salvezza potrai sommare il tuo bonus solo una volta.

In certe occasioni, il tuo bonus di competenza può essere moltiplicato o diviso (raddoppiato o dimezzato, ad esempio) prima di applicarlo. Ad esempio, il privilegio Perizia del fufante raddoppia il bonus di competenza per certe prove di Caratteristica. Se una circostanza suggerisce che il tuo bonus di competenza si applica più di una volta allo stesso tiro, lo puoi comunque sommare solo una volta e moltiplicare o dividere solo una volta.

Uguualmente, se un privilegio o effetto ti permette di moltiplicare il tuo bonus di competenza quando effettui una prova di Caratteristica che normalmente non beneficerebbe del tuo bonus di competenza, non potrai comunque sommare il bonus alla prova. Per quella prova il tuo bonus di competenza sarà 0, giacché moltiplicare 0 per qualsiasi numero dà comunque 0. Ad esempio, se non hai competenza nell'Abilità Storia, non ottiene alcun beneficio dal privilegio che ti permette di raddoppiare il tuo bonus di competenza quando effettui prove di Intelligenza (Storia).

Di norma, il bonus di competenza non viene mai moltiplicato per i tiri salvezza e i tiri di attacco, ma se un privilegio o effetto ti permette di farlo, potrai applicare le stesse regole di cui sopra.

PROVE DI CARATTERISTICA

Una prova di Caratteristica testa le doti innate e l'addestramento di un personaggio o mostro nel suo tentativo di superare una sfida. Il Master richiede una prova di Caratteristica quando un personaggio o mostro compie un'azione (che non sia un attacco) che ha una probabilità di fallimento. Quando il risultato è incerto, saranno i dadi a determinarne l'esito.

Per ogni prova di Caratteristica, il Master decide quale delle sei caratteristiche sia rilevante al compito intrapreso e la difficoltà del compito, rappresentata dalla Classe Difficoltà. Più difficile un compito, più alta è la CD. La tabella delle Tipiche Classi Difficoltà mostra le CD più comuni.

TIPICHE CLASSI DIFFICOLTÀ

Difficoltà del Compito	CD
Molto facile	5
Facile	10
Media	15
Dura	20
Molto dura	25
Quasi impossibile	30

Per effettuare una prova di Caratteristica, tirare un d20 e sommare il modificatore di Caratteristica appropriato. Come per gli altri tiri di d20, applicare i bonus e le penalità, e comparare il totale alla CD. Se il totale è uguale o superiore alla CD, la prova di Caratteristica è riuscita – la creatura ha superato la sfida. Altrimenti, è un fallimento, ad indicare che il personaggio o mostro non hanno fatto progressi verso l'obiettivo oppure hanno progredito ma al contempo sofferto un contrattempo determinato dal Master.

CONTESE

A volte gli sforzi di un personaggio o mostro sono contrapposti direttamente da un'altra creatura. Ciò può accadere quando entrambi stanno cercando di effettuare la stessa azione e solo uno può riuscire, come tentare di afferrare un anello magico prima che cada a terra. Questa situazione si applica anche quando uno di loro sta cercando di impedire all'altro di raggiungere il suo obiettivo – ad esempio, quando un mostro tenta di spalancare una porta che un avventuriero cerca di tenere chiusa. In situazioni come queste, il risultato viene determinato da un tipo speciale di prova di Caratteristica, detta contesa.

Entrambi i partecipanti ad una contesa effettuano prove di Caratteristica appropriate ai loro sforzi. Applicano tutti i bonus e le penalità, ma invece di comparare il totale alla CD, comparano i totali delle due prove. Il partecipante con il totale della prova più alto vince la contesa. Quel personaggio o mostro riuscirà nella sua azione o impedirà all'altro di riuscirci.

Se il risultato della contesa è un pareggio, la situazione resta uguale a prima della contesa. Quindi un contendente potrebbe vincere la contesa per una mancanza dell'altra parte. Se due personaggi pareggiano in una contesa per afferrare un anello prima che cada sul pavimento, nessuno dei due riuscirebbe ad afferrarlo. Nella contesa tra un mostro che tenta di aprire la porta e un avventuriero che cerca di tenerla chiusa, un pareggio vorrebbe dire che la porta resta chiusa.

ABILITÀ

Ogni Caratteristica copre un ampio raggio di capacità, comprese le Abilità in cui un personaggio o mostro può essere competente. Una Abilità rappresenta un aspetto specifico di un punteggio di Caratteristica, e la competenza di un individuo in una Abilità mostra una dedizione a quell'aspetto. (Le competenze iniziali di un personaggio sono determinate alla

creazione del personaggio, e le competenze nelle Abilità di un mostro compaiono nelle statistiche del mostro).

Ad esempio, una prova di Destrezza potrebbe riflettere il tentativo di un personaggio di effettuare una manovra acrobatica, intascare un oggetto o restare nascosto. Ognuno di questi aspetti della Destrezza è associato ad una Abilità: rispettivamente Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano. Un personaggio che ha competenza nell'Abilità Furtività è particolarmente capace nelle prove di Destrezza collegate al muoversi furtivamente e nascondersi.

Le Abilità collegate a ciascun punteggio di Caratteristica vengono mostrate nella lista seguente. (Nessuna Abilità è legata alla Costituzione). Vedi la descrizione delle caratteristiche più avanti in questo capitolo per esempi di come usare una Abilità associata ad una Caratteristica.

Forza	Saggezza
Atletica	Addestrare animali
	Intuizione
Destrezza	Medicina
Acrobazia	Percezione
Furtività	Sopravvivenza
Rapidità di mano	
	Carisma
Intelligenza	Intimidazione
Arcano	Intrattenimento
Investigazione	Persuasione
Religione	Raggiro
Storia	

A volte, il Master potrebbe chiedere una prova di Caratteristica che faccia uso di una specifica Abilità - ad esempio, "Fai una prova di Saggezza (Percezione)." Altre volte, un giocatore potrebbe chiedere il Master se la competenza in una particolare Abilità si applica alla prova. In entrambi i casi, la competenza in una Abilità significa che un individuo può sommare il suo bonus di competenza alle prove di Caratteristica che coinvolgono quell'Abilità. Senza la competenza nell'Abilità, l'individuo effettua una normale prova di Caratteristica.

Ad esempio, se un personaggio cerca di scalare una ripida scogliera, il Master potrebbe chiedergli una prova di Forza (Atletica). Se il personaggio è competente in Atletica, il bonus di competenza del personaggio viene sommato alla prova di Forza. Se il personaggio è privo di quella competenza, farà una normale prova di Forza.

VARIANTE: ABILITÀ CON CARATTERISTICHE DIFFERENTI

Di norma, la tua competenza in una Abilità si applica solo ad uno specifico tipo di prova di Caratteristica. La competenza in Atletica, ad esempio, di solito si applica alle prove di Forza. In alcune situazioni, tuttavia, la tua competenza potrebbe giustamente applicarsi anche ad altri tipi di prove. In questi casi, il Master potrebbe chiederti di effettuare una prova impiegando una combinazione insolita di Caratteristica e Abilità, oppure potresti chiedere tu il Master se puoi applicare l'Abilità ad una prova diversa. Ad esempio, se devi nuotare da un isolotto fino alla terraferma, il Master potrebbe chiedere una prova di Costituzione per vedere se sei abbastanza resistente per farcela. In questo caso, il Master potrebbe permetterti di applicare la tua competenza in Atletica e richiedere una prova di Costituzione (Atletica). Così se sei competente in Atletica, puoi applicare il tuo bonus di competenza alle prove di Costituzione come faresti normalmente per una prova di Forza (Atletica). Allo stesso modo, quando il tuo nano guerriero mette in mostra la sua forza bruta per intimidire un nemico, il tuo Arbitro potrebbe chiederti una prova di Forza (Intimidazione), anche se normalmente l'Intimidazione è associata al Carisma.

PROVE PASSIVE

Una prova passiva è una speciale prova di Caratteristica che non richiede alcun tiro di dado. Questa prova può rappresentare il risultato medio di un compito effettuato ripetutamente, come cercare a più riprese una porta segreta, o può essere usata quando il Master vuole determinare se i personaggi riescano in qualcosa senza tirare i dadi, come il notare un mostro nascosto.

Ecco come determinare il totale del personaggio per una prova passiva:

10 + tutti i modificatori che si applicherebbero normalmente alla prova

Se il personaggio ha vantaggio alla prova, sommare 5. Per lo svantaggio, sottrarre 5. Il gioco fa riferimento al totale di una prova passiva come **punteggio**.

Ad esempio, un personaggio di 1° livello con Saggezza 15 e la competenza in Percezione, ha un punteggio passivo di Saggezza (Percezione) 14.

Le regole per nascondersi nella sezione “Destrezza” di seguito sono basate sulle prove passive, così come le regole per l’esplorazione nel capitolo 8.

COLLABORARE

A volte due o più personaggi collaborano nel tentativo di svolgere un compito. Il personaggio che sta guidando il tentativo - o il personaggio con il modificatore di Caratteristica più alto - può effettuare una prova di Caratteristica con vantaggio, ad indicare l’aiuto fornito dagli altri personaggi. In combattimento, ciò richiede l’azione Aiutare (capitolo 9).

Un personaggio può fornire aiuto solo se fosse in grado di svolgere il compito da solo. Ad esempio, cercare di scassinare una serratura richiede la competenza con gli attrezzi da ladro, quindi un personaggio privo di questa competenza non può aiutare un altro personaggio nel compito. Inoltre, un personaggio può essere d’aiuto solo quando due o più individui che collaborano risultino davvero produttivi. Alcuni compiti, come cucire con un ago, non risultano certo più facili anche se si riceve aiuto.

PROVE DI GRUPPO

Quando un insieme di individui cerca di compiere un’attività come gruppo, il Master potrebbe richiedere una prova di Caratteristica di gruppo. In questo caso, i personaggi che sono più abili nell’effettuare il compito aiutano a coprire i meno capaci.

Per effettuare una prova di Caratteristica di gruppo, tutti i membri del gruppo effettuano una prova di Caratteristica. Se almeno metà del gruppo riesce, l’intero gruppo ha successo. Altrimenti il gruppo fallisce.

Le prove di gruppo non si verificano molto spesso, e sono utili perlopiù quando tutti i personaggi possono riuscire o fallire come gruppo. Ad esempio, quando gli avventurieri stanno percorrendo una palude, il Master potrebbe richiedere una prova di Saggezza (Sopravvivenza) per vedere se tutti i personaggi riescono ad evitare le sabbie mobili, doline e altri pericoli naturali dell’ambiente. Se almeno metà gruppo riesce, quei personaggi sono riusciti a guidare i loro compagni fuori dei pericoli. Altrimenti, il gruppo incappa in uno di questi pericoli.

UTILIZZARE OGNI CARATTERISTICA

Ogni compito tentato da un personaggio o mostro nel gioco è coperto da una delle sei caratteristiche. Questa sezione spiega in maggiori dettagli il significato delle caratteristiche e il modo in cui vengono impiegate durante una partita.

FORZA

La Forza misura la potenza fisica, l’atletismo e i limiti della forza bruta che puoi esprimere.

PROVE DI FORZA

Una prova di Forza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di sollevare, spingere, tirare o spaccare qualcosa, per spingere il tuo corpo all’interno di uno spazio, o una qualsiasi altra applicazione di forza bruta. L’Abilità Atletica riflette la predisposizione per certe prove di Forza.

Atletica. Le tue prove di Forza (Atletica) riguardano le situazioni difficili che puoi incontrare mentre ti arrampichi, salti o nuoti. Esempi comprendono le seguenti attività:

- Cerchi di scalare una rupe ripida o scivolosa, eviti i pericoli mentre ti arrampichi, o resti appeso ad una superficie mentre qualcuno cerca di farti cadere.
- Cerchi di saltare una distanza insolitamente lunga o di effettuare un’acrobazia a metà salto.
- Cerchi di nuotare o restare a galla in mezzo a correnti pericolose, onde in mezzo ad una tempesta, o aree piene di alghe. Oppure un’altra creatura cerca di spingerti o tirarti sottacqua o interferisce in qualche altro modo col tuo movimento in acqua.

Altre Prove di Forza. Il Master potrebbe richiedere una prova di Forza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Forzare una porta bloccata, chiusa o barricata
- Liberarti da una corda
- Intrufolarti in un passaggio molto piccolo
- Rimanere appeso ad un vagone in corsa
- Ribaltare una statua
- Sostenere un macigno per evitare che rotoli giù

TIRI DI ATTACCO E DANNO

Puoi sommare il tuo modificatore di Forza al tuo tiro di attacco e tiro di danno quando attacchi con un’arma da mischia come una mazza, un’ascia da battaglia o una lancia. Usi le armi da mischia per effettuare attacchi da mischia in combattimento corpo a corpo, e alcune di esse possono essere lanciate per effettuare attacchi a gittata.

SOLLEVARE E TRASPORTARE

Il tuo punteggio di Forza determina l’ammontare di peso che puoi sostenere. I termini seguenti definiscono ciò che puoi sollevare o trasportare.

Capacità di Carico. La tua capacità di carico è la tua Forza moltiplicata 7,5. Questo è il peso (in chili) che puoi trasportare, sufficiente a che la maggior parte dei personaggi non debbano preoccuparsene.

Spingere, Trascinare o Sollevare. Puoi spingere, trascinare o sollevare un peso in chili pari al doppio della tua capacità di carico (o 15 volte il tuo punteggio di Forza). Mentre spingi o trascini un peso che eccede la tua capacità di carico, la tua velocità diminuisce a 1,5 metri.

Taglia e Forza. Le creature più grandi sono in grado di sopportare più peso, mentre quelle Minuscole ne portano di meno. Per ogni categoria di taglia sopra la Media, raddoppiare la capacità di carico della creatura e l’ammontare che può spingere, trascinare o sollevare. Per una creatura Minuscola, dimezzare questi limiti di peso.

VARIANTE: INGOMBRO

Ecco una variante per determinare il modo in cui il tuo personaggio viene intralciato dal peso dell'equipaggiamento. Quando usi questa variante, ignora la colonna Forza nella tabella Armature del capitolo 5.

Se trasporti un peso che supera di 2,5 volte il tuo punteggio di Forza, sei **ingombrato**, e diminuisce la velocità di 3 metri.

Se trasporti un peso che supera di 5 volte il tuo punteggio di Forza, fino alla tua massima capacità di carico, sei invece **pesantemente ingombrato**, che vuol dire che la tua velocità scende di 6 metri e hai svantaggio alle prove di Caratteristica, tiri di attacco e tiri salvezza che impiegano Forza, Destrezza o Costituzione.

DESTREZZA

La Destrezza misura l'agilità, i riflessi e l'equilibrio.

PROVE DI DESTREZZA

Una prova di Destrezza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di muoversi agilmente, rapidamente o silenziosamente, o per evitare di perdere l'equilibrio. Le Abilità Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano riflettono la predisposizione per certe prove di Destrezza.

Acrobazia. Le tue prove di Destrezza (Acrobazia) riguardano i tuoi tentativi di mantenerti in equilibrio in situazioni complicate, come quando cerchi di correre su di una lastra di ghiaccio, cammini su di una corda tesa, o ti trovi sul ponte di una nave sbalottata dalle onde. Il Master potrebbe anche richiedere una prova di Destrezza (Acrobazia) per verificare se sei in grado di effettuare manovre acrobatiche, compresi tuffi, giravolte, salti mortali e capriole.

Furtività. Effettua una prova di Destrezza (Furtività) quando cerchi di nasconderti ai nemici, sfuggire a delle guardie, allontanarti senza essere notato, o giungere alle spalle di qualcuno senza essere visto o udito.

Rapidità di Mano. Ogni qual volta compi un prestidigitazione o un trucco di mano, come imboscare un oggetto su qualcuno o occultarti un oggetto addosso, effettua una prova di Destrezza (Rapidità di Mano). Il Master potrebbe anche richiedere una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) per determinare se sei in grado di sgraffignare un borsello o estrarre qualcosa dalla tasca di un'altra persona.

Altre Prove di Destrezza. Il Master potrebbe richiedere una prova di Destrezza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Controllare un carretto molto carico su di una discesa ripida
- Far compiere ad una carrozza una svolta secca
- Scassinare una serratura
- Disattivare una trappola
- Legare per bene un prigioniero
- Liberarti da una corda
- Suonare uno strumento a corda
- Costruire un oggetto piccolo o dettagliato

TIRI DI ATTACCO E DANNO

Puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza al tuo tiro di attacco e tiro di danno quando attacchi con un'arma a gittata come una fionda o un arco lungo. Puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza al tiro di attacco e tiro di danno quando attacchi con armi da mischia che hanno la proprietà precisione, come il pugnale o lo stocco.

CLASSE ARMATURA

A seconda dell'armatura che indossi, puoi sommare parte o tutto il tuo modificatore di Destrezza alla tua Classe Armatura, come descritto nel capitolo 5.

INIZIATIVA

All'inizio di ogni combattimento, tiri l'iniziativa effettuando una prova di Destrezza. L'iniziativa determina l'ordine dei turni delle creature in combattimento, come descritto nel capitolo 9.

NASCONDERSI

Quando cerchi di nasconderti, effettua una prova di Destrezza (Furtività). Fino a quando non verrai scoperto o smetterai di nasconderti, il totale della prova sarà conteso dalla prova di Saggezza (Percezione) di qualsiasi creatura che si metta a cercare attivamente segni della tua presenza.

Non puoi nasconderti da una creatura che può vederti, e se fai rumore (urlando un avvertimento o facendo cadere un vaso), rivelerai la tua posizione. Una creatura invisibile non può essere vista, quindi può sempre cercare di nascondersi. Tuttavia si possono comunque notare i segni del suo passaggio, e deve comunque restare silente.

In combattimento, la maggior parte delle creature è allerta per segnali di pericolo, cosicché se esci da un nascondiglio e ti avvicini ad una creatura, questa ti vedrà. Tuttavia, sotto certe circostanze, il Master potrebbe permetterti di restare nascosto mentre ti avvicini ad una creatura distratta, permettendoti di ottenere vantaggio sull'attacco prima di essere visto.

Percezione Passiva. Quando ti nascondi, c'è una probabilità che qualcuno ti noti anche senza cercare. Per determinare se una creatura ti nota, il Master compara la tua prova di Destrezza (Furtività) al punteggio passivo di Saggezza (Percezione) della creatura, che è uguale a 10 + il modificatore di Saggezza della creatura, oltre a qualsiasi altro bonus o penalità. Se la creatura ha vantaggio, somma 5. Se ha svantaggio, sottrae 5.

Ad esempio, un personaggio di 1° livello (con un bonus di competenza +2) ha Saggezza 15 (un modificatore +2) e competenza nella Percezione, e quindi ha una Saggezza (Percezione) passiva 14.

Cosa Puoi Vedere? Uno dei principali fattori nel determinare se puoi trovare una creatura o oggetto nascosti è la luminosità dell'area, che può essere **leggermente o pesantemente oscurata**, come spiegato al capitolo 8.

COSTITUZIONE

La Costituzione misura la salute, la vigoria e la forza vitale.

PROVE DI COSTITUZIONE

È insolito effettuare una prova di Costituzione, e nessuna Abilità si applica ad esse, dato che la resistenza rappresentata da questa Caratteristica è prevalentemente passiva piuttosto che uno sforzo attivo da parte di un personaggio o mostro. Una prova di Costituzione può essere tuttavia impiegata per i tuoi tentativi di spingerti oltre i normali limiti del tuo corpo.

Il Master potrebbe richiedere una prova di Costituzione quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Trattenerne il fiato
- Marcia forzata o faticare per ore senza riposare
- Non dormire
- Tracannare un intero boccale di birra con un sorso

PUNTI FERITA

Il tuo modificatore di Costituzione contribuisce ai tuoi punti ferita. Di solito, sommi il tuo modificatore di Costituzione a ciascun Dado Vita che tiri per i tuoi punti ferita.

Se il tuo punteggio di Costituzione cambia, cambieranno anche i tuoi punti ferita massimi, come se avessi sempre avuto lo stesso modificatore dal 1° livello. Ad esempio, se incrementi il tuo punteggio di Costituzione quando raggiunge il 4° livello e quindi il tuo modificatore di Costituzione aumenta da +1 a +2, modificherai i tuoi punti ferita massimi come se il modificatore fosse sempre stato +2. Quindi somma 3 punti ferita per i tuoi primi tre livelli, e poi tira i tuoi punti

ferita per il 4° livello usando il nuovo modificatore. Oppure se sei di 7° livello e qualche effetto abbassa il tuo punteggio di Costituzione da ridurre il tuo modificatore di Costituzione di 1, i tuoi punti ferita massimi verranno ridotti di 7.

INTELLIGENZA

L'Intelligenza misura l'acume mentale, l'accuratezza dei ricordi e la capacità di ragionare.

PROVE DI INTELLIGENZA

Una prova di Intelligenza entra in gioco quando hai bisogno di affidarti alla logica, l'istruzione, la memoria o le capacità deduttive. Le Abilità Arcano, Investigazione, Natura, Religione e Storia riflettono la predisposizione per certe prove di Intelligenza.

Arcano. Le tue prove di Intelligenza (Arcano) misurano la tua capacità di ricordare informazioni su incantesimi, oggetti magici, simboli esoterici, tradizioni magiche, i piani dell'esistenza e gli abitanti di quei piani.

Investigazione. Quando cerchi indizi e compi delle deduzioni basate su di essi, puoi effettuare una prova di Intelligenza (Investigazione). Puoi così dedurre il nascondiglio di un oggetto, discernere dall'aspetto di una ferita quale arma possa averla provocata, o determinare il punto più debole di un tunnel che potrebbe provocarne il collasso. Anche rovistare tra antiche pergamene alla ricerca di un frammento di conoscenza potrebbe richiedere una prova di Intelligenza (Investigazione).

Natura. Le tue prove di Intelligenza (Natura) misurano la tua capacità di ricordare informazioni sul terreno, le piante e gli animali, il tempo e gli eventi naturali.

Religione. Le tue prove di Intelligenza (Religione) misurano la tua capacità di ricordare informazioni sugli dèi, riti e preghiere, gerarchie religiose, simboli sacri e le pratiche di culti segreti.

Storia. Le tue prove di Intelligenza (Storia) misurano la tua capacità di ricordare informazioni sugli eventi storici, popoli leggendari, antichi regni, dispute passate, guerre recenti e civiltà perdute.

Altre Prove di Intelligenza. Il Master potrebbe richiedere una prova di Intelligenza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Comunicare con una creatura senza usare le parole
- Stimare il valore di un oggetto prezioso
- Creare un camuffamento per evitare la guardia cittadina
- Falsificare un documento
- Ricordare informazioni riguardo un'attività commerciale
- Vincere un gioco di abilità

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

I maghi usano l'Intelligenza come Caratteristica da incantatore per determinare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi che eseguono.

SAGGEZZA

La Sagghezza riflette la tua sintonia con il mondo circostante e rappresenta la perspicacia e l'intuito.

PROVE DI SAGGEZZA

Una prova di Sagghezza riflette uno sforzo per interpretare il linguaggio corporeo, comprendere i sentimenti di qualcuno, notare dettagli dell'ambiente o curare una persona ferita. Le Abilità Addestramento Animale, Intuizione, Medicina, Percezione e Sopravvivenza riflettono la predisposizione per certe prove di Sagghezza.

Addestramento Animale. Quando si è in dubbio se sei in grado di calmare un animale domestico, evitare che una cavalcatura si spaventi, o intuire le intenzioni di un animale, il Master potrebbe richiedere una prova di Sagghezza (Addestra-

mento Animale). Puoi effettuare una prova di Sagghezza (Addestramento Animale) per controllare la tua cavalcatura quando tenti una manovra rischiosa.

Intuizione. La tua prova di Sagghezza (Intuizione) decide se sei in grado di determinare le vere intenzioni di una creatura, come quando provi a distinguere una bugia o cerchi di predire la prossima mossa di qualcuno. Farlo richiede il cogliere indizi dal linguaggio corporeo, la parlata e i cambi di atteggiamento.

Medicina. Una prova di Sagghezza (Medicina) ti permette di stabilizzare un compagno morente o diagnosticare una malattia.

Percezione. La tua prova di Sagghezza (Percezione) ti permette di osservare, udire o individuare altrimenti la presenza di qualcosa. Misura la tua consapevolezza generale di ciò che ti circonda e l'acutezza dei tuoi sensi. Ad esempio, potresti provare ad ascoltare una conversazione oltre una porta chiusa, origliare sotto una finestra aperta, o udire dei mostri che si muovono furtivamente nella foresta. Oppure potresti cercare di notare le cose che sono celate o facili da ignorare, che siano degli orchi in imboscata lungo la strada, rapinatori nascosti tra le ombre di un vicolo, o la luce di una candela proveniente da sotto una porta segreta chiusa.

Sopravvivenza. Il Master potrebbe chiederti una prova di Sagghezza (Sopravvivenza) per seguire tracce, cacciare selvaggina, guidare il tuo gruppo attraverso una distesa gelata, identificare i segni della presenza di orsogufi nelle vicinanze, predire il tempo o evitare le sabbie mobili e altri pericoli naturali.

Altre Prove di Sagghezza. Il Master potrebbe richiedere una prova di Sagghezza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Avere una sensazione riguardo il corso d'azione da seguire
- Discernere se una creatura apparentemente morta o una creatura vivente sia un non morto

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

I chierici usano la Sagghezza come Caratteristica da incantatore per determinare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi che eseguono.

CERCARE OGGETTI NASCOSTI

Quando il tuo personaggio si guarda in torno in cerca di eventuali oggetti nascosti, come una porta segreta o una trappola, il DM solitamente ti chiede di effettuare una prova di Sagghezza (Percezione). Tale prova può essere impiegata per cercare dettagli nascosti o altre informazioni e indizi che altrimenti potrebbero sfuggirti.

In alcuni casi può essere necessario che tu specifichi dove stai guardando, in modo che il DM determini la tua probabilità di successo. Per esempio, una chiave è nascosta sotto una pila di fogli dentro il cassetto di uno scrittoio. Se tu dici al DM che cammini per la stanza guardandoti intorno in cerca di indizi, non hai possibilità di trovare la chiave, indipendentemente dall'esito della prova. Per avere la possibilità di trovare la chiave, devi specificare che apri il cassetto e cerchi all'interno.

CARISMA

Il Carisma misura la tua capacità di interagire efficacemente con il prossimo. Comprende fattori come la sicurezza e l'eloquenza, e può rappresentare una personalità affascinante o autoritaria.

PROVE DI CARISMA

Una prova di Carisma può essere richiesta quando cerchi di influenzare o intrattenere altre persone, quando cerchi di fare impressione o raccontare una menzogna, o quando devi



barcamenarti in una complicata situazione sociale. Le Abilità Intimidazione, Intrattenimento, Persuasione e Raggiro riflettono la predisposizione per certe prove di Carisma.

Intimidazione. Quando tenti di influenzare qualcuno tramite minacce, azioni ostili e violenza fisica, il Master potrebbe chiederti una prova di Carisma (Intimidazione). Esempi includono il cercare di cavare informazioni da un prigioniero, convincere dei ladri di strada a ritirarsi da uno scontro, o brandire una bottiglia rotta per convincere il beffardo visir a rivalutare la sua decisione.

Intrattenimento. La tua prova di Carisma (Intrattenimento) determina come tu possa deliziare il pubblico con uno spettacolo di musica, danza, recitazione, narrazione o altra forma di intrattenimento.

Persuasione. Quando cerchi di influenzare una persona o un gruppo di persone con tatto, grazia o un comportamento affabile, il Master potrebbe chiederti di effettuare una prova di Carisma (Persuasione). Di solito, si usa la persuasione quando si agisce in buona fede, per rafforzare le amicizie, effettuare richieste cordiali o esibire l'etichetta appropriata. Esempi del persuadere altre persone includono convincere il ciambellano a far sì che la tua compagnia incontri il re, negoziare la pace tra tribù in guerra, o ispirare una folla di contadini.

Raggiro. La tua prova di Carisma (Raggiro) determina se sei in grado di celare la verità in maniera convincente, con le parole o i fatti. Questo raggiro può essere qualsiasi cosa dal fuorviare gli altri con ambiguità al raccontare delle pure bugie. Tipiche situazioni includono tentativi di raggirare una guardia, truffare un mercante, guadagnare soldi al gioco d'azzardo, farsi passare per qualcun altro grazie ad un travestimento, fuggire i sospetti di qualcuno con false rassicurazioni, o mantenere un volto imperturbabile mentre si racconta una lampante menzogna.

Altre Prove di Carisma. Il Master potrebbe richiedere una prova di Carisma anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Trovare la persona migliore con cui parlare per apprendere notizie, voci e chiacchiere di paese
- Mescolarsi tra la folla per cogliere gli argomenti chiave di conversazione

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Bardi, fattucchiere, paladini e stregoni usano il Carisma come Caratteristica da incantatore per determinare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi che eseguono.

TIRI SALVEZZA

Un tiro salvezza rappresenta un tentativo di resistere ad un incantesimo, una trappola, un veleno, una malattia o simile minaccia. Normalmente non sta a te decidere quando effettuare un tiro salvezza; sei obbligato ad effettuarne uno perché il tuo personaggio rischia di subire un danno.

Per effettuare un tiro salvezza, tira un d20 e somma il modificatore di Caratteristica appropriato. Ad esempio, usa il tuo modificatore di Destrezza per un tiro salvezza di Destrezza.

Un tiro salvezza può essere modificato da un bonus o una penalità situazionale, e può ricevere vantaggio o svantaggio, a discrezione il Master.

Ogni classe fornisce la competenza in almeno due tiri salvezza. Il mago, ad esempio, è competente nei tiri salvezza di Intelligenza. Come per le competenze nelle Abilità, la competenza in un tiro salvezza permette ad un personaggio di sommare il suo bonus di competenza ai tiri salvezza effettuati usando un particolare punteggio di Caratteristica. Anche alcuni mostri hanno competenze nei tiri salvezza.

La Classe Difficoltà di un tiro salvezza è determinata dall'effetto che lo provoca. Ad esempio, la CD di un tiro salvezza richiesto da un incantesimo viene determinata dalla Caratteristica da incantatore e il bonus di competenza di chi lo esegue.

Il risultato di un tiro salvezza riuscito o fallito è anch'esso descritto dall'effetto che richiede il tiro salvezza. Di solito, un tiro salvezza riuscito vuol dire che la creatura non subisce, o riduce, i danni di un effetto.



CAPITOLO 8: AVVENTURA



endere in una antica tomba ricolma di orrori, scivolare nei vicoli della Città degli Abissi, aprirsi il sentiero tra le giungle intricate dell'Isola del Terrore – è questo lo spirito di cui è fatto Dungeons & Dragons.

Durante il gioco, il tuo personaggio può esplorare rovine dimenticate in terre sconosciute, scoprire oscuri segreti e sinistri complotti, e uccidere mostri nefasti. Se tutto va bene, il tuo personaggio sopravvivrà per reclamare ricchi tesori prima di imbarcarsi in una nuova avventura.

Questo capitolo copre le basi della vita all'avventura, dalle meccaniche del movimento alle complessità dell'interazione sociale. In questo capitolo sono presentate anche le regole del riposo, insieme ad una discussione delle attività che i vostri avventurieri possono svolgere tra un'avventura e l'altra.

Che gli avventurieri stiano esplorando un sotterraneo polveroso o l'intrico delle relazioni alla corte del re, il gioco segue un ritmo naturale, come delineato nell'introduzione di questo documento:

1. Il Master descrive l'ambiente.
2. I giocatori descrivono cosa vogliono fare.
3. Il Master narra i risultati delle loro azioni.

Di solito, il Master utilizza una mappa come percorso dell'avventura, seguendo il progresso degli avventurieri mentre esplorano i corridoi del sotterraneo o le regioni selvagge. Gli appunti il Master comprendono una legenda della mappa, che descrive quello che gli avventurieri possono trovare una volta entrati in una nuova area. A volte, sarà invece il passare del tempo e le azioni degli avventurieri a determinare cosa accadrà, e quindi il Master potrebbe usare una scaletta o diagramma di flusso per tenere traccia dei loro progressi invece di una mappa.

TEMPO

Nelle situazioni in cui tenere traccia del tempo trascorso è importante, il Master determina il tempo che richiede il compito svolto. Il Master userà una scala temporale diversa a seconda del contesto e della situazione in corso. In un ambiente sotterraneo, il movimento degli avventurieri avviene nella scala dei **minuti**. Hanno bisogno di circa un minuto per attraversare lentamente la grande sala, e di un altro minuto per controllare trappole sulla porta alla fine della sala, e altri dieci minuti buoni per perlustrare la camera che si trova oltre la porta alla ricerca di qualcosa di interessante o di valore.

In una città o nelle terre selvagge è spesso più appropriata una scala di **ore**. Gli avventurieri ansiosi di raggiungere la torre solitaria nel cuore della foresta attraverseranno quei venti chilometri in poco meno di quattro ore.

Per i viaggi lunghi funziona meglio una scala in **giorni**. Seguendo la strada che conduce dalle Porte di Balder alla Città degli Abissi, gli avventurieri trascorrono quattro giorni privi di eventi prima che un'imboscata di goblin interrompa il loro viaggio.

In combattimento e altre situazioni frenetiche, il gioco si basa sui **round**, un intervallo di 6 secondi descritto nel capitolo 9.

MOVIMENTO

Nuotare attraverso un fiume impetuoso, camminare furtivamente nel corridoio di un sotterraneo, scalare la parete di un'impervia montagna – tutte tipologie di movimento che giocano un ruolo chiave nelle avventure di D&D.

Il DM può sintetizzare il movimento dei personaggi senza calcolare l'esatta distanza del viaggio: "Avete viaggiato attraverso la foresta e siete giunti all'entrata del sotterraneo la sera del terzo giorno di viaggio". Allo stesso modo, in un intricato sotterraneo di grandi dimensioni o una rete di caverne molto

estesa, il DM può sintetizzare il movimento tra i vari incontri: "Dopo aver ucciso la guardia all'entrata delle antiche rovine naniche, consultate la vostra mappa e seguite l'intricato dedalo di cunicoli e corridoi echeggianti per oltre due km nelle viscere della montagna, fino a giungere ad uno stretto ponte di pietra che attraversa una profonda e larga voragine".

Alcune volte, però, può essere importante conoscere esattamente la durata di un viaggio e poter tenere traccia esatta di giorni, ore e minuti. Le regole per determinare il tempo di viaggio dipendono da due fattori: la velocità di movimento a cui posso spostarsi le creature in viaggio ed il tipo di terreno che devono attraversare.

VELOCITÀ

Ogni personaggio e mostro possiede una velocità, la distanza in metri che un personaggio o mostro può percorrere in 1 round. Questo numero tiene in considerazione anche piccole accelerazioni nel corso di situazioni pericolose.

Le regole seguenti determinano di quanto si possa muovere un personaggio o mostro in un minuto, un'ora o un giorno.

ANDATURA DI VIAGGIO

Mentre viaggia, un gruppo di avventurieri può muoversi ad un'andatura normale, rapida o lenta come mostrato sulla tabella Andatura di Viaggio. La tabella indica di quanto possa muoversi la compagnia in un periodo di tempo e quale effetto abbia l'andatura sostenuta. Un'andatura rapida rende i personaggi meno attenti, mentre un'andatura lenta rende possibile muoversi furtivamente e perlustrare le aree con maggiore attenzione (vedi la sezione "Attività Mentre si Viaggia" più avanti in questo capitolo per maggiori informazioni).

Marcia Forzata. La tabella Andatura di Viaggio assume che i personaggi viaggino per 8 ore al giorno. Possono anche oltrepassare questo limite, ma a rischio di sfinimento.

Per ogni ora aggiuntiva di viaggio oltre le 8 ore, i personaggi possono coprire la distanza mostrata nella colonna Ora per la loro andatura, e al termine dell'ora ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. La CD è 10 + 1 per ogni ora dopo le 8 ore. Fallendo il tiro salvezza, un personaggio acquisisce un livello di sfinimento (vedi l'appendice).

Cavalcature e Veicoli. Per brevi intervalli di tempo (fino a un'ora), molti animali possono muoversi più rapidamente degli umanoidi. Un personaggio in sella può cavalcare al galoppo per circa un'ora, coprendo il doppio della normale distanza per un'andatura veloce. Se possono disporre di cavalcature fresche ogni 12-15 chilometri, a questa andatura i personaggi possono coprire grandi distanze, ma si tratta di un'opportunità davvero rara eccetto in zone densamente popolate.

I personaggi in vagoni, carri o altri veicoli terrestri tengono invece un'andatura normale. I personaggi su veicoli acquatici sono limitati dalla velocità del vascello (vedi capitolo 5), e non subiscono penalità per un'andatura veloce né ottengono i benefici di un'andatura lenta. A seconda del vascello e delle dimensioni della ciurma, le navi possono viaggiare fino a 24 ore al giorno.

Certe cavalcature speciali, come pegasi o grifoni, o veicoli speciali, come un *tappeto del volo*, ti permettono di viaggiare più rapidamente. Le regole avanzate per gli Arbitri contengono maggiori informazioni sui metodi speciali di viaggio.

ANDATURA DI VIAGGIO

Andatura	Distanza Viaggiata al...			Effetto
	Minuto	Ora	Giorno	
Rapida	120 mt	6 km	45 km	Penalità di -5 ai punteggi passivi di Saggezza (Percezione)
Normale	90 mt	4,5 km	36 km	-
Lenta	60 mt	3 km	27 km	Si può usare Furtività

TERRENO DIFFICILE

Le velocità di viaggio indicate sulla tabella Andatura di Viaggio assumono si percorrano terreni relativamente semplici: strade, pianure aperte, corridoi di sotterranei sgomberi. Ma gli avventurieri devono spesso attraversare dense foreste, paludi profonde, rovine piene di macerie, ripide montagne, e terreni ghiacciati – tutti questi sono considerati terreno difficile.

Su terreno difficile ti muovi a velocità dimezzata – muoversi di 1 metro in un terreno difficile costa 2 metri di velocità – quindi potrai coprire solo metà della normale distanza al minuto, all'ora o al giorno.

TIPI SPECIALI DI MOVIMENTO

Il movimento attraverso sotterranei pericolosi o aree selvatiche spesso richiede attività diverse dal semplice camminare. Gli avventurieri possono arrampicarsi, strisciare, nuotare o saltare per raggiungere il punto in cui devono arrivare.

SCALARE, NUOTARE E STRISCIARE

Mentre ci si arrampica o nuota, ogni metro di movimento costa il doppio (o il triplo su terreni difficili), a meno che la creatura non abbia una velocità di scalata o nuoto. A discrezione il Master, scalare una superficie verticale scivolosa o una con pochi appigli necessita una prova riuscita di Forza (Atletica). Allo stesso modo, riuscire a nuotare in acque agitate potrebbe richiedere una prova riuscita di Forza (Atletica).

SALTARE

La tua Forza determina quanto tu possa saltare.

Salto in Lungo. Quando effettui un salto in lungo, copri 33 centimetri per il tuo punteggio di Forza, se prendi una rincorsa di almeno 3 metri immediatamente prima di effettuare il salto. Quando effettui un salto in lungo da fermo, puoi saltare solo metà di quella distanza. Ad ogni modo, ogni metro coperto con un salto costa un metro di movimento.

Questa regola assume che l'altezza del tuo salto non sia rilevante, come quando si salta attraverso un ruscello o un baratro. A discrezione il Master, dovresti riuscire una prova di Forza (Atletica) CD 10 per evitare ostacoli bassi (non più alti di un quarto della distanza del salto), come una sporgenza o un muro basso. Altrimenti, lo colpirai.

Quando atterri su terreno difficile, devi riuscire una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 10 per atterrare in piedi. Altrimenti atterrerai prono.

Salto in Alto. Quando effettui un salto in alto, balzi in alto per una distanza pari a 1 metro + 33 centimetri per il tuo modificatore di Forza, se prendi una rincorsa di almeno 3 metri immediatamente prima di effettuare il salto. Quando effettui un salto in alto da fermo, puoi saltare solo metà di quella distanza. Ad ogni modo, ogni metro coperto con un salto costa un metro di movimento. In alcune circostanze, il tuo Arbitro potrebbe permetterti di effettuare una prova di Forza (Atletica) per saltare più in alto di quanto potresti normalmente. Durante il salto puoi stendere le braccia sopra di te per metà della tua altezza. Potrai così raggiungere una distanza sopra di te uguale all'altezza del salto più 1,5 volte la tua altezza.

ATTIVITÀ MENTRE SI VIAGGIA

Quando gli avventurieri attraversano un sotterraneo o le terre selvagge, devono restare in guardia, e alcuni personaggi possono svolgere determinati compiti per migliorare il viaggio della compagnia.

ORDINE DI MARCIA

Gli avventurieri dovrebbero stabilire un ordine di marcia. L'ordine di marcia rende più facile determinare quali personaggi cadano vittime di una trappola, quali possano individuare i nemici nascosti, e quali siano quelli più vicini ai nemici all'inizio del combattimento.

Un personaggio può occupare il fronte, una o più delle posizioni di mezzo o la retroguardia. I personaggi sul fronte o nella retroguardia hanno bisogno di spazio sufficiente per muoversi fianco a fianco con chi gli sta vicino. Quando lo spazio è troppo stretto, l'ordine di marcia deve cambiare, di solito spostando personaggi nelle file di mezzo.

Meno di Tre File. Se una compagnia di avventurieri dispone il suo ordine di marcia con solo due file, queste saranno un fronte e una retroguardia. Se c'è solo una fila, viene considerata un fronte.

FURTIVITÀ

Mentre viaggiano ad andatura lenta, i personaggi possono muoversi furtivamente. Purché non siano allo scoperto, possono cercare di sorprendere o oltrepassare senza farsi notare le creature che incontrano. Vedi le regole per nascondersi nel capitolo 7.

NOTARE MINACCE

Usare i punteggi passivi di Saggezza (Percezione) dei personaggi per determinare se qualcuno del gruppo riesca a notare una minaccia nascosta. Il Master può decidere che una minaccia può essere notata solo dai personaggi in una particolare fila. Ad esempio, mentre i personaggi stanno esplorando un labirinto di tunnel, il Master potrebbe decidere che solo i personaggi nella retroguardia hanno una possibilità di udire o vedere una creatura che sta furtivamente seguendo il gruppo, mentre i personaggi sul fronte o nel mezzo non hanno alcuna possibilità.

Mentre viaggiano ad andatura rapida, i personaggi subiscono una penalità di -5 ai loro punteggi passivi di Saggezza (Percezione) per notare le minacce nascoste.

Incontrare Creature. Se il Master determina che gli avventurieri incontreranno delle altre creature durante i loro viaggi, starà ad entrambi i gruppi decidere cosa accadrà ora. I due gruppi potrebbero decidere di attaccare, iniziare una conversazione, scappare o aspettare di vedere cosa farà l'altro gruppo.

Sorprendere Nemici. Se gli avventurieri incontrano una creatura o gruppo ostile, il Master determina se gli avventurieri o i loro nemici possano essere sorpresi all'inizio del combattimento. Vedi capitolo 9 per maggiori informazioni sulla sorpresa.

ALTRE ATTIVITÀ

I personaggi che volgono la loro attenzione ad altri compiti mentre il gruppo viaggia, non sono concentrati sull'individuare pericoli. Questi personaggi non contribuiscono con i loro punteggi passivi di Saggezza (Percezione) alla probabilità del gruppo di notare le minacce nascoste. Tuttavia, un personaggio che non stia in guardia da pericoli può svolgere invece una delle seguenti attività, o qualche altra attività a discrezione il Master.

Navigare. Il personaggio può cercare di evitare che il gruppo si perda, effettuando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) quando richiesto dal Master. (Le regole per gli Arbitri presentano informazioni per determinare come il gruppo si possa perdere).

Tracciare una Mappa. Il personaggio può tracciare una mappa che segua i progressi del gruppo e aiuti i personaggi a tornare indietro qualora si perdano. Non richiede alcuna prova di Caratteristica.

Seguire Tracce. Un personaggio può seguire le tracce di un'altra creatura, effettuando una prova di Saggio (Sopravvivenza) quando richiesto dal Master. (Le regole avanzate per gli Arbitri descrivono il funzionamento del seguire tracce).

Foraggiare. Il personaggio può cercare di individuare fonti di cibo e acqua, effettuando una prova di Saggio (Sopravvivenza) quando lo richiede il Master. (Le regole avanzate per gli Arbitri descrivono il funzionamento del foraggiare).

L'AMBIENTE

Per sua natura, l'avventura porta ad esplorare luoghi bui, pericolosi e pieni di misteri da scoprire. Le regole in questa sezione coprono alcuni dei modi più importanti in cui gli avventurieri interagiscono con l'ambiente di questi posti. Le regole avanzate per gli Arbitri coprono situazioni più insolite.

CADERE

Una caduta da grandi altezze è uno dei più comuni pericoli che un avventuriero dovrà affrontare.

Al termine di una caduta, una creatura subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 20d6. La creatura atterra prona, a meno che non riesca ad evitare di subire danni dalla caduta.

SOFFOCARE

Una creatura può trattenere il fiato per un numero di minuti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (minimo 30 secondi).

Quando una creatura non ha più fiato, può sopravvivere per un numero di round uguali al suo modificatore di Costituzione (minimo 1 round). All'inizio del suo turno successivo, scende a 0 punti ferita ed è morente.

Ad esempio, una creatura con Costituzione 14 (modificatore di Costituzione +2) può trattenere il fiato per 3 minuti. Se comincia a soffocare, ha 2 round per raggiungere l'aria prima di scendere a 0 punti ferita.

FRAZIONARE IL PARTY

A volte, ha senso dividere una squadra di avventurieri, soprattutto se si desidera uno o più personaggi vadano in avanscoperta. È possibile creare più gruppi, ognuna si muove a una velocità diversa. Ogni gruppo ha la sua fila anteriore, centrale e posteriore, l'inconveniente con questo approccio è che il gruppo sarà diviso in diversi sottogruppi più piccoli in caso di un attacco. Il vantaggio è che un piccolo gruppo di personaggi in grado di muoversi furtivamente potrebbe essere in grado di sgattaiolare oltre a quei nemici che i personaggi più goffi potrebbero allertare.

VISTA E LUCE

I compiti principali dell'avventura – notare pericoli, trovare oggetti nascosti, colpire un nemico in combattimento e mirare un incantesimo, solo per citarne alcuni – si affidano pesantemente alla capacità del personaggio di vedere. L'oscurità e altri effetti che offuscano la vista possono dimostrarsi dei seri impedimenti.

Una specifica area può essere oscurata leggermente o pesantemente. In un'area **oscurata leggermente** - con luce fioca, nebbia a banchi, o boscaglia moderata - le creature hanno svantaggio alle prove di Saggio (Percezione) basate sulla vista.

Un'area **oscurata pesantemente** – con oscurità, nebbia fitta, o boscaglia folta – blocca interamente la vista. Una creatura in un'area oscurata pesantemente soffre a tutti gli effetti della condizione accecata (vedi l'appendice).

La presenza o assenza di luce in un ambiente crea tre categorie di illuminazione: luce intensa, luce fioca e oscurità.

Luce intensa. Permette alla maggior parte delle creature di vedere normalmente. Anche le giornate nuvolose forniscono luce intensa, così come torce, lanterne, fuochi e altre fonti di illuminazione con uno specifico raggio.

Luce fioca. Detta anche penombra, produce un'area oscurata leggermente. Un'area di luce fioca di solito segna il confine tra una fonte di luce intensa, come una torcia, e l'oscurità circostante. La debole luce del tramonto e dell'alba viene anch'essa considerata luce fioca. Una luna particolarmente brillante potrebbe inondare il territorio di luce fioca.

Oscurità. Crea un'area oscurata pesantemente. I personaggi affrontano l'oscurità all'esterno di notte (anche in notti illuminate dalla luna), negli spazi di un sotterraneo buio o di una cripta, o in un'area di oscurità magica.

VERA VISTA

Una creatura con la vera vista può, fino ad una specifica gittata, vedere attraverso l'oscurità normale e magica, vedere creature e oggetti invisibili, automaticamente individuare le illusioni e riuscire i tiri salvezza contro di loro, e percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia. Inoltre, la creatura può vedere nel Piano Etereo.

VISIONE AL BUIO

Molte creature dei mondi di gioco, in particolare quelle che vivono sottoterra, possiedono la visione al buio. Fino ad una specifica gittata, una creatura con visione al buio può vedere nell'oscurità come se questa fosse luce fioca, e quindi per quanto concerne questa creatura le aree di oscurità saranno considerate solo leggermente oscurate. Tuttavia, le creature non può discernere i colori al buio, solo tonalità di grigio.

VISTA CIECA

Una creatura con vista cieca può percepire l'ambiente circostante, senza fare affidamento alla vista, fino ad una specifica gittata. Le creature senza occhi, come le melme, e le creature con ecolocazione o sensi potenziati, come i pipistrelli e i draghi puri, possiedono questo senso.

CIBO E ACQUA

I personaggi che non mangiano o bevono subiscono gli effetti dello sfinitimento (vedi l'appendice). Lo sfinitimento provocato dalla mancanza di cibo o acqua non può essere eliminato finché il personaggio non mangi o beva l'ammontare richiesto.

CIBO

Un personaggio necessita di mezzo chilo di cibo al giorno e può far durare il cibo più a lungo alimentandosi di mezze razioni. Mangiare un quarto di chilo di cibo al giorno è conteggiato come mezza giornata senza cibo.

Un personaggio può stare senza cibo per un numero di giorni uguale a 3 + il suo modificatore di Costituzione (minimo 1). Al termine di ciascun giorno oltre questo limite, il personaggio subisce automaticamente un livello di sfinitimento.

Un normale giorno di nutrimento resetta il conteggio dei giorni senza cibo a zero.

ACQUA

Un personaggio necessita di quattro litri d'acqua al giorno, o otto litri al giorno se il clima è caldo. Un personaggio che beva solo metà di questa quantità deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o subire un livello di sfinitimento al termine del giorno. Un personaggio con accesso a quantità addirittura inferiori d'acqua subisce automaticamente un livello di sfinitimento alla fine del giorno.

Se il personaggio ha già uno o più livelli di sfinitimento, in entrambi i casi prenderà due livelli di sfinitimento anziché uno.

INTERAGIRE CON GLI OGGETTI

L'interazione del personaggio con gli oggetti all'interno di un ambiente è spesso molto facile da risolvere in gioco. Il giocatore dice il Master cosa vuole che il suo personaggio faccia, come spostare una leva, e il Master descrive cosa accade, se accade.

Ad esempio, un personaggio potrebbe decidere di tirare una leva che, a sua volta, alzerebbe una grata, provocherebbe l'allagamento di una stanza o aprirebbe una porta segreta su di una vicina parete. Se la leva è bloccata nella sua posizione, però, il personaggio dovrebbe sbloccarla a forza. In questa situazione, il Master potrebbe richiedere una prova di Forza per vedere se il personaggio è capace di tirare la leva in posizione. Il Master decide la CD di questa prova in base alla difficoltà del compito.

I personaggi possono anche danneggiare gli oggetti tramite le loro armi e incantesimi. Gli oggetti sono immuni ai veleni e i danni psichici, ma possono altrimenti subire gli attacchi fisici e magici proprio come le altre creature. Il Master determina la Classe Armatura dell'oggetto e i suoi punti ferita, e potrebbe anche decidere che certi oggetti possiedono resistenza o immunità a certi tipi di attacchi. (Ad esempio, risulta difficile tagliare una corda con un randello). Gli oggetti falliscono sempre i tiri salvezza di Forza e Destrezza, e sono immuni agli effetti che richiedono altri tiri salvezza. Quando un oggetto scende a 0 punti ferita, si rompe.

Un personaggio può anche provare ad effettuare una prova di Forza per spezzare un oggetto. Sta il Master decidere la CD di questa prova.

INTERAZIONE SOCIALE

Esplorare sotterranei, superare ostacoli e uccidere mostri sono parti fondamentali delle avventure. Non meno importanti, tuttavia, sono le interazioni sociali che gli avventurieri hanno con gli altri abitanti del mondo.

L'interazione prende diverse forme. Potresti dover convincere un ladro senza scrupoli a confessare un crimine, oppure adulare il drago in modo che ti risparmi la vita. Il Master assume il ruolo di qualsiasi personaggio partecipi all'interazione e che non appartenga ad un altro giocatore seduto al tavolo. Questi personaggi sono chiamati **personaggi non dei giocatori** (PNG).

In termini generali, l'atteggiamento di un PNG verso di te è descritto come amichevole, indifferente o ostile. I PNG amichevoli sono predisposti ad aiutarti, mentre quelli ostili sono propensi ad intralciarti. Naturalmente, è più facile ottenere quello che si vuole da un PNG amichevole.

Le interazioni sociali hanno due aspetti primari: interpretazione e prove di Caratteristica.

GIOCO DI RUOLO

Gioco di ruolo è l'abbreviazione di "gioco di interpretazione di un ruolo". In questo caso, sei *tu* come giocatore a determinare come il personaggio pensi, agisca e parli.

L'interpretazione fa parte di ogni aspetto del gioco, ed è predominante durante le interazioni sociali. Qui sono i tic, i comportamenti e la personalità del tuo personaggio ad influenzare la risoluzione delle interazioni.

Esistono due stili che si possono usare quando interpreti il tuo personaggio: l'approccio descrittivo e l'approccio attivo. La maggior parte dei giocatori impiega una miscela dei due stili. Usa quello con cui ti trovi più a tuo agio.

APPROCCIO DESCRITTIVO ALL'INTERPRETAZIONE

Con questo approccio, descrivi le parole e le azioni del tuo personaggio il Master e agli altri giocatori. Attingendo alla tua idea del tuo personaggio, comunichi a tutti quello che farà e come lo farà. Ad esempio, Massi sta interpretando Tork il nano. Tork ha un carattere irascibile e incolpa gli elfi del Bo-

sco Ammantato delle disgrazie della sua famiglia. In una taverna, un fastidioso menestrello elfo siede al tavolo di Tork e cerca di fare conversazione con il nano.

Massi dice, "Tork sputa sul pavimento, insulta il bardo, e se ne va al bancone. Siede su di uno sgabello e fissa il menestrello prima di ordinare un altro bicchiere."

In questo esempio, Massi ha trasmesso l'umore di Tork e fornito il Master una chiara idea dell'atteggiamento e delle azioni del nano.

Quando si usa l'interpretazione descrittiva, tenere a mente quanto segue:

- Descrivi le emozioni e il comportamento del tuo personaggio
- Concentrati sulle intenzioni del tuo personaggio e il modo in cui gli altri possano percepirle
- Fornisci tutti i dettagli che ritieni opportuni

Non ti preoccupare di fare tutto bene. Concentrati solo sul pensare cosa farebbe il tuo personaggio e descrivere quello che ha in testa.

APPROCCIO ATTIVO ALL'INTERPRETAZIONE

Se l'interpretazione descrittiva comunica il Master e ai tuoi compagni giocatori quello che il tuo personaggio pensa e fa, l'interpretazione attiva glielo *mostra*.

Quando usi l'interpretazione attiva, parli con la voce del tuo personaggio, proprio come un attore che interpreta un ruolo. Potresti addirittura imitare i movimenti e il linguaggio del corpo del tuo personaggio. Questo approccio è più coinvolgente dell'interpretazione descrittiva, sebbene tu possa essere comunque costretto a descrivere le cose che non puoi recitare.

Tornando all'esempio di cui sopra in cui Massi interpreta Tork, ecco come si sarebbe svolta la scena se Massi avesse fatto uso di un'interpretazione attiva.

Parlando come Tork, Massi con una voce profonda e burbera, dice: "Mi stavo proprio chiedendo quale fosse la fonte di questo fetore. Senti, se avessi voglia di udirti parlare, ti strapperei un braccio e mi gusterei le tue urla." Tornando alla sua voce normale, Massi aggiunge, "Mi alzo, fisso l'elfo, e mi dirigo al bancone."

RISULTATI DELL'INTERPRETAZIONE

Il Master usa le azioni e il comportamento del tuo personaggio per determinare la reazione dei PNG. Un PNG codardo cedrebbe dinanzi ad una minaccia di violenza. Un nano testardo rifiuterebbe di farsi disturbare da chicchessia. Un drago vanitoso amerebbe essere adulato.

Quando si interagisce con un PNG, fai attenzione alla descrizione da parte il Master dell'umore, dei dialoghi e della personalità del PNG. Potresti riuscire a determinare i tratti della personalità, ideali, difetti e legami del PNG, e poi sfruttarli per influenzarne il comportamento.

Le interazioni nel gioco sono molto simili alle interazioni nella vita reale. Se puoi offrire al PNG qualcosa che vuole, minacciarlo con qualcosa che teme, o giocare sulle sue simpatie o obiettivi, puoi usare le parole per ottenere praticamente qualsiasi cosa tu voglia. D'altra parte, se insulti un prode combattente o parli male degli alleati di un nobile, i tuoi sforzi per convincerlo o ingannarlo potrebbero fallire miseramente.

PROVE DI CARATTERISTICA

In aggiunta all'interpretazione, le prove di Caratteristica sono fondamentali nel determinare il risultato di un'interazione.

I tuoi sforzi di interpretazione possono mutare l'atteggiamento di un PNG, ma la situazione comporta comunque un elemento di casualità. Ad esempio, il tuo Arbitro potrebbe richiedere una prova di Carisma a qualsiasi punto dell'intera-

zione qualora volesse che i dadi giocassero un ruolo nel determinare le reazioni del PNG. A discrezione il Master, in certe situazioni potrebbero essere richieste prove diverse.

Fai attenzione alle tue competenze nelle Abilità quando pensi al modo in cui vuoi interagire con un PNG, e poni la situazione a tuo favore usando un approccio basato sui tuoi bonus e qualità migliori. Se il gruppo deve ingannare una guardia per potere entrare nel castello, il furfante competente in Raggio è il migliore per condurre la conversazione. Quando si negozia il rilascio di un ostaggio, allora dovrebbe essere il chierico con Persuasione a dover condurre il dialogo.

RIPOSARE

Per quanto possano essere eroici, gli avventurieri non possono trascorrere ogni ora del giorno in intense esplorazioni, interazioni sociali e combattimento. Hanno bisogno di riposo – tempo per dormire e mangiare, curare le ferite, rinfrescare la mente e lo spirito per eseguire incantesimi, e prepararsi a nuove avventure.

Gli avventurieri possono prendere riposi brevi nel mezzo di un giorno di avventura e un riposo lungo al termine del giorno.

RIPOSO BREVE

Un riposo breve è un periodo di inattività, della durata di almeno 1 ora, durante il quale un personaggio non fa nulla di più faticoso di mangiare, bere, leggere o curarsi le ferite.

Un personaggio può spendere uno o più Dadi Vita al termine di un riposo breve, fino al suo massimo numero di Dadi Vita, che è uguale al livello del personaggio. Per ogni Dado Vita speso in questo modo, il giocatore tira il dado e vi somma il modificatore di Costituzione del personaggio. Il personaggio recupera punti ferita uguali al totale. Il giocatore può decidere di spendere ulteriori Dadi Vita dopo ogni tiro. Un personaggio recupera parte dei Dadi Vita spesi al termine di un riposo lungo, come spiegato di seguito.

RIPOSO LUNGO

Un riposo lungo è un periodo prolungato di inattività, della durata di almeno 8 ore, durante il quale un personaggio dorme o svolge un'attività leggera: leggere, parlare, mangiare o stare di guardia per non più di 2 ore. Se la pausa viene interrotta da un periodo di attività faticosa – almeno 1 ora di camminata, combattere, eseguire incantesimi o simili attività avventurose – il personaggio deve riprendere da capo per ottenere i benefici di un riposo lungo.

Al termine di un riposo lungo, un personaggio recupera tutti i punti ferita persi. Il personaggio recupera anche i Dadi Vita spesi, fino ad un numero pari alla metà del totale di Dadi Vita posseduti dal personaggio (minimo 1). Ad esempio, un personaggio ha otto Dadi Vita, e quindi recupera quattro Dadi Vita spesi al termine di un riposo lungo.

Un personaggio non può beneficiare di più di un riposo lungo in un periodo di 24 ore, e un personaggio deve avere almeno 1 punto ferita all'inizio del riposo per ottenerne i benefici.



VARIANTE: GUARIGIONE LENTA NATURALE

Rallentare la guarigione dei personaggi consente di rendere più realistica l'esperienza di gioco per quanto riguarda le ferite, ma con implica un aumento del livello di difficoltà delle avventure, i personaggi dovranno fare maggiore attenzione ai pericoli e giocare con prudenza e strategia.

Un personaggio non può spendere Dadi Ferita dopo aver terminato un riposo breve a meno che qualcuno, o egli stesso, non spenda uno dei suoi kit da guaritore per bendare e medicare le ferite del personaggio. In alternativa al kit è possibile impiegare un impacco di erbe medicinali (erboristeria)

I personaggi non possono recuperare punti ferita al termine di un riposo lungo. Invece, un personaggio può spendere i Dadi Ferita per guarire al termine di un riposo lungo, proprio come dopo un riposo breve..

TRA UN'AVVENTURA E L'ALTRA

Tra i viaggi nei sotterranei e le battaglie contro antiche malvagità, gli avventurieri hanno bisogno di tempo per riposare, recuperare e prepararsi per la prossima avventura. Molti avventurieri possono impiegare questo tempo per svolgere altri compiti, come costruire armi o armature, svolgere ricerche o spendere il denaro faticosamente guadagnato.

In alcuni casi, il passaggio del tempo è qualcosa che avviene con poca celebrazione o descrizione. Quando inizia una nuova avventura, il Master può semplicemente dichiarare che è passato un certo ammontare di tempo e ti permetterà di descrivere in termini generali come lo ha trascorso il tuo personaggio. In altre occasioni, il Master potrebbe voler tenere traccia del tempo passato, giacché potrebbero mettersi in movimento altri eventi a te ancora ignoti.

SPESE DELLO STILE DI VITA

Tra un'avventura e l'altra, scegli una specifica qualità della vita e paga il costo del mantenimento di quello stile di vita, come descritto nel capitolo 5.

Condurre un particolare stile di vita non ha grandi effetti sul tuo personaggio, ma il tuo stile di vita potrebbe influenzare il modo in cui altri individui e gruppi reagiranno nei tuoi confronti. Ad esempio, se conduci uno stile di vita aristocratico, potrebbe essere più facile per te influenzare i nobili della città che se vivessi in povertà.

ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO

Tra un'avventura e l'altra, il Master potrebbe chiederti cosa sta facendo il tuo personaggio durante questo periodo fuori servizio. I periodi fuori servizio possono variare in durata, ma ogni attività fuori servizio richiede un certo numero di giorni per essere completata prima che tu ne possa trarre beneficio, e almeno 8 ore ogni giorno devono essere impiegate nell'attività fuori servizio perché la giornata possa venire conteggiata. I giorni non devono essere consecutivi. Se hai più dell'ammontare minimo di giorni da spendere, puoi continuare a svolgere la stessa attività per più tempo, o iniziare una nuova attività fuori servizio.

Sono possibili anche attività fuori servizio al di fuori di quelle presentate di seguito. Se vuoi che il tuo personaggio spenda il suo tempo fuori servizio a svolgere attività non coperte da queste regole, parlane prima con il Master.

ADDESTRAMENTO

Puoi spendere il tempo tra le avventure per apprendere una nuova lingua o addestrarti con un set di attrezzi. Il Master può introdurre ulteriori opzioni di addestramento.

Per prima cosa, devi trovare un istruttore disposto ad insegnarti. Il Master determina quanto tempo richieda, e se sono necessarie una o più prove di Caratteristica.

L'addestramento dura 250 giorni e costa 1 mo al giorno. Dopo aver speso l'ammontare di tempo e denaro richiesto, apprenderai la nuova lingua o otterrai la competenza con il nuovo attrezzo.

COSTRUIRE

Puoi costruire oggetti non magici, incluso equipaggiamento da avventura e opere d'arte. Devi essere competente con gli attrezzi collegati all'oggetto che vuoi provare a costruire (di solito gli attrezzi da artigiano). Per costruire l'oggetto potresti anche aver bisogno di accesso a materiali o posti speciali. Ad esempio, per costruire una spada o un'armatura, una persona con la competenza con gli attrezzi da fabbro avrebbe bisogno di una forgia.

Per ogni giorno fuori servizio speso a costruire, puoi costruire uno o più oggetti per un valore totale di mercato che non superi 5 mo, e devi spendere materie prime del valore pari a metà del valore totale di mercato prodotto. Se qualcosa che vuoi costruire ha un valore di mercato superiore a 5 mo, puoi fare progressi ogni giorno in incrementi di 5 mo fino a quando non raggiungerai il valore di mercato dell'oggetto. Ad esempio, puoi costruire un'armatura a piastre (valore di mercato 1.500 mo) in 300 giorni.

Più personaggi possono combinare i loro sforzi per costruire un singolo oggetto, purché tutti i personaggi abbiano la competenza con gli attrezzi richiesti e stiano lavorando assieme nello stesso posto. Ogni personaggio contribuisce 5 mo di valore per ogni giorno speso nella costruzione dell'oggetto. Ad esempio, tre personaggi con la competenza negli strumenti richiesta e la strumentazione appropriata possono costruire un'armatura a piastre in 100 giorni, per un costo totale di 750 mo.

Mentre costruisci, puoi mantenere uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno, o uno stile di vita confortevole a metà del costo normale (vedi capitolo 5 per maggiori informazioni sulle spese degli stili di vita).

PRATICARE UNA PROFESSIONE

Tra un'avventura e l'altra puoi lavorare, mantenendo così uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno (vedi capitolo 5 per maggiori informazioni sulle spese degli stili di vita). Questo beneficio perdura finché continui a praticare la tua professione.

Se sei un membro di un'organizzazione che può fornire ingaggi remunerativi, come un tempio o una gilda di ladri, ottieni sostegno sufficiente per condurre invece uno stile di vita confortevole.

Se sei competente nella qualità Intrattenimento e metti in uso le tue capacità di intrattenitore fuori servizio, guadagnerai abbastanza da mantenere invece uno stile di vita ricco.

RECUPERARE

Puoi usare il periodo fuori servizio tra le avventure per recuperare da una ferita debilitante, malattia o veleno.

Dopo tre giorni fuori servizio spesi a recuperare, puoi effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15. Se riesci, puoi scegliere uno dei seguenti risultati:

- Termina un effetto che ti impedisce di recuperare punti ferita
- Per le prossime 24 ore, ottieni vantaggio sui tiri salvezza contro una malattia o veleno di cui stai soffrendo

RICERCARE

Il tempo trascorso tra le avventure è una grande possibilità per svolgere ricerche e comprendere i misteri che si sono presentati nel corso della campagna. La ricerca comprende lo studio di tomi polverosi e pergamene ammassate in una biblioteca oppure comprare da bere alla gente del posto per raccogliere dalle loro labbra notizie e chiacchiere di paese.

Quando inizi la tua ricerca, il Master determina se l'informazione è disponibile, in quanti giorni fuori servizio la troverai, e se ci sono delle restrizioni sulla tua ricerca (ad esempio, il bisogno di trovare uno specifico individuo, tomo o posto). Il Master può anche richiedere che tu esegua una o più prove di Caratteristica, come una prova di Intelligenza (Investigazione) per trovare indizi che portano alle informazioni che cerchi, o una prova di Carisma (Persuasione) per ottenere l'aiuto di una persona. Una volta soddisfatte queste condizioni, se l'informazione è disponibile, la potrai apprendere.

Per ogni giorno di ricerca, devi spendere 1 mo per coprire le tue spese. Questo costo è in aggiunta alle normali spese per lo stile di vita (come discusso nel capitolo 5).



Yancey

CAPITOLO 9: COMBATTIMENTO



Il rumore della spada che si schianta sullo scudo. Il lacerante e terribile suono di artigli mostruosi che fanno a pezzi un'armatura. Un brillante lampo di luce seguito da una sfera infuocata che fiorisce dall'incantesimo di un mago. Il forte odore di sangue nell'aria, che si confonde al vile fetore dei mostri. Ruggiti di furia, urla di trionfo, grida di dolore. In *Dungeons & Dragons* il combattimento può essere caotico, letale ed emozionante.

Questo capitolo fornisce le regole di cui avete bisogno per far combattere i vostri personaggi e mostri, che si tratti di una breve schermaglia o un grande conflitto in un sotterraneo o un campo di battaglia. Per tutto il capitolo, le regole si riferiscono a te, il giocatore o il Master. Il Master controlla tutti i mostri e i personaggi non dei giocatori coinvolti in combattimento, e tutti gli altri giocatori controllano un avventuriero. Con "tu" ci si può riferire anche al personaggio o mostro che controlli.

L'ORDINE DI COMBATTIMENTO

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro tra due fazioni: raffiche di colpi d'arma, finte, parate, manovre e incantesimi. Il gioco organizza il caos di questo combattimento in un ciclo di round e turni. Un **round** rappresenta circa 6 secondi nel mondo di gioco. Durante un round, ciascun partecipante alla battaglia esegue un **turno**. L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro di combattimento, quando tutti tirano per l'iniziativa. Una volta che tutti hanno effettuato un turno, qualora nessuna delle due fazioni risulti vincitrice, il combattimento prosegue con il round successivo.

SORPRESA

Una banda di avventurieri si intrufola in un accampamento di banditi, gettandosi dagli alberi per sorprenderli. Un cubo gelatinoso scivola lungo un passaggio sotterraneo, senza che gli avventurieri lo notino finché il cubo non li avvolge. In queste situazioni, una delle fazioni in lotta ottiene la sorpresa sull'altra.

Il Master determina chi possa restare sorpreso. Se nessuna delle due fazioni cerca di essere furtiva, si noteranno automaticamente a vicenda. Altrimenti, il Master compara le prove di Destrezza (Furtività) di chiunque si stia nascondendo al punteggio passivo di Saggezza (Percezione) di ciascuna creatura della fazione opposta. Qualsiasi personaggio o mostro che non riesca a notare la minaccia, resta sorpreso.

Se sei sorpreso, non puoi muoverti o effettuare azioni durante il tuo primo turno di combattimento, e non puoi effettuare reazioni fino al termine del turno. Un membro di un gruppo può restare sorpreso anche se gli altri membri del gruppo non lo sono.

INIZIATIVA

L'iniziativa determina l'ordine dei turni durante il combattimento. Quando inizia il combattimento, ogni partecipante effettua una prova di Destrezza per determinare il suo posto nell'ordine di iniziativa. Il Master effettua un tiro per un intero gruppo di creature identiche, così che ogni membro del gruppo agisca allo stesso momento.

Il Master ordina i combattenti dal totale della prova di Destrezza più alto a quello più basso. Questo è l'ordine (detto l'ordine di iniziativa) in cui agiranno durante ciascun round. L'ordine di iniziativa resta lo stesso di round in round.

In caso di parità, il Master decide l'ordine tra le creature da lui controllate, e i giocatori decidono l'ordine tra i personaggi. Il Master può decidere l'ordine se la parità è tra un

COMBATTIMENTO PASSO PER PASSO

- 1. Determinare la sorpresa.** Il Master determina se chi è coinvolto nell'incontro di combattimento è sorpreso.
- 2. Stabilire le posizioni.** Il Master decide dove sono posizionati tutti i mostri e i personaggi. Dato l'ordine di marcia o la posizione indicata all'interno della stanza o altra locazione, il Master determina dove si trovino i contendenti – quanto distanti e in che direzione.
- 3. Tirare l'iniziativa.** Tutti i coinvolti nell'incontro di combattimento tirano l'iniziativa, determinando l'ordine dei turni dei combattenti.
- 4. Effettuare i turni.** Ogni partecipante alla battaglia effettua un turno in ordine di iniziativa.
- 5. Iniziare il prossimo round.** Quando tutte le persone coinvolte nel combattimento hanno eseguito un turno, il round termina. Ripetere il passo 4 fino a che il combattimento non avrà termine.

mostro e un personaggio dei giocatori. Oppure, in via opzionale, il Master può far tirare un d20 per determinare l'ordine a ciascun personaggio e mostro in parità, con il risultato più alto ad agire per primo.

IL TUO TURNO

Durante il tuo turno, puoi **muoverti** di una distanza pari alla tua velocità ed **effettuare un'azione**. Sta a te decidere se prima muoverti o effettuare un'azione. La tua velocità – a volte detta velocità di passeggio – è riportata sulla tua scheda del personaggio.

Le azioni più comuni che puoi effettuare sono descritte più avanti in questo capitolo nella sezione "Azioni in Combattimento". Molti privilegi di classe e abilità speciali forniscono opzioni aggiuntive per la tua azione.

Più avanti in questo capitolo, la sezione "Movimento e Posizione" ti fornisce regole per il movimento.

Durante il tuo turno puoi anche non muoverti, non effettuare azioni, o non fare proprio nulla. Se durante il tuo turno non riesci a decidere cosa fare, pensa a effettuare l'azione *Schivare* o *Approntare*, come descritto in "Azioni in Combattimento".

AZIONI BONUS

Diversi privilegi di classe, incantesimi e abilità speciali ti permettono di effettuare un'azione aggiuntiva durante il tuo turno, detta azione bonus. Il privilegio *Azione Astuta*, ad esempio, permette al furbante di effettuare un'azione bonus. Puoi effettuare un'azione bonus solo quando un'abilità speciale, incantesimo o altro elemento del gioco indica che puoi fare qualcosa come azione bonus. Altrimenti non puoi effettuare alcuna azione bonus.

Durante il tuo turno puoi effettuare una sola azione bonus, e quindi devi scegliere quale azione bonus effettuare quando ne hai più di una tra cui decidere.

Decidi tu quando effettuare un'azione bonus durante il tuo turno, a meno che il momento non sia specificato dall'azione bonus stessa, e tieni a mente che qualsiasi cosa ti privi della capacità di effettuare azioni ti impedisce anche di effettuare un'azione bonus.

ALTRE ATTIVITÀ DURANTE IL TUO TURNO

Il tuo turno può includere una varietà di gesti che non richiedono né una tua azione né un tuo movimento.

Durante il tuo turno puoi comunicare in qualsiasi modo tu sia capace, sebbene solo tramite frasi brevi o gesti rapidi.

Durante il tuo movimento o la tua azione puoi anche interagire liberamente con un oggetto o elemento dell'ambiente. Ad esempio, puoi aprire una porta durante il tuo movimento

mentre avanzi verso un avversario, o potresti estrarre l'arma come parte della stessa azione che usi per attaccare.

Se vuoi interagire con un secondo oggetto, devi usare le tue azioni. Alcuni oggetti magici e altri oggetti speciali richiedono sempre un'azione per essere usati, come indicato nelle loro descrizioni.

Il Master potrebbe richiederti di usare un'azione per qualsiasi di quelle attività che richiedano particolare attenzione o presentino ostacoli insoliti. Ad esempio, un Arbitro potrebbe ragionevolmente aspettarsi che tu usi un'azione per aprire una porta chiusa o girare la manovella per abbassare un ponte levatoio.

REAZIONI

Certe abilità speciali, incantesimi e situazioni ti permettono di effettuare un'azione speciale detta reazione. Una reazione è una risposta istantanea ad un innesco di qualche di qualche tipo, che può avvenire durante il tuo turno o in quello di qualcun altro. L'attacco di opportunità, descritto più avanti in questo capitolo, è il tipo più comune di reazione.

Quando effettui una reazione, non ne puoi effettuare un'altra fino all'inizio del tuo prossimo turno. Se la reazione interrompe il turno di un'altra creatura, la creatura può proseguire il proprio turno subito dopo la reazione.

MOVIMENTO E POSIZIONE

In combattimento, i personaggi e i mostri si spostano di continuo, usando spesso il movimento e il posizionamento per prevalere.

Durante il tuo turno, puoi muoverti di una distanza pari alla tua velocità. Puoi usare quanta velocità vuoi durante il tuo turno, rispettando le seguenti regole.

Ti puoi muovere saltando, arrampicandoti e nuotando. Questi modi diversi di movimento possono essere combinati con il camminare, o possono consistere del tuo intero movimento. Comunque tu ti muova, deduci la distanza di ciascuna parte della tua mossa dalla tua velocità finché non l'avrai consumata tutta o non avrai smesso di muoverti.

La sezione "Tipi Speciali di Movimento" nel capitolo 8 fornisce i dettagli del saltare, scalare e nuotare.

INTERAGIRE CON GLI OGGETTI CIRCOSTANTI

Ecco alcuni esempi di cose che puoi fare insieme al tuo movimento e alla tua azione:

- Estrarre o rinfoderare una spada
- Aprire o chiudere una porta
- Estrarre una pozione dallo zaino
- Raccogliere un'ascia da terra
- Raccogliere un oggetto da un tavolo
- Infilarti un po' di cibo in bocca
- Rimuovere un anello dal dito
- Piantare una bandiera a terra
- Pescare qualche moneta dal tuo borsello
- Bere tutta la birra in un boccale
- Tirare una leva o premere un interruttore
- Prendere una torcia da un candeliere
- Prendere un libro da uno scaffale che puoi raggiungere
- Spegnerne una fiammella
- Indossare una maschera
- Tirare su il cappuccio del tuo mantello
- Appoggiare un orecchio alla porta
- Dare un calcio a un sasso
- Girare una chiave nella serratura
- Tastare il terreno con un'asta di 3 metri
- Passare un oggetto ad un altro personaggio

SPEZZARE IL MOVIMENTO

Durante il tuo turno puoi spezzare il movimento, utilizzando parte della tua velocità prima e dopo la tua azione. Ad esempio, se hai velocità 9 metri, puoi muoverti di 3 metri, effettuare la tua azione, e poi muoverti di 6 metri.

MUOVERSI DURANTE GLI ATTACCHI

Se effettui un'azione che include più di un attacco con l'arma, puoi ulteriormente spezzare il movimento, spostandoti dopo ogni attacco. Ad esempio, un guerriero che effettua due attacchi con il privilegio Attacco Extra e ha velocità 7,5 metri, potrebbe muoversi 3 metri, effettuare un attacco, muoversi 4,5 metri e poi attaccare di nuovo.

USARE VELOCITÀ DIFFERENTI

Se possiedi più di una velocità, come la tua velocità di passeggiare e quella di volo, durante il movimento puoi cambiare da una velocità all'altra. Quando effettui il cambio, sottrai la distanza già percorsa dalla tua nuova velocità. Il risultato determina di quanto tu ti possa ancora muovere. Se il risultato è 0 o meno, non puoi usare la nuova velocità durante l'attuale movimento.

Ad esempio, se hai velocità di passeggiare 9 metri e velocità di volo 18 metri grazie al fatto che un mago ha eseguito su di te l'incantesimo *volare*, potresti volare 6 metri, poi camminare 3 metri, e poi balzare in aria per volare altri 9 metri.

TERRENO DIFFICILE

È difficile che i combattimenti si svolgano in stanze spoglie o pianure indistinte. Caverne coperte di macigni, foreste piene di rampicanti, scalinate traballanti – l'ambientazione di un tipico combattimento quasi sicuramente presenta del terreno difficile.

Raddoppiare il costo del movimento su terreno difficile. Questa regola si applica anche qualora più cose nello stesso spazio vengano considerate terreno difficile.

Mobili bassi, macerie, sottobosco, scale ripide, neve e acquitrini sono tutti esempi di terreno difficile. Lo spazio di un'altra creatura, che sia ostile o meno, conta anch'esso come terreno difficile.

RESTARE PRONO

I combattenti spesso si trovano stesi a terra, o perché vi sono stati buttati o perché ci si sono gettati loro. Nel gioco, sono proni, una condizione descritta nell'appendice.

Ti puoi **gettare prono** senza consumare velocità. **Rialzarsi** è uno sforzo maggiore; farlo richiede un ammontare di movimento pari a metà della tua velocità. Ad esempio, se la tua velocità è 9 metri, devi spendere 4,5 metri di movimento per rialzarti. Non puoi rialzarti se non ti resta abbastanza movimento o se la tua velocità è 0.

Per muoverti da prono, devi **strisciare** o usare la magia come il teletrasporto. Strisciare costa il doppio del movimento normale. Se devi strisciare su del terreno difficile, il costo è triplicato. Così se devi strisciare per un 1 metro di terreno difficile, ti costerà 3 metri di movimento.

AGGIRARE ALTRE CREATURE

Puoi attraversare lo spazio di una creatura non ostile. Al contrario, puoi attraversare lo spazio di una creatura ostile solo se la creatura è almeno due taglie più grande o più piccola di te. Ricordati che per te, lo spazio di un'altra creatura è considerato terreno difficile.

Che la creatura sia amica o nemica, non puoi terminare volontariamente il movimento nel suo spazio.

Se ti allontani dalla portata di una creatura ostile durante il movimento, provochi un attacco di opportunità, come spiegato più avanti in questo capitolo.

MOVIMENTO DI VOLO

Le creature volanti godono molti benefici della mobilità, ma devono anche tenere conto dei pericoli del cadere. Se una creatura volante viene gettata prona, ha la velocità ridotta a 0, o viene altrimenti privata della sua capacità di muoversi, la creatura cade, a meno che non possieda la capacità di fluttuare o venga tenuta in aria dalla magia come l'incantesimo *volare*.

TAGLIA DELLE CREATURE

Ogni creatura occupa un ammontare di spazio differente. La tabella Categorie di Taglia mostra lo spazio che una creatura di una particolare taglia controlla in combattimento. A volte gli oggetti usano le stesse categorie di taglia.

CATEGORIE DI TAGLIA

Taglia	Spazio
Minuscola	75 x 75 cm
Piccola	1,5 x 1,5 m
Media	1,5 x 1,5 m
Grande	3 x 3 m
Enorme	4,5 x 4,5 m
Mastodontica	6 x 6 m o superiore

SPAZIO

Lo spazio di una creatura è l'area in metri che essa effettivamente controlla in combattimento, non un'espressione delle sue dimensioni fisiche. Una tipica creatura Media, ad esempio, non è larga 1,5 metri, ma controlla uno spazio così ampio. Se un hobgoblin Medio si erge davanti una porta larga 1,5 metri, le altre creature non potranno attraversarla a meno che l'hobgoblin non glielo permetta.

Lo spazio di una creatura riflette anche l'area di cui ha bisogno per combattere efficientemente. Per questa ragione, c'è un limite al numero di creature che possono circondarne un'altra in combattimento. Presumendo combattenti Medi, otto creature possono stare in un raggio di 1,5 metri da un'altra.

Dato che le creature più grosse occupano più spazio, ne servono di meno per circondare una creatura. Se cinque creature Grandi accerchiano una Media o inferiore, resta poco spazio per chiunque altro. Per contrasto, fino a venti creature Medie possono circondarne una Mastodontica.

STRINGERSI IN UNO SPAZIO PIÙ PICCOLO

Una creatura può stringersi in uno spazio grosso a sufficienza perché vi entri una creatura una taglia più piccola. Quindi, una creatura Grande può stringersi per attraversare un passaggio largo solo 1,5 metri. Mentre si stringe in un passaggio, la creatura raddoppia il costo del movimento, e ha svantaggio sui tiri di attacco e i tiri salvezza di Destrezza. I tiri di attacco contro la creatura ricevono vantaggio finché questa si trova nello spazio più piccolo.

VARIANTE: GIOCARE CON UNA GRIGLIA

Se fai svolgere il combattimento usando una griglia quadrettata e miniature o altri segnalini, usa le regole seguenti.

Quadretti. Ogni quadretto sulla griglia rappresenta 1,5 metri.

Velocità. Invece che muoverti metro per metro, muoviti sulla griglia quadretto per quadretto. Ciò vuol dire usare la tua velocità in segmenti di 1,5 metri. La cosa risulterà ancora più facile se traduci la tua velocità in quadretti dividendola per 1,5. Ad esempio, una velocità di 9 metri si traduce in 6 quadretti di velocità.

Se usi spesso una griglia, valuta l'idea di segnare la tua velocità in quadretti sulla scheda del personaggio.

Entrare in un quadretto. Per entrare in un quadretto, devi avere almeno 1 quadretto di movimento rimanente, anche se il quadretto è adiacente in diagonale al quadretto in cui ti trovi. (La regola del movimento in diagonale sacrifica il realismo per semplificare il gioco. Le regole avanzate per il Master forniscono indicazioni per l'impiego di un approccio più realistico.)

Se un quadretto costa movimento aggiuntivo, come nel caso di un quadretto di terreno difficile, ti deve rimanere il movimento sufficiente per pagare l'ingresso nel quadretto. Ad esempio, devi avere almeno 2 quadretti di movimento rimanenti per entrare in un quadretto di terreno difficile.

Angoli. Il movimento diagonale non può attraversare l'angolo di una parete, un grosso albero, o altra peculiarità del terreno che riempia uno spazio.

Gittate. Per determinare la gittata sulla griglia tra due cose – che siano creature o oggetti – inizia a conteggiare i quadretti da un quadretto adiacente ad una cosa fino allo spazio contenente l'altra. Conta seguendo il percorso più breve.



AZIONI IN COMBATTIMENTO

Quando svolgi la tua azione durante il tuo turno, puoi svolgere una delle azioni presentate qui di seguito, un'azione ottenuta da un tuo privilegio di classe o abilità speciale, o un'azione da te improvvisata. Molti mostri hanno le proprie opzioni di azione descritte nelle loro statistiche.

Quando descrivi un'azione che non è descritta altrove nelle regole, il Master ti comunicherà se l'azione è possibile e in caso che tipo di tiro dovrai effettuare per determinarne successo o fallimento.

AIUTARE

Puoi fornire il tuo aiuto ad un'altra creatura nel completamento di un compito. Quando effettui l'azione Aiutare, la creatura che aiuti ottiene vantaggio alla sua prossima prova di Caratteristica effettuata per svolgere il compito in cui la stai aiutando, purché la compia prima dell'inizio del tuo prossimo turno.

In alternativa, puoi aiutare una creatura amica ad attaccare una creatura entro 1,5 metri da te. Finti, distrai il nemico, o collabori in qualche modo col tuo alleato per rendere il suo attacco più efficace. Se il tuo alleato attacca il bersaglio prima del tuo prossimo turno, il suo primo attacco avrà vantaggio.

APPRONTARE

A volte, vuoi anticipare un avversario o aspettare una specifica circostanza prima di agire. Per farlo, puoi effettuare durante il tuo turno l'azione Approntare in modo da agire più avanti nel round tramite la tua reazione.

Per prima cosa, decidi quale circostanza percettibile possa innescare la tua reazione. Poi, scegli l'azione che effettuerai in risposta a quell'innescò, o muoviti fino al massimo della tua velocità. Esempi includono "Se il cultista va sulla botola, tirerò la leva che la apre," e "Se il goblin si avvicina, mi allontano."

Quando avviene l'innescò, puoi effettuare la tua reazione subito dopo il termine dell'innescò o ignorarlo. Ricordati che puoi effettuare una sola reazione per round.

Quando appronti un incantesimo, lo esegui come di norma ma ne trattiene l'energia, che libererai con la tua reazione al manifestarsi dell'innescò. Per essere approntato, un incantesimo deve avere tempo di esecuzione 1 azione, e trattenere la magia dell'incantesimo richiede concentrazione (spiegata nel capitolo 10). Se la tua concentrazione è infranta, l'incantesimo si dissipa senza produrre effetto. Ad esempio, se ti stai concentrando sull'incantesimo *ragnatela* e appronti *dardo incantato*, l'incantesimo *ragnatela* termina, e se subisci danni prima di liberare il *dardo incantato* con la tua reazione, la tua concentrazione potrebbe infrangersi.

ATTACCARE

L'azione più comune da effettuare in combattimento è l'azione Attaccare, che sia tirare un fendente di spada, scoccare una freccia dall'arco, o tirare pugni in una rissa.

Con questa azione, effettui un attacco in mischia o a gittata. Vedi la sezione "Effettuare un Attacco" per le regole degli attacchi.

Certi privilegi, come il privilegio del guerriero Attacco Extra, ti permettono di effettuare più di un attacco con questa azione.

CERCARE

Quando effettui l'azione Cercare, dedichi la tua attenzione alla ricerca di qualcosa. A seconda della natura della tua ricerca, il Master potrebbe chiederti una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Investigazione).

DISIMPEGNARSI

Se effettui l'azione Disimpegnarsi, per il resto del turno il tuo movimento non provocherà attacchi di opportunità.

ESEGUIRE UN INCANTESIMO

Gli incantatori come i maghi e i chierici, così come molti mostri, hanno accesso agli incantesimi e possono usarli con grande efficacia in combattimento. Ogni incantesimo ha un tempo di esecuzione, che specifica se l'incantatore deve usare un'azione, una reazione, minuti o addirittura ore per eseguire l'incantesimo. Eseguire un incantesimo non è, quindi, necessariamente un'azione. La maggior parte degli incantesimi hanno il tempo di esecuzione di 1 azione, quindi un incantatore spesso userà la sua azione in combattimento per eseguire un incantesimo. Vedi il capitolo 10 per le regole sull'eseguire incantesimi.

NASCONDERSI

Quando effettui l'azione Nascondersi, effettui una prova di Destrezza (Furtività) per provare a nasconderti, seguendo le regole per nascondersi del capitolo 7. Se riesci, ottieni determinati benefici, come descritto nella sezione "Attaccanti Non Visti e Bersagli" più avanti in questo capitolo.

SCATTARE

Quando effettui l'azione Scattare, aumenti il tuo movimento per il turno in corso. L'incremento è uguale alla tua velocità, dopo l'applicazione di qualsiasi modificatore. Con velocità 9 metri, ad esempio, se scatti durante il tuo turno potrai muoverti di 18 metri.

Qualsiasi incremento o decremento della tua velocità cambia questo movimento aggiuntivo dello stesso ammontare. Se la tua velocità 9 metri è ridotta a 4,5 metri, ad esempio, in questo turno potrai muoverti 9 metri scattando.

SCHIVARE

Quando effettui l'azione Schivare, ti concentri solamente sull'evitare gli attacchi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, qualsiasi tiro di attacco effettuato contro di te ha svantaggio qualora tu possa vedere l'attaccante, ed effettuerai i tiri salvezza di Destrezza con vantaggio. Perdi questo beneficio se sei inabile (come spiegato nell'appendice) o se la tua velocità scende a 0.

USARE UN OGGETTO

Di norma interagisci con un oggetto mentre fai qualcos'altro, come quando estrai una spada come parte dell'attacco.

Quando un oggetto richiede un'azione per essere usato, effettui l'azione Usare un Oggetto. Durante il tuo turno, quest'azione risulta utile anche se vuoi interagire con più di un oggetto.

IMPROVVISARE UN'AZIONE

Il tuo personaggio può effettuare cose non coperte dalle azioni di questo capitolo, come sfondare porte, intimidire i nemici, individuare le debolezze in difese magiche, o chiedere di parlare con un nemico. L'unico limite alle azioni che puoi tentare sono la tua immaginazione e i punteggi delle caratteristiche del tuo personaggio. Vedi la descrizione delle caratteristiche nel capitolo 7 per idee su cui improvvisare.

Quando descrivi un'azione non indicata altrove nelle regole, il Master ti comunica se l'azione è possibile e se e quale tipo di tiro devi effettuare per determinarne il successo o fallimento.

EFFETTUARE UN ATTACCO

Che tu attacchi con un'arma da mischia, tiri con un'arma a gittata o effettui un tiro di attacco come parte di un incantesimo, l'attacco ha una struttura semplice.

1. **Scegli un bersaglio.** Scegli un bersaglio nella gittata del tuo attacco: una creatura, oggetto o luogo.
2. **Determina i modificatori.** Il Master determina se il bersaglio ha copertura e se tu abbia vantaggio o svantaggio contro di esso. Incantesimi, abilità speciali e altro ancora possono applicare bonus o penalità al tiro di attacco.
3. **Risolvi l'attacco.** Effettui un tiro di attacco. Se colpisci, tiri il danno, a meno che un particolare attacco non abbia regole che specificano altrimenti. Alcuni attacchi producono effetti speciali in aggiunta o al posto del danno.

TIRI DI ATTACCO

Quando effettui un attacco, il tuo tiro di attacco determina se hai colpito o mancato. Per effettuare un tiro di attacco, tira un d20 e somma i modificatori appropriati. Se il totale del tiro più i modificatori è uguale o superiore alla Classe Armatura (CA) del bersaglio, l'attacco colpisce. La CA di un personaggio viene determinata alla creazione del personaggio, mentre la CA di un mostro compare nelle sue statistiche.

MODIFICATORI AL TIRO

Quando un personaggio effettua un tiro di attacco, i due modificatori più comuni al tiro sono un modificatore di Caratteristica e il bonus di competenza del personaggio. Quando un mostro effettua un tiro di attacco, impiega il modificatore fornito nelle sue statistiche.

Modificatore di Caratteristica. Il modificatore di Caratteristica usato per l'attacco di un'arma da mischia è la Forza, mentre il modificatore di Caratteristica usato per l'attacco di un'arma a gittata è la Destrezza. Le armi con le proprietà precisione e lanciata infrangono questa regola.

Anche alcuni incantesimi richiedono un tiro di attacco. Il modificatore di Caratteristica usato per l'attacco di un incantesimo dipende dall'Caratteristica da incantatore del personaggio, come spiegato nel capitolo 10.

Bonus di Competenza. Sommi il tuo bonus di competenza ai tiri di attacco quando attacchi usando un'arma con cui hai competenza e quando attacchi con un incantesimo.

TIRARE 1 O 20

A volte il fato benedice o maledice un combattente, facendo riuscire a colpire il bersaglio al novizio e facendolo mancare al veterano.

Se il tiro di d20 per l'attacco è 20, l'attacco colpisce quali che siano i modificatori o la CA del bersaglio. Inoltre, l'attacco è un colpo critico, come spiegato più avanti in questo capitolo.

Se il tiro di d20 per l'attacco è 1, l'attacco manca quali che siano i modificatori o la CA del bersaglio.

ATTACCANTI NON VISTI E BERSAGLI

I combattenti cercano spesso di sfuggire ai loro nemici nascondendosi, eseguendo l'incantesimo *invisibilità* o celandosi tra le ombre.

Quando attacchi un bersaglio che non puoi vedere, hai svantaggio al tiro di attacco. Ciò avviene che tu stia provando ad individuare la posizione del bersaglio o stia mirando ad una creatura che puoi udire ma non vedere. Se il bersaglio non è nella posizione a cui hai mirato, mandi automaticamente a vuoto il colpo, ma il Master di solito si limita a dire che hai mancato, senza dirti se hai indovinato l'attuale posizione del bersaglio.

Quando una creatura non può vederti, hai vantaggio ai tiri di attacco contro di essa.

Se, quando effettui un attacco, sei nascosto – non sei visto né sentito – che l'attacco colpisca o manchi rivelerai la tua posizione.

ATTACCHI A GITTATA

Quando effettui un attacco a gittata, tiri con l'arco o la balestra, scagli un'ascia o lanci dei proiettili ad un nemico a distanza. Un mostro potrebbe sparare addirittura delle spine dalla coda. Anche molti incantesimi richiedono un attacco a gittata.

GITTATA

Puoi effettuare gli attacchi a gittata solo contro bersagli entro una specifica gittata.

Se un attacco a gittata, come quello effettuato con un incantesimo, ha una singola gittata, non puoi attaccare un bersaglio oltre quella gittata.

Alcuni attacchi a gittata, come quelli effettuati con archi lunghi o archi corti, hanno due gittate. Il numero più basso è la gittata normale, e il numero più grande è la gittata lunga. Il tuo tiro di attacco ha svantaggio quando il tuo bersaglio è oltre la gittata normale, mentre non puoi attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga.

ATTACCHI IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Prendere un bersaglio con un attacco a gittata è più difficile quando ti trovi vicino ad un avversario. Quando effettui un attacco a gittata con un'arma, un incantesimo o altro mezzo, hai svantaggio al tiro di attacco se ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile che ti possa vedere e non sia inabile.

ATTACCHI IN MISCHIA

Usato nel combattimento corpo a corpo, l'attacco in mischia ti permette di attaccare un nemico a portata. Un attacco in mischia di solito impiega un'arma impugnata in mano come una spada, un martello da guerra o un'ascia. Il tipico mostro effettua un attacco in mischia quando colpisce con gli artigli, le corna, i denti, i tentacoli o qualche altra parte del corpo. Anche alcuni incantesimi richiedono un attacco in mischia.

La maggior parte delle creature ha **portata** di 1,5 metri e quando effettua un attacco in mischia può quindi attaccare i bersagli entro 1,5 metri da sé. Certe creature (di solito quelle di taglia superiore alla Media) possiedono attacchi in mischia con una portata superiore a 1,5 metri, come indicato nella loro descrizione.

Quando sei **disarmato**, puoi combattere in mischia usando un colpo disarmato, come mostrato sulla tabella Armi nel capitolo 5.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

In un combattimento, tutti stanno allerta in caso un nemico abbassi la guardia. È difficile che tu possa oltrepassare un nemico senza metterti in pericolo; farlo di solito provoca attacchi di opportunità.

Puoi effettuare un attacco di opportunità quando una creatura ostile che puoi vedere esce dalla tua portata. Per effettuare l'attacco di opportunità, usi la tua reazione per effettuare un attacco in mischia contro la creatura che l'ha provocato. L'attacco interrompe il movimento della creatura provocatrice, avvenendo prima che la creatura esca dalla tua portata.

Puoi evitare di provocare un attacco di opportunità effettuando l'azione Disimpegnarsi. Inoltre non provochi attacchi di opportunità quando ti teletrasporti o quando qualcuno o qualcosa ti sposta senza usare il tuo movimento, azione o reazione. Ad esempio, non provochi un attacco di opportunità se un'esplosione ti scaraventa fuori della portata del nemico o se la gravità ti fa precipitare oltre il nemico.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando effettui l'azione Attaccare e attacchi con un'arma da mischia leggera in una mano, puoi usare un'azione bonus per attaccare con un'altra arma da mischia leggera impugnata nell'altra mano. Non sommi il tuo modificatore di Caratteristica al danno dell'attacco bonus, a meno che il modificatore non sia negativo.

Se entrambe le armi hanno la proprietà lanciata, puoi lanciare l'arma, invece di farvi un attacco in mischia.

AFFERRARE

Quando vuoi bloccare una creatura o lottare a terra con essa, puoi usare l'azione Attaccare per effettuare uno speciale attacco in mischia, afferrare. Se sei in grado di effettuare più attacchi con l'azione Attaccare, questo attacco ne rimpiazza uno.

Il bersaglio del tuo afferrare non può essere più di una taglia più grosso di te, e deve essere a portata. Utilizzando almeno una mano libera, cerchi di prendere l'avversario effettuando una prova di afferrare, ovvero una prova di Forza (Atletica) contesa dalla prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) del bersaglio (starà al bersaglio scegliere quale usare). Se riesci, poni il bersaglio nella condizione afferrato (vedi l'appendice). La condizione specifica cosa le pone termine, e puoi liberare il bersaglio in qualsiasi momento (senza dover effettuare alcuna azione).

Sfuggire alla Presa. Una creatura afferrata può usare la sua azione per liberarsi. Per farlo, deve riuscire una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) contesa dalla tua prova di Forza (Atletica).

Spostare una Creatura Afferrata. Quando ti muovi, puoi trascinare o trasportare la creatura afferrata con te, ma la tua velocità è dimezzata, a meno che la creatura non sia di due o più taglie più piccola di te.

SPINGERE UNA CREATURA

Usando l'azione Attaccare, puoi effettuare uno speciale attacco in mischia per spingere una creatura, per gettarla prona o per allontanarla da te. Se puoi effettuare attacchi multipli con l'azione Attaccare, questo attacco ne rimpiazza uno.

Il bersaglio della tua spinta non può essere più di una taglia più grosso di te, e deve essere a portata. Effettui una prova di Forza (Atletica) contesa dalla prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) del bersaglio (starà al bersaglio scegliere quale usare). Se vinci la contesa, getti prono il bersaglio o lo spingi 1,5 metri lontano da te.

CONTESE IN COMBATTIMENTO

I combattimenti spesso fan sì che tu metta la tua abilità alla prova contro quella di un avversario. Una simile sfida viene rappresentata da una contesa. Questa sezione comprende le più comuni contese che richiedono un'azione in combattimento: afferrare e spingere una creatura. Il Master può usare queste contese come modelli per improvvisarne altre.

COPERTURA

Pareti, alberi, creature e altri ostacoli possono fornire copertura durante il combattimento, rendendo un bersaglio più difficile da colpire. Un bersaglio può beneficiare della copertura solo quando un attacco o altro effetto origina dall'altro lato della copertura.

Ci sono tre gradi di copertura. Se un bersaglio si trova dietro più fonti di copertura, applica solo la forma di copertura più protettiva. Ad esempio, se un bersaglio si trova dietro una creatura che dà metà copertura e un tronco d'albero che dà tre quarti di copertura, il bersaglio ha tre quarti di copertura.

Un bersaglio con **metà copertura** ha un bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza di Destrezza. Un bersaglio ha metà copertura se un ostacolo blocca almeno metà del suo corpo. L'ostacolo potrebbe essere un muro basso, un grosso pezzo di

mobilio, un albero dal tronco stretto o una creatura, che sia amica o nemica.

Un bersaglio con **tre quarti di copertura** ha un bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza di Destrezza. Un bersaglio ha tre quarti di copertura se è coperto almeno per tre quarti da un ostacolo. L'ostacolo può essere una grata, una feritoia o un albero dal tronco largo.

Un bersaglio con **copertura totale** non può essere bersaglio di un attacco o incantesimo, sebbene alcuni incantesimi possano colpire comunque un simile bersaglio includendolo nella loro area di effetto. Un bersaglio ha copertura totale se è completamente nascosto da un ostacolo.

DANNO E GUARIGIONE

Le ferite e il rischio di morire sono compagne costanti di coloro che esplorano i mondi di gioco. L'affondo di una spada, una freccia ben piazzata, o l'esplosione provocata da una *palla di fuoco* hanno tutte il potenziale di danneggiare, se non addirittura uccidere, anche la creatura più resistente.

PUNTI FERITA

I punti ferita rappresentano una combinazione di resistenza fisica e mentale, di volontà di vivere e fortuna. Le creature con più punti ferita sono più difficili da uccidere. Quelle con meno punti ferita sono più fragili.

I punti ferita attuali di una creatura (chiamati solo punti ferita) possono essere un qualsiasi ammontare che va dai punti ferita massimi della creatura a 0. Questo numero cambia frequentemente man mano che la creatura subisce danni o viene curata.

Quando una creatura subisce danni, quei danni vengono sottratti dai suoi punti ferita. La perdita di punti ferita non ha effetto sulle capacità di una creatura fino a quando la creatura non scende a 0 punti ferita.

TIRI DI DANNO

Ogni arma, incantesimo o abilità di un mostro che procura danni specifica il danno che infligge. Tiri il dado o i dadi di danno, sommi qualsiasi modificatore, e applichi il danno al tuo bersaglio. Armi magiche, abilità speciali e altri fattori possono conferire un bonus al danno.

Quando attacchi con un'arma, sommi il tuo modificatore di Caratteristica – lo stesso modificatore utilizzato per il tiro di attacco – al danno. Un **incantesimo** ti dice quali dadi tirare per il danno e se applicare qualche modificatore.

Se un incantesimo o altro effetto infligge danni a **più di un bersaglio** contemporaneamente, tira il danno solo una volta per tutti. Ad esempio, quando un mago esegue *palla di fuoco* o un chierico esegue *colpo di fiamma*, il danno dell'incantesimo viene tirato una sola volta per tutte le creature colte nell'esplosione.

COLPI CRITICI

Quando ottieni un colpo critico, puoi tirare dei dadi extra per i danni dell'attacco contro il bersaglio. Tira due volte tutti i dadi di danno dell'attacco e sommal. Poi somma qualsiasi modificatore applicabile come di norma. Per rendere il gioco più rapido, puoi pure tirare tutti i dadi di danno contemporaneamente.

Ad esempio, se ottieni un colpo critico con un pugnale, tira 2d4 per il danno, invece che 1d4, e poi somma qualsiasi modificatore di Caratteristica applicabile. Se l'attacco coinvolge un altro dado di danno, come il privilegio Attacco Furtivo del furfante, raddoppi anche questo dado.

TIPI DI DANNO

Attacchi diversi, incantesimi dannosi e altri effetti nocivi infliggono tipi diversi di danno. I tipi di danno non hanno delle proprie regole, ma altre regole, come la resistenza al danno, sono basate su questi tipi.

Seguono i tipi di danno, con esempi per aiutare il Master ad assegnare il tipo di danno ad un nuovo effetto.

Acido. Lo spruzzo corrosivo del soffio di un drago nero e gli enzimi digerenti secreti da un sanguinaccio infliggono danno da acido.

Contudente. Attacchi di forza brutta – martelli, cadute, costrizione e simili – infliggono danni contudenti.

Forza. La forza è pura energia magica concentrata in una forma di danno. La maggior parte degli effetti che infliggono danni da forza sono incantesimi, come *dardo incantato* e *arma spirituale*.

Freddo. Il gelo infernale che irradia dalla lancia di un diavolo di ghiaccio e l'esplosione di gelo del soffio di un drago bianco infliggono danno da freddo.

Fulmine. Un incantesimo *saetta fulminante* e il soffio di un drago blu infliggono danni da fulmine.

Fuoco. I draghi rossi soffiano fuoco e molti incantesimi convocano fiamme per infliggere danni da fuoco.

Necrotico. I danni necrotici, inflitti da certi non morti e alcuni incantesimi, avvizziscono la materia e l'anima.

Radiante. Il danno radiante, inflitto dall'incantesimo *colpo di fiamma* del chierico o l'arma di punizione di un angelo, brucia la carne come il fuoco e sovraccarica lo spirito di potere.

Psichico. Le abilità mentali, come l'esplosione psionica dello scortica mente, infliggono danni psichici.

Perforanti. Gli attacchi penetranti e impalanti, inclusi colpi di lancia e morsi di mostri, infliggono danni perforanti.

Taglienti. Spade, asce e artigli di mostri infliggono danni taglienti.

Tuono. Un'esplosione di suono, come l'effetto dell'incantesimo *onda di tuono*, infligge danni da tuono.

Veleno. I pungiglioni velenosi e il gas tossico del soffio di un drago verde infliggono danno da veleno.

DESCRIVERE GLI EFFETTI DEL DANNO

Gli Arbitri descrivono i punti ferita persi in modi diversi. Quando i tuoi punti ferita attuali sono a metà o più dei tuoi punti ferita massimi, di solito non hai segni di ferite. Quando scendi sotto la metà dei tuoi punti ferita massimi, inizi invece a portare i segni del combattimento con tagli e lividi. Un attacco che ti porti direttamente a 0 punti ferita invece è un colpo diretto, che ti lascia una ferita sanguinante o altro trauma, oppure ti fa semplicemente perdere i sensi.

RESISTENZA E VULNERABILITÀ

Alcune creature e oggetti sono incredibilmente difficili o insolitamente facili da ferire con certi tipi di danno.

Se una creatura o oggetto ha **resistenza** ad un tipo di danno, dimezza i danni subiti di quel tipo. Se una creatura o oggetto ha **vulnerabilità** ad un tipo di danno, raddoppia i danni subiti di quel tipo.

La resistenza e la vulnerabilità vengono applicate dopo i modificatori al danno. Ad esempio, una creatura ha resistenza ai danni contudenti e viene colpita da un attacco che infligge 25 danni contudenti. La creatura si trova anche all'interno di un'aura magica che riduce tutti i danni di 5. Si sottrae prima 5 ai 25 danni e poi li si dimezza, cosicché la creatura subisce 10 danni.

Più casi di resistenza o vulnerabilità che agiscono sul danno provocato dalla stessa fonte sono considerati un solo caso. Ad esempio, se una creatura ha resistenza al danno da fuoco oltre che la resistenza a tutti i danni non magici, riduce il danno di un fuoco non magico della metà, non di tre quarti.

GUARIGIONE

A meno che non comporti la morte, il danno non è permanente, e anche la morte è reversibile grazie alla magia. Il riposo può ristorare i punti ferita di una creatura (come spiegato nel capitolo 8), e metodi magici come l'incantesimo *curare ferite* o una *pozione di guarigione* possono rimuovere il danno in un istante.

Quando una creatura riceve un qualche tipo di cura, i punti ferita recuperati vengono sommati ai suoi punti ferita attuali. I punti ferita di una creatura non possono superare i suoi punti ferita massimi, e quindi tutti i punti ferita recuperati in eccesso di quel valore vanno sprecati. Ad esempio, un druido guarisce un ramingo di 8 punti ferita. Se gli attuali punti ferita del ramingo fossero 14 e avesse 20 punti ferita massimi, il ramingo otterrebbe dal druido solo 6 punti ferita, e non 8.

Una creatura morta non può recuperare punti ferita fino a quando una magia come *ravvivare* non la riporti in vita.

SCENDERE A 0 PUNTI FERITA

Quando scendi a 0 punti ferita, morirai subito o sverrai, come spiegato nelle sezioni seguenti.

MORTE Istantanea

Danni ingenti possono ucciderti all'istante. Quando il danno ti riduce a 0 punti ferita e avanzano dei punti di danno, muori se i danni restanti sono uguali o superiori ai tuoi punti ferita massimi.

Ad esempio, un chierico con 12 punti ferita massimi attualmente ha 6 punti ferita. Se subisce 18 danni da un attacco, verrebbe ridotto a 0 punti ferita, e avanzerebbero 12 danni. Dato che i danni restanti sono uguali ai suoi punti ferita massimi, il chierico morirà.

VARIANTE

Quando il danno ti riduce a 0 punti ferita e avanzano dei punti di danno, muori se i danni restanti sono superiori al tuo punteggio di costituzione.

PERDERE CONOSCENZA

Se il danno ti riduce a 0 punti ferita ma non ti uccide, sei svenuto (vedi l'appendice per la descrizione delle Condizioni). Lo svenimento termina quando il personaggio recupererà un qualsiasi ammontare di punti ferita, ma da quel momento ottiene un livello di Sfinimento (pagina xxx).

TIRO SALVEZZA DA MORTE

Ogni volta che inizi il tuo turno con 0 punti ferita, devi effettuare un speciale tiro salvezza, detto tiro salvezza da morte, per determinare se ti avvicini alla morte o rimani appiattito alla vita. A differenza degli altri tiri salvezza, questo non è legato ad alcun punteggio di Caratteristica. Adesso sei nelle mani del fato, aiutato solo da incantesimi e privilegi che migliorino la tua probabilità di riuscire il tiro salvezza.

Tira un d20. Con un punteggio di 10 o più, riesci. Altrimenti avrai fallito. Il successo o il fallimento non hanno di per sé effetto. Al tuo terzo successo sarai stabile (vedi sotto). Al terzo fallimento, morirai. Tieni traccia di entrambi finché non otterrai il terzo risultato di un tipo. Entrambi i valori vengono riportati a zero quando recuperi punti ferita o diventi stabile.

Tirare 1 o 20. Quando effettui un tiro salvezza da morte e tiri 1 sul d20, questo conta come due fallimenti. Se tiri un 20 sul d20, recuperi 1 punto ferita.

Danno a 0 Punti Ferita. Se subisci qualsiasi ammontare di danno mentre sei a 0 punti ferita, è come se avessi fallito un tiro salvezza da morte. Se il danno è provocato da un colpo critico, è come se avessi subito due fallimenti. Se il danno è uguale o superiore ai tuoi punti ferita massimi, sarai vittima di morte istantanea.

STABILIZZARE UNA CREATURA

Il modo migliore per salvare una creatura con 0 punti ferita è di guarirla. Se non si dispone di cure, la creatura può essere perlomeno stabilizzata in modo che non muoia per il fallimento di un tiro salvezza da morte.

Puoi usare la tua azione per somministrare il primo soccorso ad una creatura svenuta e tentare di stabilizzarla, riuscendo una prova di Saggezza (Medicina) CD 10.

Una creatura **stabile** non effettua tiri salvezza da morte, anche se ha 0 punti ferita, ma resta svenuta. Se subisce qualsiasi ammontare di danno, la creatura non è più stabile e deve ricominciare ad effettuare di nuovo tiri salvezza da morte. Una creatura stabile che non venga guarita recupera 1 punto ferita dopo 1d4 ore.

MOSTRI E MORTE

La maggior parte degli Arbitri faranno morire subito i mostri che scendono a 0 punti ferita, anziché farli svenire ed effettuare tiri salvezza da morte per loro.

I grandi antagonisti e personaggi non dei giocatori speciali sono delle comuni eccezioni a questa indicazione; il Master potrebbe farli svenire e seguire le stesse regole dei personaggi dei giocatori.

METTERE K.O. UNA CREATURA

A volte un attaccante vuole solo rendere innocuo un avversario, invece che assestargli un colpo mortale. Quando un attaccante riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco di mischia, l'attaccante può mettere k.o. la creatura. L'attaccante può effettuare questa scelta nell'istante in cui infligge il danno. La creatura cade svenuta ed è stabile.

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Alcuni incantesimi e abilità speciali conferiscono punti ferita temporanei ad una creatura. I punti ferita temporanei non sono veri punti ferita; sono un cuscinetto contro i danni, una riserva di punti ferita che ti protegge dal danno.

Quando hai punti ferita temporanei e subisci danni, i punti ferita temporanei vengono persi per primi, e qualsiasi danno rimanente si applica ai tuoi normali punti ferita. Ad esempio, se hai 5 punti ferita temporanei e subisci 7 danni, perderai i punti ferita temporanei e subirai 2 danni.

Dato che i punti ferita temporanei sono separati dai tuoi reali punti ferita, possono permetterti di eccedere i tuoi punti ferita massimi. Se hai già dei punti ferita temporanei e ne ricevi di nuovi, devi decidere se tenere quelli che hai o prendere i nuovi. Ad esempio, se un incantesimo ti conferisce 12 punti ferita temporanei quando ne hai già 10, ne potrai avere 10 o 12, ma non 22.

Se hai 0 punti ferita, ricevere punti ferita temporanei non ti fa riprendere i sensi né ti stabilizzerà. Potranno comunque assorbire i danni che ti vengono inflitti mentre sei in quello stato, ma solo delle vere cure potranno salvarti.

A meno che un privilegio che ti conferisce punti ferita temporanei abbia una durata, essi perdurano fino a quando non sono esauriti o terminerai un riposo lungo.

FERITE DURATURE (REGOLA OPZIONALE)

Il danno normalmente non produce effetti duraturi, ma se desiderate maggior realismo potete introdurre questa opzione che introduce le ferite a lungo termine.

È a discrezione dell'Arbitro decidere se verificare la presenza di ferite durature. Una creatura potrebbe sostenere una ferita duratura nelle seguenti circostanze:

- Quando subisce un colpo critico
- Quando scende a 0 punti ferita
- Quando fallisce un TS dalla morte di 5 o più

Per determinare la natura della ferita, tirare sulla tabella Ferite Durature. Questa tabella presume una tipica fisiologia umanoide, ma è facile adattare i risultati anche a creature con fisiologie differenti.

In alternativa alla tabella, l'Arbitro può decidere di lasciare nelle mani dei giocatori il compito di rappresentare le ferite durature del loro personaggio. Tira sulla tabella Ferite Durature come di norma, ma invece di subire l'effetto descritto, il personaggio guadagnerà un nuovo difetto dallo stesso nome. Starà al giocatore interpretare la ferita duratura durante il gioco, proprio come ogni altro difetto, con la possibilità di ottenere ispirazione quando la ferita interagisce col personaggio in modo significativo.

FERITE DURATURE

1	Perdita di un Occhio. Hai svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista e ai tiri di attacco a gittata. Magia come l'incantesimo rigenerare può ripristinare l'occhio perduto. Se non hai più occhi utilizzabili dopo aver subito la ferita, sei accecato.
2	Perdita di un Braccio o Mano. Non puoi impugnare più nulla con due mani, e puoi tenere un solo oggetto alla volta. Magia come rigenerare può ripristinare l'arto perduto.
3	Perdita di un Piede o una Gamba. La tua velocità di passeggio è dimezzata, e devi usare un bastone o una stampella per muoverti a meno che tu non disponga di una gamba di legno o altra protesi. Dopo aver usato l'azione Scattare cadi proni. Hai svantaggio alle prove di Destrezza effettuate per tenere l'equilibrio. Magia come rigenerare può ripristinare l'arto perduto.
4	Zoppo. La tua velocità di passeggio è ridotta di 1,5 metri. Devi effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10 dopo l'azione Scattare. Se fallisci il tiro salvezza, cadi proni. Le cure magiche rimuovono zoppo.
5-7	Ferita Interna. Ogni volta che tenti un'azione in combattimento, devi effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15. Se fallisci il tiro salvezza, perdi la tua azione e non puoi usare reazioni fino all'inizio del tuo prossimo turno. La ferita guarisce se ricevi cure magiche o se trascorri dieci giorni a non fare null'altro che riposarti.
8-10	Costole Rotte. Ogni volta che tenti un'azione in combattimento, devi effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10. Se fallisci il tiro salvezza, perdi la tua azione e non puoi usare reazioni fino all'inizio del tuo prossimo turno. La ferita guarisce se ricevi cure magiche o se trascorri dieci giorni a non fare null'altro che riposarti.
11-13	Orribile Cicatrice. Sei sfigurato al punto che la cicatrice non può essere nascosta con facilità. Hai svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) e vantaggio alle prove di Carisma (Intimidazione). Le cure magiche di 6° livello o più alto, come guarire e rigenerare, rimuovono la cicatrice.
14-16	Ferita Infetta. I tuoi punti ferita massimi si riducono di 1 ogni 24 ore che la ferita persiste. Se i tuoi punti ferita massimi scendono a 0, muori. La ferita guarisce se ricevi cure magiche. In alternativa, una persona può medicare la ferita ed effettuare una prova di Saggezza (Medicina) CD 15 una volta ogni 24 ore. Dopo dieci successi, la ferita guarisce.
17-20	Cicatrice Minore. La cicatrice non ha alcun effetto avverso. Le cure magiche di 6° livello o più alto, come guarire e rigenerare, rimuovono la cicatrice.

COMBATTERE IN SELLA

Un cavaliere che carica in battaglia in sella ad un cavallo da guerra, un mago che esegue incantesimi dal dorso di un grifone, o un chierico che solca i cieli su di un pegaso godono tutti dei benefici di velocità e mobilità che una cavalcatura può fornire.

Una creatura consenziente che sia di almeno una taglia più grossa di te e abbia l'anatomia appropriata può servirti da cavalcatura, usando le regole seguenti.

SALIRE E SCENDERE DI SELLA

Una volta durante il movimento, puoi salire o scendere da una cavalcatura che si trova a 1,5 metri da te. Farlo costa un ammontare di movimento pari a metà della tua velocità. Ad esempio, se hai velocità 9 metri, devi spendere 4,5 metri di movimento per salire in sella ad un cavallo. Quindi, non puoi salire in sella a meno che tu non abbia 4,5 metri di movimento restanti o qualora tu abbia velocità 0.

Se un effetto sposta la tua cavalcatura contro la sua volontà mentre ti ci trovi sopra, devi riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o cadere di sella, atterrando prono in uno spazio entro 1,5 metri. Qualora venissi gettato prono mentre sei in sella, devi effettuare lo stesso tiro salvezza per evitare di cadere.

Se la tua cavalcatura viene gettata prona, puoi usare la tua reazione per smontare da essa mentre cade e atterrare in piedi. Altrimenti, vieni disarcionato e cadi prono in uno spazio entro 1,5 metri.

CONTROLLARE UNA CAVALCATURA

Mentre sei in sella, hai due opzioni. Puoi controllare la cavalcatura o permetterle di agire indipendentemente. Le creature intelligenti, come i draghi, agiscono indipendentemente.

Puoi controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata ad accettare un cavaliere. Si presume che cavalli addomesticati, muli e simili creature abbiano ricevuto tale addestramento. L'iniziativa di una cavalcatura controllata cambia per corrispondere a quella di chi la cavalca. Si muove secondo le tue indicazioni e ha solo tre opzioni di azione: Disimpegnarsi, Scattare e Schivare. Una cavalcatura controllata può muoversi e agire anche nel turno in cui le sali in sella.

Una cavalcatura indipendente mantiene il suo posto nell'ordine di iniziativa. Avere un cavaliere non restringe le azioni che la cavalcatura può effettuare, e questa si muove e agisce come desidera. Potrebbe fuggire dal combattimento, lanciarsi all'attacco e divorare un nemico ferito gravemente, o agire in qualche altro modo contro la tua volontà.

In entrambi i casi, se la cavalcatura provoca un attacco di opportunità mentre le sei in sella, l'attaccante può mirare te o la cavalcatura.

COMBATTERE SOTT'ACQUA

Quando gli avventurieri inseguono i diavoli di mare fin nelle loro dimore sottomarine, allontanano gli squali da un antico relitto, o si trovano in una stanza di sotterraneo allagata, devono combattere in un ambiente difficile. In quel caso si applicano le regole del combattere sott'acqua.

Quando effettua un **attacco in mischia con un'arma**, una creatura che non ha velocità di nuoto (che sia naturale o conferita dalla magia) ha svantaggio sul tiro di attacco a meno che l'arma non sia un pugnale, giavellotto, spada corta, lancia o tridente.

Un **attacco a gittata con un'arma** manca automaticamente il bersaglio oltre la sua gittata normale. Anche contro un bersaglio nella sua gittata normale, l'attacco ha svantaggio a meno che l'arma non sia una balestra, rete o arma che viene lanciata come un giavellotto (comprese la lancia, tridente o il dardo). Le creature e gli oggetti che sono completamente immersi in acqua hanno resistenza ai danni da fuoco.



Parte

3

“Le Regole della Magia”

CAPITOLO 10: ESEGUIRE INCANTESIMI



La magia permea i mondi di gioco e la sua forma più comune è quella di un incantesimo.

Questo capitolo fornisce le regole per eseguire incantesimi. Le diverse classi di personaggio hanno modi differenti di apprendere e preparare i loro incantesimi, mentre i mostri impiegano gli incantesimi in modi particolari. Quale sia la fonte, un incantesimo segue le regole qui presentate.

COS'È UN INCANTESIMO?

Un incantesimo è un distinto effetto magico, una singola alterazione delle energie magiche che permeano il multiverso in una specifica, limitata, espressione. Nell'eseguire un incantesimo, un personaggio tira attentamente i fili invisibili della magia pura che permea il mondo, li ricuce in una trama particolare, li fa vibrare in un modo specifico, e poi li libera per scatenare l'effetto desiderato – tutto ciò, nella maggior parte dei casi, in pochi secondi.

Gli incantesimi possono essere strumenti versatili, armi o barriere protettive. Possono infliggere danni o ripararli, imporre o rimuovere condizioni (vedi l'appendice), risucchiare l'energia vitale e ridare vita ai morti.

Nel corso della storia del multiverso sono state create innumerevoli migliaia di incantesimi, molti dei quali sono andati dimenticati. Alcuni possono ancora essere nascosti tra le pagine di libri degli incantesimi impolverati all'interno di antiche rovine o segregati nella mente di divinità morte. Oppure potrebbero un giorno essere reinventati da un personaggio che abbia ammassato sufficiente potere e saggezza per farlo.

LIVELLO DELL'INCANTESIMO

Ogni incantesimo ha un livello da 0 a 9. Il livello dell'incantesimo è un indicatore generale della sua potenza, con il semplice (ma comunque efficace) *dardo incantato* di 1° livello, e l'incredibile *fermare il tempo* di 9° livello. I trucchetti – incantesimi semplici ma potenti che i personaggi possono eseguire quasi meccanicamente – sono di livello 0. Più alto è il livello dell'incantesimo, più alto dovrà essere il livello dell'incantatore per poterlo eseguire.

INCANTESIMI CONOSCIUTI E PREPARATI

Prima che un incantatore possa usare un incantesimo, deve averlo ben fissato in mente, o deve avervi accesso tramite un oggetto magico. I membri di alcune classi possiedono una lista limitata di incantesimi che hanno sempre fissati in mente. Lo stesso vale per i mostri che fruiscono della magia. Altri incantatori, come i chierici e i maghi, si sottopongono al processo di preparazione degli incantesimi. Questo processo varia da classe a classe, come dettagliato nelle loro descrizioni.

Ad ogni modo, il numero di incantesimi che un incantatore ha fissato in mente in un dato momento dipende dal livello del personaggio.

ESEGUIRE INCANTESIMI IN ARMATURA

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti, per eseguire un incantesimo devi essere competente con l'armatura che stai indossando. Altrimenti sarai troppo distratto e ostacolato dall'armatura per eseguire l'incantesimo.

LE SCUOLE DI MAGIA

Le accademie di magia raggruppano gli incantesimi in otto categorie dette scuole di magia. Gli studiosi, in particolare i maghi, applicano queste categorie a tutti gli incantesimi, credendo che tutta la magia funzioni essenzialmente allo stesso modo, che derivi da uno studio rigoroso o venga conferita da una divinità.

Le scuole di magia aiutano a descrivere gli incantesimi; non hanno delle proprie regole, sebbene alcune regole possano fare riferimento a queste scuole.

Abiurazione riguarda incantesimi di natura protettiva, sebbene ne contenga anche alcuni dall'uso aggressivo. Questi incantesimi creano barriere magiche, negano effetti dannosi, danneggiano i violatori, o bandiscono le creature in altri piani di esistenza.

Ammaliamento riguarda incantesimi che agiscono sulla mente altrui, influenzandone o controllandone il comportamento. Questi incantesimi possono far sì che i nemici considerino l'incantatore un amico, forzare creature ad effettuare determinate azioni, o addirittura controllare un'altra creatura come fosse una marionetta.

Convocazione riguarda incantesimi che trasportano oggetti e creature da un luogo all'altro. Alcuni incantesimi richiamano creature o oggetti al fianco dell'incantatore, mentre altri permettono all'incantatore di teletrasportarsi da un luogo ad un altro. Alcune convocazioni creano oggetti o effetti dal nulla.

Divinazione riguarda incantesimi che rivelano informazioni nella forma di segreti da tempo dimenticati, visioni del futuro, la posizione di oggetti nascosti, la verità dietro le illusioni o immagini di persone e luoghi lontani.

Evocazione riguarda incantesimi che manipolano l'energia magica per produrre un effetto desiderato. Alcuni creano esplosioni di fuoco o fulmini, altri incanalano l'energia positiva per curare le ferite.

Illusione riguarda incantesimi che ingannano i sensi e la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non esistono, non gli fanno notare le cose che esistono, fanno udire rumori fasulli o ricordare cose che non sono mai accadute. Alcune illusioni creano immagini spettrali che chiunque può vedere, ma le illusioni più insidiose impiantano un'immagine direttamente nella mente di una creatura.

Negromanzia riguarda incantesimi che manipolano le energie della vita e della morte. Questi incantesimi possono conferire una riserva aggiuntiva di forza vitale, risucchiare l'energia vitale da un'altra creatura, creare non morti o addirittura riportare in vita i morti.

Creare non morti tramite l'uso di incantesimi di negromanzia come *animare morti* non è un'azione buona, e solo gli incantatori malvagi fanno frequentemente uso di questo incantesimo.

Trasmutazione riguarda incantesimi che cambiano le proprietà di una creatura, oggetto o ambiente. Possono trasformare un nemico in una creatura innocua, aumentare la forza di un alleato, far spostare un oggetto agli ordini dell'incantatore o potenziare le abilità di guarigione innate di una creatura per farle recuperare più in fretta da una ferita.



SLOT INCANTESIMO

Nonostante il numero di incantesimi che un incantatore conosca o prepari, egli ne può eseguire solo un numero limitato prima di doversi riposare. Manipolare il tessuto della magia e incanalarla anche in un semplice incantesimo è fisicamente e mentalmente sfiancante, e questo vale ancora di più per gli incantesimi di livello più alto. La descrizione di ciascuna classe di incantatore comprende una tabella che mostra quanti slot incantesimo di ciascun livello di incantesimo il personaggio possa impiegare a ciascun livello del personaggio. Ad esempio, la maga di 3° livello Uma ha quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello.

Quando un personaggio esegue un incantesimo, spende uno slot del livello dell'incantesimo o più alto, "riempiendo" effettivamente uno slot con quell'incantesimo. Pensa ad uno slot incantesimo come un solco nel terreno di determinate dimensioni – piccolo per uno slot di 1° livello, più grande per un incantesimo di livello più alto. Un incantesimo di 1° livello entra in uno slot di qualsiasi dimensione, ma un incantesimo di 9° livello entra solo in uno slot di 9° livello. Così, quando Uma esegue *dardo incantato*, un incantesimo di 1° livello, spenderà uno dei suoi slot di 1° livello e gliene resteranno altri tre.

Terminare un riposo lungo ripristina tutti gli slot incantesimo spesi (vedi capitolo 8 per le regole sul riposo).

Alcuni personaggi e mostri possiedono abilità speciali che gli permettono di eseguire incantesimi senza consumare slot incantesimo. Eseguire un Incantesimo a Livello Più Alto Quando un incantatore esegue un incantesimo usando uno slot che è di livello più alto di quello dell'incantesimo, l'incantesimo assume il livello dello slot usato. Ad esempio, se Uma esegue *dardo incantato* usando uno slot di 2° livello, quel *dardo incantato* sarà di 2° livello. Sarà come se l'incantesimo si fosse espanso per riempire lo slot in cui è stato inserito.

Alcuni incantesimi, come *dardo incantato* e *curare ferite*, hanno effetti più potenti quando eseguiti ad un livello più alto, come indicato nella descrizione dell'incantesimo.

TRUCCHETTI

Un trucchetto è un incantesimo che può essere eseguito a volontà, senza usare uno slot incantesimo e senza che debba essere preparato in anticipo. La pratica continua ha fissato l'incantesimo nella mente dell'incantatore e lo ha infuso della magia necessaria a produrre l'effetto ripetutamente. Il livello dell'incantesimo di un trucchetto è 0.

RITUALI

Alcuni incantesimi hanno una speciale etichetta: rituale. Un simile incantesimo può essere eseguito seguendo le normali regole per eseguire incantesimi, oppure può essere eseguito come rituale. La versione rituale di un incantesimo richiede 10 minuti di tempo in più della sua versione normale per essere eseguita e non spende slot incantesimo; ciò significa che la versione rituale di un incantesimo non può essere eseguita ad un livello più alto.

Per eseguire un incantesimo come rituale, l'incantatore deve avere il privilegio che conferisce l'abilità per farlo. Il chierico e il druido, ad esempio, hanno questo privilegio. L'incantatore deve anche aver preparato l'incantesimo o averlo nella sua lista di incantesimi conosciuti, a meno che il privilegio rituale del personaggio non specifichi altrimenti, come nel caso del mago.

ESEGUIRE UN INCANTESIMO

Quando un personaggio esegue qualsiasi incantesimo, si usano le seguenti Regole, quale che sia la classe del personaggio o l'effetto dell'incantesimo.

La descrizione di ciascun incantesimo nel capitolo 11 inizia con un blocco di informazioni che comprende il nome, livello, scuola di magia, tempo di esecuzione, gittata, componenti e durata dell'incantesimo. Il resto della descrizione delinea l'effetto dell'incantesimo.

TEMPO DI ESECUZIONE

La maggior parte degli incantesimi possono essere eseguiti con una sola azione. Alcuni incantesimi richiedono un'azione bonus, una reazione o molto più tempo per essere eseguiti.

AZIONE BONUS

Un incantesimo eseguito con un'azione bonus è particolarmente rapido. Puoi usare un'azione bonus durante il tuo turno per eseguire l'incantesimo, purché tu non abbia già effettuato un'azione bonus durante il tuo turno. Durante lo stesso turno non puoi eseguire un altro incantesimo, eccetto un truccetto con tempo di esecuzione 1 azione.

REAZIONI

Alcuni incantesimi possono essere eseguiti come reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere creati e possono essere eseguiti in risposta ad un evento.

Se un incantesimo può essere eseguito come reazione, la descrizione dell'incantesimo ti dice esattamente quando puoi farlo.

TEMPO DI ESECUZIONE PIÙ LUNGO

Certi incantesimi (compresi gli incantesimi eseguiti come rituali) richiedono più tempo per essere eseguiti: minuti o addirittura ore. Quando esegui un incantesimo con un tempo di esecuzione più lungo di una singola azione o reazione, devi spendere la tua azione ogni turno per eseguire l'incantesimo, e nel farlo devi mantenere la concentrazione (vedi "Concentrazione" di seguito). Se la tua concentrazione viene infranta, l'incantesimo fallisce, ma non avrai speso lo slot incantesimo. Se vuoi tentare di eseguire l'incantesimo di nuovo, dovrai ricominciare da capo.

GITTATA

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come *dardo incantato*, il bersaglio è una creatura. Per un incantesimo come *palla di fuoco*, il bersaglio è il punto nello spazio da cui la sfera di fuoco erutta.

La maggior parte degli incantesimi hanno una gittata espressa in metri. Alcuni incantesimi possono prendere a bersaglio solo una creatura (te compreso) con cui sei in contatto

fisico. Altri incantesimi, come l'incantesimo *scudo*, agiscono solo su di te: questi incantesimi hanno gittata personale.

Gli incantesimi che creano coni o linee di effetto che originano da te, hanno anch'essi gittata personale, ad indicare che sei tu il punto di origine dell'effetto dell'incantesimo (vedi "Aree di Effetto" più avanti in questo capitolo).

Una volta eseguito l'incantesimo, i suoi effetti non sono più limitati dalla sua gittata, a meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti.

COMPONENTI

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici che devi soddisfare per eseguirlo. La descrizione di ciascun incantesimo indica se richieda componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se non sei in grado di fornire una o più delle componenti dell'incantesimo, non potrai eseguirlo.

VERBALE (V)

La maggior parte degli incantesimi richiede di intonare parole mistiche. Le parole in sé e per sé non sono la fonte del potere dell'incantesimo; è piuttosto l'insieme di suoni, ad una particolare tonalità e risonanza, che mettono in moto i filamenti della magia. Di conseguenza, un personaggio imbavagliato o in un'area di silenzio, come quella creata dall'incantesimo *silenzio*, non può eseguire incantesimi con componenti verbali.

SOMATICA (S)

La gestualità dell'eseguire un incantesimo può includere gesticolare forzato o intricate serie di gesti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve essere libero di usare almeno una mano per eseguire questi gesti.

MATERIALE (M)

Eseguire taluni incantesimi richiede oggetti particolari, specificati tra parentesi alla voce componenti. Un personaggio può usare una **borsa dei componenti** o un **focus di incantesimo** (li trovate nel capitolo 5) al posto delle componenti specificate da un incantesimo. Se la componente ha un costo indicato, il personaggio deve procurarsi quella specifica componente prima di poter eseguire l'incantesimo.

Se un incantesimo indica che la componente materiale viene consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente per ogni esecuzione dell'incantesimo.

Un incantatore deve avere una mano libera per avere accesso a queste componenti, ma può essere la stessa mano utilizzata per eseguire le componenti somatiche.

DURATA

La durata di un incantesimo è la lunghezza di tempo per cui esso persiste. La durata può essere espressa in round, minuti, ore o addirittura anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché l'incantesimo non viene dissolto o distrutto.

ISTANTANEA

Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo ferisce, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in modo che non possa essere dissolto, dato che la sua magia esiste solo per un istante.

CONCENTRAZIONE

Alcuni incantesimi richiedono che tu mantenga la concentrazione per tenerne la magia attiva. Se perdi la concentrazione, l'incantesimo avrà fine.

Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa sarà indicata alla voce Durata, e l'incantesimo specificherà quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento (senza usare un'azione).

Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione. I fattori seguenti possono infrangere la concentrazione:

- **Eseguire un altro incantesimo che richiede concentrazione.** Perdi la concentrazione su di un incantesimo se esegui un altro incantesimo che richieda concentrazione. Non ti puoi concentrare su due incantesimi alla volta.
- **Subire danno.** Ogni volta che subisci danno mentre ti stai concentrando su di un incantesimo, devi effettuare un tiro salvezza di Costituzione per mantenere la concentrazione. La CD è uguale a 10 o metà del danno subito, quale dei due valori sia il più alto. Se il danno proviene da più fonti, come una freccia e il soffio di un drago, devi effettuare un tiro salvezza separato per ogni fonte di danno.
- **Essere inabile o ucciso.** Perdi la concentrazione su di un incantesimo se diventi inabile o muori.

Il Master può anche decidere che certi fenomeni ambientali, come un'onda che si abbatte su di te mentre sei sul ponte di una nave in mezzo ad una tempesta, richiedano di riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 per mantenere la concentrazione sull'incantesimo.

BERSAGLI

Un normale incantesimo richiede che tu scelga uno o più bersagli che siano affetti dalla sua magia. La descrizione dell'incantesimo ti dice se l'incantesimo prende a bersaglio creature, oggetti o un punto di origine per generare un'area di effetto (descritta di seguito).

A meno che l'incantesimo non abbia un effetto percepibile, una creatura potrebbe non capire mai di essere stata bersaglio di un incantesimo. Un effetto come un fulmine crepitante è palese, ma un effetto più subdolo, come il tentativo di leggere i pensieri di una creatura, di solito non viene notato, a meno che l'incantesimo non dica altrimenti.

TRAIETTORIA SGOMBRA VERSO IL BERSAGLIO

Per prendere a bersaglio una cosa, devi avere la traiettoria sgombera verso di essa, e quindi questa non può trovarsi dietro una copertura totale.

Se piazzati un'area di effetto in un punto che non puoi vedere e un'ostruzione, come un muro, si trova tra di te e quel punto, il punto di origine si crea dal lato più vicino dell'ostruzione.

PRENDERE TE STESSO A BERSAGLIO

Se un incantesimo prende a bersaglio una creatura a tua scelta, puoi scegliere anche te stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o sia specificato che non possa essere tu. Se ti trovi nell'area di effetto di un incantesimo eseguito da te, puoi prendere a bersaglio te stesso.

AREE DI EFFETTO

Incantesimi come *mani brucianti* e *cono di freddo* coprono un'area, permettendogli di colpire più creature alla volta.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che di solito rientra in una di queste cinque forme: cilindro, cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un **punto di origine**, un luogo da cui erutta l'energia dell'incantesimo. Le regole per ciascuna forma specificano come posizionare il suo punto di origine. Di solito il punto di origine è un punto nello spazio, ma alcuni incantesimi hanno un'area la cui origine è una creatura o un oggetto.

L'effetto di un incantesimo si espande in linee dritte dal punto di origine. Se nessuna linea dritta non bloccata si estende dal punto di origine ad un altro punto nell'area di effetto, quell'altro punto non viene incluso nell'area dell'incantesimo. Per bloccare una di queste linee immaginarie, un'ostruzione deve fornire copertura totale, come spiegato nel capitolo 9.

CILINDRO

Il punto di origine di un cilindro è il centro di un cerchio di specifico raggio, come indicato nella descrizione dell'incantesimo. Il cerchio deve essere sul pavimento o all'altezza dell'effetto dell'incantesimo. L'energia in un cilindro si espande in linee dritte dal punto di origine al perimetro del cerchio, formando la base del cilindro. L'effetto dell'incantesimo parte poi dal basso verso l'alto o dall'alto verso il basso, fino ad una distanza uguale all'altezza del cilindro.

Il punto di origine del cilindro è incluso nella sua area di effetto.

CONO

Un cono si estende in una direzione a tua scelta dal suo punto di origine. L'ampiezza di un cono in un dato punto della sua lunghezza è uguale alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima.

Il punto di origine del cono non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

CUBO

Selezioni il punto di origine di un cubo, su cui si piazzerà una delle facce dell'effetto cubico. La taglia del cubo viene espressa come lunghezza di ciascun suo spigolo.

Il punto di origine del cubo non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

LINEA

Una linea si estende dal suo punto di origine in un percorso dritto per tutta la sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua larghezza.

Il punto di origine della linea non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

SFERA

Selezioni il punto di origine di una sfera, e la sfera si estenderà da quel punto. La taglia della sfera è espressa come raggio in metri che si estende da quel punto.

Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

TIRI SALVEZZA

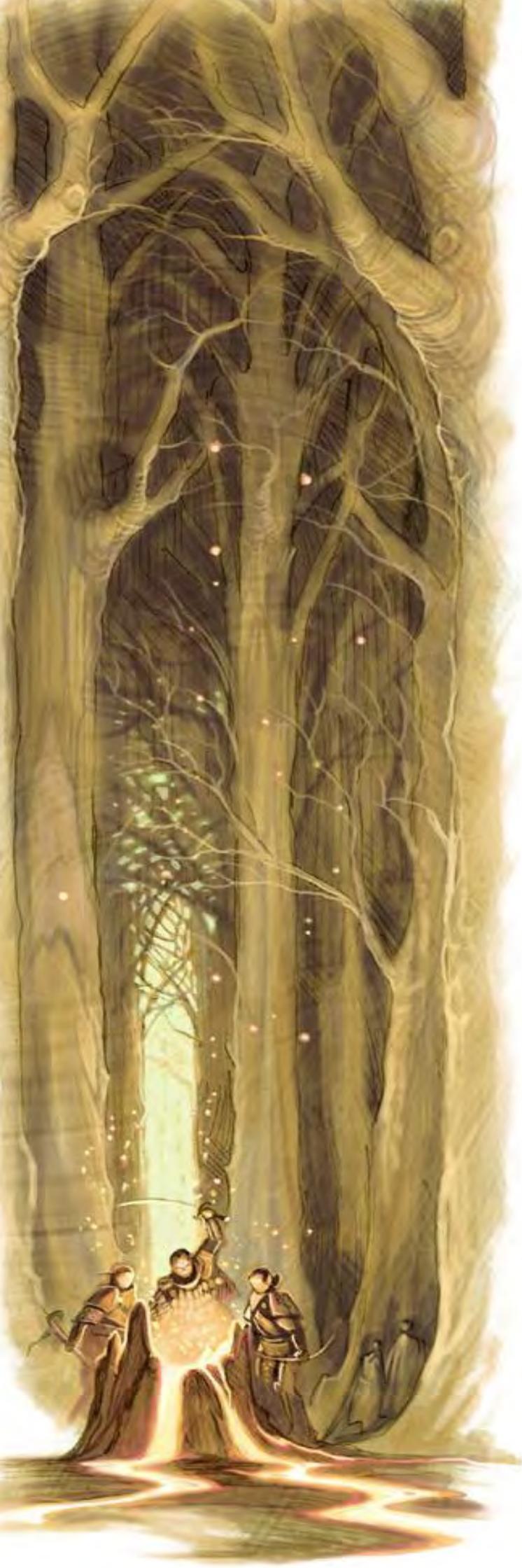
Molti incantesimi specificano che un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza per evitare parte o tutti gli effetti dell'incantesimo. L'incantesimo specifica la Caratteristica che il bersaglio userà per salvarsi e cosa accade in caso di fallimento o successo.

La CD per resistere ad uno dei tuoi incantesimi è uguale a $8 +$ il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore $+$ il tuo bonus di competenza $+$ qualsiasi modificatore speciale.

TIRI DI ATTACCO

Alcuni incantesimi chiedono che l'incantatore effettui un tiro di attacco per determinare se l'effetto dell'incantesimo colpisce il bersaglio. Il tuo bonus di attacco con un incantesimo è uguale al tuo modificatore di Caratteristica da incantatore $+$ il tuo bonus di competenza.

La maggior parte degli incantesimi che richiedono tiri di attacco sono attacchi a gittata. Ricordati che hai svantaggio ai tiri di attacco a gittata se ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile che ti può vedere e non è inabile (vedi capitolo 9).



COMBINARE EFFETTI MAGICI

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo eseguito più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli eseguiti – ad esempio, quello con il bonus più alto – ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

Ad esempio, se due chierici eseguono *benedire* sullo stesso bersaglio, quel personaggio ottiene il beneficio dell'incantesimo solo una volta; non potrà tirare due dadi bonus.

La Trama della Magia

I mondi del multiverso sono luoghi magici. Tutto il creato è soffuso di potere magico, ed energia potenziale è contenuta pura in ogni roccia, ruscello e creatura vivente, persino nell'aria. La magia grezza è la materia della creazione, la muta e incurante volontà dell'esistenza, che permea ogni frammento di materia ed è presente in ogni manifestazione di energia in tutto il multiverso.

I mortali non possono modellare direttamente questa magia grezza. Devono usare invece una struttura magica, una specie di interfaccia tra la volontà dell'incantatore e la materia della magia grezza. Nei vari mondi, gli incantatori danno a questa interfaccia diversi nomi e la immaginano in forme diverse: il suo nome più diffuso è Trama. Ad ogni modo, senza la Trama, la magia grezza è sigillata e inaccessibile; il più potente arcimago non potrebbe accendere neppure una candela tramite la magia in un'area dove la Trama è stata spezzata. Circondato dalla Trama, l'incantatore può invece modellare un fulmine perché abbatta i suoi nemici, trasportarsi per centinaia di chilometri con un battito di ciglia, o addirittura annullare la morte.

Tutta la magia dipende dalla Trama, sebbene i diversi tipi di magia vi accedano in maniera differente. Gli incantesimi dei maghi, fattucchiere, stregoni e bardi vengono comunemente detti **magia arcana**. Questi incantesimi si basano sulla comprensione – appresa o intuitiva – dell'operato della Trama. L'incantatore tocca direttamente i fili della Trama per creare l'effetto desiderato. Anche i cavalieri magici e i truffatori arcani usano la magia arcana. Gli incantesimi di chierici, druidi, paladini e raminghi sono detti **magia divina**. L'accesso di questi incantatori alla Trama è mediato dal potere divino – divinità, la forza divina della natura, o il peso del giuramento sacro di un paladino.

Ogni qual volta si crea un effetto magico, i fili della Trama si intrecciano, piegano e avvolgono per rendere possibile l'effetto. Quando i personaggi usano incantesimi di divinazione come individuare magia o identificare, hanno una visione della Trama. Un incantesimo come dissolvere magia allenta la Trama. Incantesimi come campo anti-magia ridispongono la Trama in modo che la magia scorra attorno, piuttosto che attraverso, l'area influenzata dall'incantesimo. Nei luoghi in cui la Trama è stata danneggiata o spezzata, la magia opera in modi imprevedibili – o non funziona proprio.



CAPITOLO 11: INCANTESIMI



Questo capitolo descrive gli incantesimi più comuni nei mondi di gioco. Il capitolo inizia con un elenco di incantesimi suddivisi per livello. Il resto del capitolo contiene le descrizioni degli incantesimi, elencate in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo (tra parentesi

l'eventuale nome alternativo con cui l'incantesimo è conosciuto in altre versioni del gioco).

ELENCO INCANTESIMI PER LIVELLO

TRUCCHETTI

Amici
Arte Druidica
Bastone
Esplosione Arcana
Fiamma Consacrata
Frusta Spinata
Guida
Illusione Minore
Luce
Luci Danzanti
Mano del Mago
Messaggio
Prestidigitazione
Produrre Fiamma
Raggio di Gelo
Resistenza
Riparare
Risparmiare i Morenti
Saetta di Fuoco
Schermo Maligno
Schizzo Acido
Spruzzo Velenoso
Stretta Folgorante
Taumaturgia
Tocco Gelido
Tutela dalle Lame
Vero Colpo Mirato

1° LIVELLO

Affascinare Persona
Allarme
Amicizia con gli animali
Anatema
Armatura del Mago
Armatura Ulterterrena
Bacche gustose
Benedire
Braccia Ulterterrene
Bussare
Camuffarsi
Colpo Intrappolante
Comandare
Comprendere Linguaggi
Creare o Distruggere Acqua
Curare Ferite
Dardo incantato
Disco Fluttuante
Duello Obbligato
Eroismo
Fattura
Favore Divino
Fuoco delle Fate
Fuoco Fatuo
Grandinata di Spine
Grampasso
Grasso
Identificare
Immagine Silente
Impigliare

Individuare Bene e Male
Individuare Magia
Individuare Malattie e Veleni
Infliggere Ferite
Intimorire Diabolico
Mani Brucianti
Marchio del Cacciatore
Nube di Foschia
Onda di Tuono
Orbe Cromatico
Parlare con Animali
Parola Guaritrice
Parvenza di Vita
Protezione dal Bene e dal Male
Protezione dal Veleno
Punizione Incandescente
Punizione Irosa
Punizione Tonante
Purificare Cibo e Acqua
Raggio di Malattia
Risata Incontenibile
Ritirata Spedita
Saetta della Fattucchiera
Saetta Guida
Saltare
Santuario
Senso della Bestia
Servitore Inosservato
Spruzzo Colorato
Scudo
Scudo della Fede
Sonno
Sussurri Stonati
Trovare Famiglio

2° LIVELLO

Alterazione Personale
Arma Magica
Arma Spirituale
Attrarre
Augurio
Aura Magica Illusoria
Blocca persona
Bocca Magica
Bussare
Calmare Emozioni
Cecità/Sordità
Cordone di Freccie
Corona di Pazzia
Crescita di Spuntoni
Dolce Riposo
Fascio di Luna
Fiamma Perpetua
Folata di Vento
Forza Fantasmagorica
Frantumare
Freccia Acida
Immagine Speculare
Ingrandire/Rimpicciolire
Invisibilità
Lama di Fiamme

Legame di Tutela
Levitare
Localizzare Animali o Piante
Localizzare Oggetto
Messaggero Animale
Nube di Pugnali
Oscurità
Passare senza Tracce
Passo nella Foschia
Pelle di Corteccia
Potenziare Caratteristica
Punizione Marchiate
Preghiera di Guarigione
Protezione dal Veleno
Raggio di Indebolimento
Raggio Rovente
Ragnatela
Ripristino Inferiore
Riscaldare Metallo
Scalare come il Ragno
Serratura Arcana
Sfera Fiammeggiante
Sfocatura
Silenzio
Sostenere
Suggestione
Trovare Destriero
Trovare Trappole
Trucco della Corda
Vedere Invisibilità
Visione al Buio
Zona di Verità

3° LIVELLO

Animare Morti
Anti Individuazione
Arma Elementale
Aura di Vitalità
Camminare sull'Acqua
Capanna Arcana
Chiaroveggenza
Circolo Magico
Controincantesimo
Convocare Animali
Convocare Fuoco di Fila
Creare Cibo e Acqua
Crescita di Piante
Destriero Fantasma
Dissolvere Magia
Fame ulterterrena
Faro di Speranza
Dissolvere Magia
Faro di Speranza
Fiamma Ulterterrena
Fingere Morte
Forma Gassosa
Fondersi con la Pietra
Freccia Fulminante
Glifo di Tutela
Immagine Maggiore
Intermittenza

Inviare
Lentezza
Lingue
Luce Diurna
Mantello del Crociato
Muro di Vento
Nube Puzzolente
Parlare con le Piante
Parola Guaritrice di Massa
Paura
Protezione dall'Energia
Punizione Accecante
Nube Puzzolente
Palla di Fuoco
Parlare con i Morti
Protezione dall'Energia
Ravvivare
Respirare sott'Acqua
Richiamare Fulmine
Rimuovere Maledizione
Saetta Fulminante
Scagliare Maledizione
Spiriti Guardiani
Tempesta di Nevischio
Tocco Vampirico
Trama Ipnocica
Velocità
Volare

4° LIVELLO

Assassino Fantomatico
Aura di Purezza
Aura di Vita
Avvizzire
Compulsione
Confusione
Controllare Acqua
Convocare Creature dei Boschi
Convocare Elementali Minori
Divinazione
Dominare Bestia
Dominare Vento
Esilio
Fabbricare
Forziere Segreto
Guardiano della Fede
Insetto Gigante
Invisibilità Superiore
Libertà di Movimento
Localizzare Creatura
Modellare Pietra
Muro di Fuoco
Muro di Ghiaccio
Occhio Arcano
Pelle di Pietra
Polimorfia
Porta Dimensionale
Punizione Sconvolgente
Rifugio Privato
Scudo di Fuoco
Segugio Fedele
Sfera Resilente
Tempesta di Ghiaccio
Tentacoli Neri di Evard
Terreno illusorio
Tutela dalla Morte
Viticcio Stritolante

5° LIVELLO

Animare Oggetti
Apparire
Apprendere Leggende
Blocca mostro
Camminata Arborea
Circolo di Potere
Colpo di Fiamma

Comunione
Comunione con la Natura
Cono di Freddo
Contagio
Contattare altro Piano
Convocare Elementale
Convocare Raffica
Creazione
Curare Ferite di Massa
Dissolvere Bene e Male
Dominare Persona
Faretra Rapida
Fuorviare
Guscio Anti vita
Legame Planare
Legame Telepatico
Mano Arcana
Modificare Memoria
Muro di Forza
Muro di Pietra
Nube Assassina
Onda Distruttiva
Passapreti
Piaga degli Insetti
Punizione Esiliante
Reincarnazione
Restrizione
Rianimare Morti
Ripristino Superiore
Risvegliare
Scrutare
Sognare
Telecinesi
Venerare

6° LIVELLO

Alleato Planare
Banchetto degli Eroi
Barriera di Lame
Camminare nel Vento
Carne in Pietra
Chiamata Arcana Istantanea
Circolo di Morte
Circolo di Teletrasporto
Contingenza
Convocare Fatato
Creare Non Morti
Danza Irresistibile
Disintegrare
Fascio di Sole
Fulmini a Catena
Giara Magica
Globo di Invulnerabilità
Guardia e Tutela
Guarire
Illusione Programmata
Muovere Terra
Muro di Spine
Nuocere
Parola del Richiamo
Portale Arcano
Proibizione
Sfera Congelante
Sguardo Pungente
Suggestione di Massa
Trasporto via Pianta
Trovare la Via
Vera Vista

7° LIVELLO

Convocare Celestiale
Dito della Morte
Forma Eterea
Gabbia Di forza
Invertire Gravità
Magnifica Dimora

Miraggio Arcano
Palla di Fuoco Ritardata
Parola Divina
Proiettare Immagine
Resurrezione
Rigenerare
Sequestro
Simbolo
Simulacro
Spada Arcana
Spostamento di Piano
Spruzzo Prismatico
Teletrasporto
Tempesta di Fuoco

8° LIVELLO

Antipatia/Simpatia
Aura Sacra
Campo Anti-Magia
Clone
Controllare Clima
Danza Irresistibile
Dominare Mostro
Forme Animali
Labirinto
Loquacità
Nube Incendiaria
Parola del Potere Stordire
Regressione Mentale
Semipiano
Spruzzo di Sole
Vuoto Mentale
Telepatia
Terremoto
Tsunami

9° LIVELLO

Bizzarria
Desiderio
Fermare il Tempo
Guarire di Massa
Muro Prismatico
Mutare Forma
Parola del Potere Guarire
Parola del Potere Uccidere
Portale
Preveggenza
Prigionia
Proiezione Astrale
Sciame di Meteore
Tempesta di Vendetta
Vera Polimorfia
Vera Resurrezione

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico e raggruppati per livello.

TRUCCHETTI

AMICI

Trucchetto, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: personale

Componenti: V, S, M (un po' di trucco applicato al viso mentre si esegue l'incantesimo)

Durata: concentrazione, fino a 1 minuto.

Per la durata, hai vantaggio a tutte le prove di Carisma dirette ad una creatura di tua scelta, che non sia ostile nei tuoi riguardi. Quando l'incantesimo termina, la creatura realizza che hai usato la magia per influenzare il suo comportamento, e diventa ostile nei tuoi confronti. Una creatura predisposta alla violenza, potrebbe perfino attaccarti. Un'altra creatura potrebbe decidere di vendicarsi in altri modi (a discrezione dell'Arbitro) a seconda della natura della tua interazione con essa.

ARTE DRUIDICA

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sussurrando agli spiriti della natura, crei, a gittata, uno dei seguenti effetti:

- Crei un minuscolo e innocuo effetto sensoriale che predice quale clima ci sarà nel luogo in cui ti trovi per le prossime 24 ore. L'effetto potrebbe manifestarsi come una sfera dorata per i cieli limpidi, una nube per la pioggia, fiocchi di neve per la neve, e così via. L'effetto persiste per 1 round.
- Fai immediatamente sbocciare un fiore, un seme o simile pianta.
- Crei un istantaneo e innocuo effetto sensoriale, come foglie che cadono, uno sbuffo di vento, il suono di un piccolo animale, o il lieve tanfo di una puzzola. L'effetto deve entrare in un cubo di 1,5 metri di spigolo.
- Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.

BASTONE

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (vischio, una foglia di quadrifoglio, e una randello o bastone da combattimento)

Durata: 1 minuto

Il legno di un randello o bastone da combattimento che stai impugnando viene infuso del potere della natura. Per la durata, usando quell'arma puoi usare la tua Caratteristica da incantatore al posto della Forza per i tiri di attacco e danno da mischia, e il dado di danno dell'arma diventa un d8. L'arma diventa anche magica, se già non lo è. L'incantesimo ha termine se lo esegui di nuovo o se lasci andare l'arma.

ESPLOSIONE ARCANA

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un fascio di energia crepitante si dirige verso una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Quando raggiungi i livelli più elevati, l'incantesimo crea più di un fascio di energia: due fasci di energia al 5° livello, tre all'11° livello e quattro al 17° livello. Puoi dirigere questi fasci di energia contro lo stesso bersaglio o dividerli tra più bersagli. Effettua un tiro di attacco separato per ogni fascio di energia.

FIAMMA CONSACRATA

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola discende su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 1d8 danni radianti. Il bersaglio non riceve il beneficio della copertura per questo tiro salvezza.

Il danno dell'incantesimo incrementa di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

FRUSTA SPINATA

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (il fusto di una pianta con spine)

Durata: Istantanea

Crei una lunga frusta simile ad un rampicante, coperta da spine e che sferza a tuo comando contro un bersaglio a gittata. Effettua un tiro di attacco con incantesimo da mischia contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce 1d6 danni perforanti, e se la creatura è di taglia Grande o inferiore, la trascini di 3 metri nella tua direzione.

Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d6 quando arrivi al 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

PRESTIDIGITAZIONE

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Massimo 1 ora

Questo incantesimo è un trucco magico minore che gli incantatori novizi impiegano per fare pratica. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- Crei un effetto sensoriale innocuo e istantaneo come una pioggia di scintille, un soffio di vento, una debole nota musicale o uno strano odore.
- Illumini o spegni istantaneamente una candela, una torcia o piccolo fuoco da campo.
- Ripulisci o insozzi istantaneamente un oggetto non più grosso di 0,03 metri cubi.
- Raffreddi, riscaldi o insapori per 1 ora fino a 0,03 metri cubi di materiale non vivente.
- Fai comparire per 1 ora un colore, un piccolo segno o un simbolo su di un oggetto o una superficie.
- Crei un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che entri nella tua mano e che resta fino al termine del tuo prossimo turno.

Se esegui questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti non istantanei alla volta, e puoi interrompere uno di questi effetti con un'azione.

GUIDA

Trucchetto, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Una volta, prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il numero tirato ad una prova di Caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di Caratteristica. L'incantesimo ha poi termine.

ILLUSIONE MINORE

Trucchetto, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: S, M (un pezzo di vello)

Durata: 1 minuto

Crei l'immagine di un oggetto o un suono a gittata che resta per la durata. L'illusione ha termine se la interrompi con un'azione o esegui di nuovo questo incantesimo.

Se crei un suono, il suo volume può variare da quello di un bisbiglio ad un urlo. Può essere la tua voce, la voce di qualcun altro, il ruggito di un leone, un battito di tamburi, o qualsiasi altro suono tu scelga. Il suono continua incessante per tutta la durata, oppure puoi produrre suoni diversi in momenti diversi prima del termine dell'incantesimo.

Se crei l'immagine di un oggetto – come una sedia, un'impronta fangosa o un piccolo forziere – non può essere più grande di un cubo di 1,5 metri di spigolo. L'immagine non può produrre suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. L'interazione fisica con l'oggetto lo rivela come illusione, perché le cose lo possono attraversare.

Una creatura che usa la sua azione per esaminare il suono o l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, per quella creatura l'illusione svanisce.

LUCE

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di un oggetto che non sia più grosso di 3 metri in qualsiasi direzione. Fino al termine dell'incantesimo, l'oggetto irradia una luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri. La luce può essere di qualsiasi colore tu voglia. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo esegui di nuovo o lo interrompi con un'azione.

Se un oggetto bersaglio è tenuto o indossato da una creatura ostile, quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza per evitare l'incantesimo.

LUCI DANZANTI

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di fosforo o legno stregato, o un lombrico)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei, a gittata, fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come torce, lanterne o sfere luminose che fluttuano nell'aria per la durata. Puoi anche combinare le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media. Qualsiasi forma scegli, ciascuna luce emette una luce fioca in un raggio di 3 metri.

Come azione bonus durante il tuo turno, puoi spostare le luci fino a 18 metri in un nuovo punto a gittata. Una luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata con questo incantesimo, e le luci svaniscono se eccedono la gittata dell'incantesimo.

MANO DEL MAGO

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a gittata, scelto da te. La mano resta per la durata o finché non viene interrotta con un'azione. La mano svanisce se si dovesse trovare a più di 9 metri da te o se esegui nuovamente l'incantesimo.

Puoi usare la tua azione per controllare la mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiusi a chiave, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare fuori i contenuti di una fiala. Puoi muovere la mano di 9 metri ogni volta che la usi.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 chili.

MESSAGGIO

Trucchetto, ammaliamento (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzetto di filo di rame)

Durata: 24 ore

Punti il dito verso una creatura a gittata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) ode il messaggio e può replicare con un sussurro che solo tu puoi udire.

Puoi eseguire questo incantesimo anche attraverso oggetti solidi, se sei familiare col bersaglio e sai che questi si trova dietro la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo normale, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta, e può liberamente aggirare gli angoli o attraversare gli spiragli.

PRODURRE FIAMMA

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti

Una fiammella compare nella tua mano. La fiammella resta lì per la durata e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce intensa nel raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'azione o se lo esegui di nuovo.

Puoi usare la fiamma anche per attaccare, sebbene farlo ponga termine all'incantesimo. Quando esegui questo incantesimo, o con un'azione in un turno successivo, puoi scagliare la fiamma ad una creatura entro 9 metri da te. Effettua un attacco con incantesimo a gittata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando arrivi al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

RAGGIO DI GELO

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un fascio gelato di luce azzurra colpisce una creatura a gittata. Effettua un attacco di incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, egli subisce 1d8 danni da freddo, e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo incrementa di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

RESISTENZA

Trucchetto, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Esegui l'incantesimo a contatto con una creatura consenziente. Una volta prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il numero ottenuto ad un tiro salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato il tiro salvezza. Poi l'incantesimo termina.

RIPARARE

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (due calamite)
Durata: Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola rottura o spaccatura in un oggetto con cui sei a contatto, come una catenella spezzata, due metà di una chiave rotta, un mantello lacerato, o un otre bucato. Purché la rottura o la spaccatura non sia più grande di 30 centimetri in qualsiasi dimensione, sei in grado di ripararle, senza lasciare traccia dei danni subiti.

Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico o un costruito, ma non è in grado di ripristinare le funzioni magiche di questi oggetti.

RISPARMIARE I MORENTI

Trucchetto, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Una creatura a 0 punti ferita, con cui sei a contatto, diventa stabile. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

SAETTA DI FUOCO

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Scagli una scintilla infuocata ad una creatura o oggetto a gittata. Effettua un attacco a gittata da incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco, se non è indossato o trasportato.

Il danno dell'incantesimo incrementa di 1d10 quando raggiungi il 5° livello (2d10), 11° livello (3d10) e 17° livello (4d10).

SCHERNO MALIGNO

Trucchetto, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

Scateni una serie di insulti avvolti da una subdola malia contro una creatura a gittata e che puoi vedere. Se il bersaglio ti può udire (sebbene non è necessario che ti comprenda), deve riuscire un tiro salvezza di Saggiozza o subire 1d4 danni psichici e avere svantaggio al prossimo tiro di attacco che effettuerà prima del termine del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d4 quando raggiungi il 5° livello (2d4), 11° livello (3d4) e 17° livello (4d4).

SCHIZZO ACIDO

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Scagli una bolla di acido. Scegli una creatura a gittata o due creature a gittata che siano entro 1,5 metri l'una dall'altra. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 1d6 danni da acido.

Il danno dell'incantesimo incrementa di 1d6 quando raggiungi il 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

SPRUZZO VELENOSO

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Stendi la mano verso una creatura a gittata che puoi vedere e proietti una nube di gas velenoso dal tuo palmo. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o subire 1d12 danni da veleno.

Il danno dell'incantesimo incrementa di 1d12 quando raggiungi il 5° livello (2d12), 11° livello (3d12) e 17° livello (4d12).

STRETTA FOLGORANTE

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Dalle tue mani saettano lampi che infliggono una scossa ad una creatura con cui provi ad entrare a contatto. Effettua un attacco in mischia da incantesimo contro il bersaglio. Hai vantaggio sul tiro di attacco se il bersaglio sta indossando un'armatura fatta di metallo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine, e non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo incrementa di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

TAUMATURGIA

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Massim 1 minuto

Manifesti a gittata una trucco minore, un segno di potere soprannaturale. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- La tua voce risuona tre volte più forte del normale per 1 minuto.
- Fai sì che le fiamme tremolino, si intensifichino, affievoliscano o cambino colore per 1 minuto.
- Provochi innocui tremori sul terreno per 1 minuto.
- Crei un rumore istantaneo, come un rombo di tuono, il verso di un corvo, o un sussurro inquietante, che origina da un punto a gittata scelto da te.
- Fai sì che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo.
- Modifichi l'aspetto dei tuoi occhi per 1 minuto.

Se esegui questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti da un minuto alla volta, e puoi interrompere questi effetti con un'azione.

TOCCO GELIDO

Trucchetto, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Crei una scheletrica mano spettrale nello spazio di una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro la

creatura, per aggredirla con il gelo della morte. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni necrotici, e non può recuperare punti ferita fino all'inizio del tuo prossimo turno. Fino ad allora, la mano resterà serrata sul bersaglio.

Se colpisci un bersaglio non morto, esso avrà anche svantaggio ai tiri di attacco contro di te fino alla fine del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

TUTELA DALLE LAME

Trucchetto, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: personale

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Stendi a tua mano e tracci un sigillo di guardia nell'aria. Fino alla fine del tuo prossimo turno, hai resistenza contro danni contundenti, da perforazione e da taglio, provocati da attacchi con le armi.

VERO COLPO MIRATO

Trucchetto, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: S

Durata: Concentrazione, massimo 1 round

Allunghi la mano e punti il dito verso un bersaglio a gittata. La tua magia ti conferisce una breve comprensione delle difese del bersaglio. Durante il tuo prossimo turno, purché questo incantesimo non sia terminato, ottieni vantaggio al primo tiro di attacco contro quel bersaglio.

1° LIVELLO

AFFASCINARE PERSONA

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Cerchi di affascinare un umanoide a gittata che puoi vedere. Egli deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, e avrà vantaggio se sta combattendo con te o i tuoi alleati. Se fallisce il tiro salvezza, è affascinato da te fino al termine dell'incantesimo o finché tu o i tuoi alleati non gli facciate qualcosa di nocivo. La creatura affascinata ti considera un amichevole conoscente. Quando l'incantesimo termina, la creatura è consapevole di essere stata affascinata da te.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi aggungere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 1°. Quando esegui l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

ALLARME

1° livello, abiurazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una campanella e un pezzo di pregiato filo d'argento)

Durata: 8 ore

Predisponi un allarme contro intrusioni indesiderate. Scegli una porta, una finestra o un'area a gittata che non sia più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. Fino al termine dell'incantesimo, sarai avvertito da un allarme ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entri in contatto con acceda all'area tutelata. Quando esegui l'incantesimo, puoi indicare delle creature che non faranno scattare l'allarme. Scegli anche se l'allarme è udibile o solo mentale.

Un allarme mentale, qualora ti trovi entro 1,5 chilometri dall'area tutelata, ti avverte con un rumore nella tua mente. Il rumore è in grado di svegliarti se stai dormendo.

Un allarme udibile produce il suono di una campanella per 10 secondi, entro 18 metri.

AMICIZIA CON GLI ANIMALI

1° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un po' di cibo)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo ti permette di convincere una bestia che non vuoi arrecargli danno. Scegli una bestia a gittata che puoi vedere. Questa deve vederti e udirti. Se l'Intelligenza della bestia è 4 o più, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinata da te per la durata dell'incantesimo. Se tu o uno dei tuoi compagni danneggiate il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi agire su di una bestia aggiuntiva per ogni livello dello slot sopra 1°.

ANATEMA

1° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio di sangue)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Fino a tre creature di tua scelta che puoi vedere, e sono a gittata, devono effettuare un tiro salvezza di Carisma. Ogni bersaglio che fallisca questo tiro salvezza ed effettua un tiro di attacco o un tiro salvezza prima del termine dell'incantesimo, deve tirare un d4 e sottrarre il numero tirato dal tiro di attacco o tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello dello slot sopra 1°.

ARMATURA DEL MAGO

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio lavorato)

Durata: 8 ore

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente che non indossa un'armatura. Una forza magica protettiva circonda il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. La CA base del bersaglio diventa 13 + il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o interrompe l'incantesimo con un'azione.

ARMATURA ULTRATERRENA

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una tazza d'acqua)

Durata: 1 ora

Vieni avvolto da una forza magica protettiva, che si manifesta come una brina spettrale che avvolge te e il tuo equipaggiamento. Ottieni 5 punti ferita temporanei per la durata. Se una creatura ti colpisce con un attacco da mischia mentre possiedi questi punti ferita, essa subisce 5 danni da freddo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, sia i punti ferita temporanei che il danno da freddo aumentano di 5 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

BACCHE GUSTOSE

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)

Durata: Istantanea

Fino a dieci bacche compaiono nella tua mano e vengono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare la sua azione per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita, e la bacca inoltre provvede nutrimento sufficiente per alimentare una creatura per un giorno.

Le bacche perdono la loro efficacia se non vengono consumate entro 24 ore dall'esecuzione dell'incantesimo.

BENEDIRE

1° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua sacra)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Benedici fino a tre creature a gittata, scelte da te. Ogni qualvolta un bersaglio effettua un tiro di attacco o un tiro salvezza prima del termine dell'incantesimo, può tirare un d4 aggiuntivo e sommare il tiro ottenuto al tiro di attacco o al tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 1°.

BRACCIA ULTRATERRENE

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tentacoli di energia oscura eruttano da te per abbattersi su tutte le creature entro 3 metri da te. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio subisce 2d6 danni necrotici e non può effettuare reazioni fino al suo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni, e nessun altro effetto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

CADERE COME PIUMA

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che effettui quando tu o una creatura entro 18 metri da te cadete

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (una piccola piuma o un pezzo di piuma)

Durata: 1 minuto

Scegli fino a cinque creature a gittata. La velocità di discesa di una creatura che cade diminuisce a 18 metri per round fino al termine dell'incantesimo. Se la creatura atterra prima del termine dell'incantesimo, non subisce danni da caduta e può atterrare sui suoi piedi; per quella creatura l'incantesimo ha termine.

CAMUFFARSI

1° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Cambi il tuo aspetto, assieme a quello dei tuoi abiti, armatura, armi e altri oggetti che indossi, fino al termine dell'incantesimo o finché non impieghi un'azione per interrompere l'incantesimo. Puoi apparire 30 centimetri più basso o più alto, magro, grasso o una via di mezzo. Non puoi modificare la tua conformazione fisica, quindi devi adottare una forma che abbia la medesima distribuzione di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia.

I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Ad esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccarti la testa e i capelli. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria.

Per distinguere il tuo camuffamento, una creatura può usare la sua azione per ispezionare il tuo aspetto e deve riuscire una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

COLPO INTRAPPOLANTE

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma nella durata dell'incantesimo, una massa contorta di rampicanti muniti di spine compare nel punto di impatto, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza o restare intralciato dai rampicanti magici fino al termine dell'incantesimo. Una creatura di taglia Grande o maggiore ha vantaggio su questo tiro salvezza. Se il bersaglio riesce il tiro salvezza, i rampicanti si ritirano, svanendo.

Mentre è intralciato da questo incantesimo, il bersaglio subisce 1d6 danni perforanti all'inizio di ciascun proprio turno. Una creatura intralciata dai rampicanti o una che può entrare in contatto con quella creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se la riesce, il bersaglio è libero.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

COMANDARE

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 round

Pronunci un comando di una parola verso una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o seguire il comando durante il suo prossimo turno. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è non morto, se non capisce la tua lingua, o se il tuo comando gli recherebbe danni.

Seguono alcuni tipici comandi e i loro effetti. Puoi dare comandi diversi da quelli descritti qui, e in quel caso il Master determinerà il comportamento del bersaglio. Se il bersaglio non può seguire il tuo comando, l'incantesimo ha fine.

Avvicinati. Il bersaglio si muove verso di te per il tragitto più breve e diretto, terminando il suo turno se si avvicina a 1,5 metri da te.

Fermo. Il bersaglio non si muove e poi termina il suo turno. Una creatura volante resta sul posto, purché le sia possibile. Se deve muoversi per restare in aria, vola la distanza minima necessaria per farlo.

Getta. Il bersaglio getta qualsiasi cosa stia tenendo in mano e poi termina il suo turno.

Scappa. Il bersaglio spende il suo turno a muoversi lontano da te con il mezzo più veloce a sua disposizione.

Striscia. Il bersaglio si getta prono e poi termina il suo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi agire su di un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 1°. Nel momento in cui esegui l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una da l'altra.

COMPREDERE LINGUAGGI

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e fuliggine)

Durata: 1 ora

Per la durata, capisci il significato letterale di qualsiasi lingua parlata che ascolti. Capisci anche qualsiasi lingua scritta che vedi, ma devi essere a contatto con la superficie su cui le parole sono scritte. Per leggere una pagina di testo impieghi 1 minuto. Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti

in un testo o glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di una lingua scritta.

CREARE O DISTRUGGERE ACQUA

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua per creare acqua o qualche granello di sale per distruggerla)

Durata: Istantanea

Crei o distruggi l'acqua.

Creare Acqua. Credi fino a 2,5 litri di acqua limpida in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, l'acqua cade come pioggia in un cubo di 9 metri di lato a gittata, estinguendo le fiamme esposte nell'area.

Distrugge Acqua. Distruggi fino a 2,5 litri di acqua in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, puoi distruggere la nebbia in un cubo di 9 metri di lato a gittata.

CURARE FERITE

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a 1d8 + il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti e costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, la cura incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

DARDO INCANTATO

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei tre dardi luminosi di forza magica. Ciascun dardo colpisce una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e li puoi dirigere perché colpiscono una creatura o più creature.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni livello dello slot sopra il 1°.

DISCO FLUTTUANTE

1° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea un piano di forza orizzontale, perfettamente circolare, di 1 metro di diametro e 2,5 centimetri di spessore che fluttua a 1 metro da terra in uno spazio non occupato di tua scelta a gittata e che puoi vedere. Il disco rimane attivo per la durata, e può sostenere 250 chili. Se gli viene poggiato sopra un peso superiore, l'incantesimo termina, e tutto quello che vi si trova sopra cade a terra.

Finché ti trovi entro 6 metri da esso, il disco è immobile. Se ti muovi più di 6 metri lontano da esso, il disco ti segue in modo da rimanere sempre a 6 metri da te. Può muoversi attraverso terreno disomogeneo, su e giù per le scale, pendenze e simili, ma non può superare cambi di altitudine di 3 o più metri. Ad esempio, il disco non può attraversare un fossato profondo 3 metri, né potrebbe lasciare il fossato se fosse creato in fondo ad esso.

Se ti allontani più di 30 metri dal disco (di solito perché non riesce ad aggirare un ostacolo nel seguirti), l'incantesimo termina.

DUELLO OBBLIGATO

1° livello, ammalamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di obbligare una creatura ad affrontarti in duello. Una creatura a gittata che puoi vedere deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura è attratta a te, obbligata dalla tua richiesta divina. Per la durata, la creatura ha svantaggio ai tiri di attacco contro creature diverse da te, e deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza ogni volta che cerchi di muoversi in uno spazio che sia più di 9 metri lontano da te; se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo non limita il movimento del bersaglio per quel turno.

L'incantesimo ha termine se tu attacchi una qualsiasi altra creatura, se esegui un incantesimo che prende a bersaglio una creatura ostile diversa dal bersaglio, se una creatura amica danneggia il bersaglio o esegue un incantesimo nocivo su di esso, o se termini il tuo turno a più di 9 metri di distanza dal bersaglio.

EROISMO

1° livello, ammalamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura consenziente con cui sei in contatto viene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo turno, ottiene punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di Caratteristica da incantatore. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti, derivati da questo incantesimo.

FATTURA

1° livello, ammalamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (l'occhio pietrificato di un girino)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Poni una maledizione su di una creatura a gittata e che puoi vedere. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni necrotici aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco. Inoltre, quando esegui questo incantesimo scegli una Caratteristica. Il bersaglio ha svantaggio alle prove di Caratteristica effettuate con la Caratteristica scelta.

Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante un tuo turno successivo per maledire una creatura differente.

Eseguire *rimuovere maledizione* sul bersaglio pone termine all'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 8 ore. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot di 5° livello o più alto, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 24 ore.

FAVORE DIVINO

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Le tue preghiere potenziano te e la tua arma. Fino al termine dell'incantesimo, quando colpisce la tua arma infligge 1d4 danni radianti aggiuntivi

FUOCO DELLE FATE

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene eseguito viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, gli oggetti e le creature affette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri.

Qualsiasi tiro di attacco contro una creatura o oggetto affetto ha vantaggio se l'attaccante può vederlo, e la creatura o oggetto non può beneficiare dell'invisibilità

FUOCO FATUO

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene eseguito viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, gli oggetti e le creature affette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri.

Qualsiasi tiro di attacco contro una creatura o oggetto affetto ha vantaggio se l'attaccante può vederlo, e la creatura o oggetto non può beneficiare dell'invisibilità.

GRANDINATA DI SPINE

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma a gittata prima del termine dell'incantesimo, questo incantesimo crea una raffica di spine che partono dalla tua arma a gittata o munizione. In aggiunta al normale effetto dell'attacco, il bersaglio dell'attacco e ciascuna creatura entro 1,5 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, subisce 1d10 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

GRAMPASSO

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di terra)

Durata: 1 ora

La velocità di una creatura con cui sei in contatto aumenta di 3 metri fino al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 1°.

GRASSO

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di cotenna di maiale o burro)

Durata: 1 minuto

Grasso scivoloso ricopre il terreno in un quadrato di 3 metri di lato, centrato su di un punto a gittata, e lo trasforma in terreno difficile per la durata.

Quando compare il grasso, ciascun bersaglio che si trova in piedi nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o cadere prono. Una creatura che entra nell'area o termina il suo turno lì, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o cadere prona.

IMMAGINE SILENTE

1° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 4,5 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e resta per la durata. L'immagine è puramente visiva; non è accompagnata da suoni, odori o altri effetti sensoriali.

Puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata. Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Ad esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vedervi attraverso.

IMPIGLIARE

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Rampicanti e rami stritolanti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri di lato a partire da un punto a gittata. Per la durata, queste piante trasformano il terreno nell'area in terreno difficile.

Una creatura nell'area nel momento in cui esegui questo incantesimo deve riuscire a un tiro salvezza di Forza o restare intralciata da queste piante fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata dalle piante può usare le sue azioni per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se lo riesce, si libera.

Quando l'incantesimo ha termine, le piante convocate svaniscono.

INDIVIDUARE BENE E MALE

1° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, apprendi se entro 9 metri da te si trova un'aberrazione, celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto, e la sua posizione. Allo stesso modo, apprendi se entro 9 metri da te si trovi un luogo o oggetto che sia stato consacrato o disacrato magicamente.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

INDIVIDUARE MAGIA

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, percepisci la presenza della magia entro 9 metri da te. Se percepisci la magia in questo modo, puoi usare la tua azione per vedere una flebile aura che si estende intorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che rechi magia, e ne apprendi anche la scuola di magia, se ce l'ha.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

INDIVIDUARE MALATTIE E VELENI

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una foglia di tasso)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, percepisci la presenza e posizione di veleni, creature velenose e malattie entro 9 metri da te. Inoltre riesci ad identificare il tipo di veleno, creatura velenosa o malattia.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

IDENTIFICARE

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una perla del valore di almeno 100 mo e una piuma di gufo)

Durata: Istantanea

Scegli un oggetto con cui devi restare a contatto per tutta l'esecuzione dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o altro oggetto imbevuto di magia, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede sintonia per l'uso, e quante cariche abbia, se ne ha. Apprendi se degli incantesimi stiano agendo sull'oggetto e cosa siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, apprendi quale incantesimo lo abbia creato.

Se invece durante l'esecuzione resti a contatto con una creatura, apprendi quali incantesimi, se ce ne sono, stanno agendo su di essa.

INFLIGGERE FERITE

1° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Effettua un attacco in mischia da incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno incrementa di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

INTIMORIRE DIABOLICO

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che puoi effettuare in risposta al danno arrecatoti da una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Punti il dito, e la creatura che ti ha danneggiato viene momentaneamente avvolta da fiamme diaboliche. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Subisce 2d10 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello sopra il 1°.

MANI BRUCIANTI

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Mentre tieni le mani con i pollici che si toccano e le dita tese, un sottile fiotto di fiamme parte da ciascuna delle punta delle tue dita. Ogni creatura in un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

MARCHIO DEL CACCIATORE

1° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. La creatura è misticamente marchiata come tua preda. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con arma, e hai vantaggio alle prove di Saggiezza (Percezione) o Saggiezza (Sopravvivenza) per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante il tuo prossimo turno per marchiare una nuova creatura.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 8 ore. Quando usi uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 24 ore.

NUBE DI FOSCHIA

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Crei una sfera di foschia del raggio di 6 metri centrata su di un punto a gittata. La sfera si propaga intorno agli angoli, e la sua area è oscurata pesantemente. Resta per la durata o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il raggio della foschia aumenta di 6 metri per ogni livello dello slot sopra il 1°.

ONDA DI TUONO

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cubo di 4,5 metri di spigolo)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'onda di forza tonante si proietta da te. Ogni creatura in un cubo di 4,5 metri di spigolo che origina da te deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 2d8 danni da tuono e viene allontanata 3 metri da te. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non viene allontanata.

Inoltre, gli oggetti non ancorati che sono totalmente all'interno dell'area vengono spinti 3 metri lontano da te dall'effetto dell'incantesimo, e l'incantesimo produce un rimbombo tonante udibile fino a 90 metri.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

ORBE CROMATICO

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 50 mo)

Durata: Istantanea

Scagli una sfera di energia di 10 centimetri di diametro ad una creatura a gittata che puoi vedere. Scegli tra acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono e veleno per il tipo di orbe che crei, e poi effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce 3d8 danni del tipo da te scelto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

PARLARE CON GLI ANIMALI

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Per la durata, ottieni l'abilità di comprendere e comunicare verbalmente con le bestie. Il sapere e la consapevolezza di molte bestie sono limitati dal loro intelletto ma, come minimo, le bestie possono fornirti informazioni riguardo luoghi e mostri nelle vicinanze, compresi quelli che possono percepire o hanno percepito nei giorni passati. A discrezione il Master potresti riuscire a convincere una bestia a farti un piccolo favore.

PAROLA GUARITRICE

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te, recupera punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, la cura incrementa di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

PARVENZA DI VITA

1° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un piccolo ammontare di alcool o spirito distillato)

Durata: 1 ora

Potenziandoti con una parvenza negromantica di vitalità, ottieni 1d4 + 4 punti ferita temporanei per la durata.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, ottieni 5 punti ferita temporanei aggiuntivi per ogni livello dello slot sopra il 1°.

PROTEZIONE DAL BENE E DAL MALE

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere, che l'incantesimo consuma)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti.

La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno svantaggio ai tiri di attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha vantaggio su qualsiasi nuovo tiro salvezza contro l'effetto in questione.

PUNIZIONE INCANDESCENTE

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma viene avvolta da una fiammata bianca e l'attacco infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi al bersaglio e fa sì che il bersaglio prenda fuoco. All'inizio di ciascun suo turno fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, subisce 1d6 danni da fuoco. Se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo ha termine. Se il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri da lui usano un'azione per estinguere le fiamme, o se qualche altro effetto spegne le fiamme (come nel caso in cui il bersaglio venga immerso in acqua), l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno iniziale aggiuntivo inflitto dall'attacco aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

PUNIZIONE IROSA

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, il tuo attacco infligge 1d6 danni psichici aggiuntivi. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza o restare spaventata da te fino al termine dell'incantesimo. Con un'azione, la creatura può effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo per tenere i nervi saldi e porre fine all'incantesimo.

PUNIZIONE TONANTE

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci con un attacco con arma da mischia nella durata di questo incantesimo, la tua arma risuona di un tuono udibile entro 100 metri da te e l'attacco infligge 2d6 danni da tuono aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza o venire spinto 3 metri lontano da te e cadere prono.

PURIFICARE CIBO E ACQUA

1° livello, trasmutazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Tutti i cibi e le bevande non magiche in una sfera di 1,5 metri di raggio, centrata in un punto a gittata di tua scelta, vengono purificati e liberati da veleni e malattie.

RAGGIO DI MALATTIA

1° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un raggio di putrida energia verdastra saetta verso una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d8 danni da veleno e deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio resta avvelenato fino al termine del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

RISATA INCONTENIBILE

1° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (minuscole tartine e una piuma che viene agitata nell'aria)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura a gittata di tua scelta e che puoi vedere percepisce tutto come tremendamente ilare e divertente, scoppiando in fragorose risate mentre è bersaglio di questo incantesimo. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o cadere prono, restando inabile e incapace di rialzarsi per la durata. Le creature con un punteggio di Intelligenza 4 o meno, ignorano l'effetto.

Al termine di ciascun suo turno, e ogni volta che subisce danni, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. Il bersaglio ha vantaggio al tiro salvezza se questo è stato provocato dai danni. Se lo riesce, l'incantesimo termina.

RITIRATA SPEDITA

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Questo incantesimo ti permette di muoverti ad un'andatura incredibile. Quando esegui questo incantesimo, e poi con un'azione bonus durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare l'azione Scattare.

SAETTA DELLA FATTUCCHIERA

1° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un ramo di un albero che è stato colpito da un fulmine)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio di energia blu crepitante saetta verso una creatura a gittata, formando un arco di luce tra di te e il bersaglio. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro quella creatura. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d12 danni da fulmine, e durante ciascun tuo turno, per la durata, puoi usare la tua azione

per infliggere automaticamente 1d12 danni da fulmine al bersaglio. L'incantesimo termina se usi la tua azione per fare qualcos'altro. L'incantesimo termina anche se il bersaglio si trovasse mai fuori della gittata dell'incantesimo o se ha totale copertura da te.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno iniziale aumenta di 1d12 per ogni slot dell'incantesimo sopra il 1°.

SAETTA GUIDA

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Un lampo di luce viaggia verso una creatura a gittata, scelta da te. Effettua un attacco a gittata da incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d6 danni radianti, e il prossimo tiro di attacco effettuato contro di lui prima del termine del tuo prossimo turno ha vantaggio, grazie alla mistica luce fioca che continuerà a brillare intorno al bersaglio.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

SALTARE

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (la zampa posteriore di una cavalletta)

Durata: 1 minuto

La distanza di salto della creatura con cui sei in contatto al momento dell'esecuzione è triplicata fino al termine dell'incantesimo.

SANTUARIO

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo specchio d'argento)

Durata: 1 minuto

Tutela una creatura dagli attacchi a gittata. Fino al termine dell'incantesimo, qualsiasi creatura che prenda a bersaglio la creatura tutelata con un attacco o incantesimo dannoso deve prima effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, l'attaccante deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura tutelata dagli effetti ad area, come lo scoppio di una palla di fuoco.

Se la creatura tutelata effettua un attacco o esegue un incantesimo che agisce su creature nemiche, l'incantesimo termina.

SCRITTA ILLUSORIA

1° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: S, M (un inchiostro a base di piombo del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 10 giorni

Scrivi su di una pergamena, un pezzo di carta o qualche altro materiale adatto a scrivere e lo infondi di una potente illusione che permane per la durata.

Per te e qualsiasi creatura da te indicata all'esecuzione dell'incantesimo, la scritta appare normale, con la tua grafia, e trasmette qualsiasi significato volevi comunicare quando hai vergato il testo. Per tutti gli altri, la scritta appare come se fosse redatta in una scrittura ignota o magica, che risulta incomprendibile. In alternativa, puoi far sì che la scritta sembri un messaggio totalmente diverso, in una grafia e lingua differente, sebbene debba essere una lingua a te conosciuta.

In caso l'incantesimo venisse dissolto, sia la scritta originale che l'illusione svaniscono.

Una creatura con vera vista può leggere il messaggio nascosto.

SCUDO

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che effettui quando sei colpito da un attacco o bersagliato dall'incantesimo *Dardo Incantato*

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Compare una barriera di forza magica invisibile a proteggerti. Fino all'inizio del tuo prossimo turno hai un bonus di +5 alla CA, compreso l'attacco innescante, e non subisci danni da *Dardo Incantato*.

SCUDO DELLA FEDE

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piccola pergamena con su scritto un frammento di testo sacro)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Compare un campo scintillante che circonda una creatura a gittata, scelta da te, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata.

SERVITORE INOSSERVATO

1° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di corda e un pezzo di legno)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea una forza invisibile, senza cervello e informe, che svolge dei semplici compiti al tuo comando, fino al termine dell'incantesimo. Il servitore si forma in uno spazio sul terreno non occupato, entro la gittata. Ha CA 10, 1 punto ferita, Forza 2 e non può attaccare. Se scende a 0 punti ferita, l'incantesimo ha termine.

Come azione bonus, durante ciascun tuo turno, puoi comandare mentalmente il servitore di muoversi fino a 4,5 metri e interagire con un oggetto. Il servitore può svolgere dei semplici compiti alla stregua di un servitore umano, come raccogliere cose, pulire, riparare, piegare abiti, accendere fuochi, servire il cibo e versare il vino. Una volta impartito il comando, il servitore svolgerà il compito al meglio della sua abilità finché non l'avrà completato, e poi aspetterà il tuo prossimo comando.

Se comandi al servitore di svolgere un compito che lo farà muovere a più di 18 metri da te, l'incantesimo termina.

SONNO

1° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia, petali di rosa o un grillo)

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo pone le creature in un torpore magico. Tira 5d8; il totale è il numero di punti ferita di creature su cui l'incantesimo può agire. Le creature, entro 6 metri dal punto a gittata scelto da te, sono influenzate in ordine ascendente di punti ferita (ignorando le creature svenute).

A partire dalla creatura con il numero più basso di punti ferita attuali, ogni creatura influenzata da questo incantesimo sviene fino al termine dell'incantesimo, chi dorme subisce danni, o qualcuno usa un'azione per scuotere o prendere a schiaffi l'addormentato. Sottrarre i punti ferita di ciascuna creatura dal totale prima di considerare la creatura con il valore di punti ferita più basso successiva. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o inferiori al totale rimanente perché l'effetto agisca su di essa.

Non morti e creature che non possono essere affascinati non sono influenzate da questo incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, tira 2d8 aggiuntivi per ogni slot incantesimo sopra il 1°.

SPRUZZO COLORATO

1° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere o sabbia che sia colorata di rosso, giallo e blu)

Durata: 1 round

Dalla tua mano si sprigiona una raffica di luci colorate e abbaglianti. Tira 6d10; il totale è l'ammontare di punti ferita di creature su cui questo incantesimo agisce. Le creature, in un cono di 4,5 metri che origina da te, sono affette in ordine ascendente dei loro attuali punti ferita (ignorando le creature svenute e le creature che non possono vedere).

A partire dalla creatura che ha il minor numero di punti ferita attuali, ciascuna creatura afflitta da questo incantesimo resta accecata fino al termine dell'incantesimo. Sottrarre i punti ferita di ciascuna creatura dal totale prima di passare alla creatura col totale più basso di punti ferita successiva. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o minori del totale rimanente perché l'incantesimo agisca su di essa.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, tira 2d10 aggiuntivi per ogni livello dello slot sopra il 1°.

SUSSURRI STONATI

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Sussurri una melodia stonata che può essere udita solo da una creatura di tua scelta a gittata, provocandole un dolore atroce. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, subisce 3d6 danni psichici e deve immediatamente usare la sua reazione, se disponibile, per muoversi per tutta la velocità di cui dispone il più lontano possibile da te. La creatura non si muove attraverso terreno palesemente pericoloso, come fiamme o pozzi. Se riesce il tiro salvezza, il bersaglio subisce la metà dei danni e non deve muoversi per allontanarsi. Una creatura assordata riesce automaticamente il tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

TROVARE FAMIGLIO

1° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (10 mo di carbone, incenso e erbe che devono essere consumate dal fuoco in un braciere d'ottone)

Durata: Istantanea

Otteni il servizio di un famiglia, uno spirito che assume una forma animale di tua scelta: cavallo marino, corvo, donnola, falco, gatto, granchio, gufo, lucertola, pesce (frizzo), piovra, pipistrello, ragno, rana (rospo), ratto o serpente velenoso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il famiglia ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, faticato o immondo (a tua scelta) invece di una bestia.

Il tuo famiglia agisce in maniera indipendente da te, ma ubbidisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento, tira la propria iniziativa e agisce durante il proprio turno. Un famiglia non può attaccare, ma può svolgere le altre azioni come di norma.

Quando il famiglia scende a 0 punti ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. Riappare quando esegui di nuovo questo incantesimo.

Mentre il tuo famiglia si trova entro 30 metri da te, puoi comunicare telepaticamente con esso. Inoltre, con un'azione puoi vedere attraverso gli occhi del famiglia e ascoltare quello che sente fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottenendo i benefici di qualsiasi senso speciale di cui il famiglia sia in possesso. Durante questo periodo, sei cieco e sordo per quel che concerne i tuoi sensi.

Con un'azione, puoi congedare temporaneamente il famiglia. Questo scompare in una dimensione tascabile dove aspetta di essere richiamato. In alternativa, lo puoi congedare per sempre. Con un'azione, mentre è temporaneamente congedato, lo puoi far riapparire in uno spazio non occupato entro 9 metri da te.

Non puoi avere più di un famiglia alla volta. Se esegui questo incantesimo mentre hai già un famiglia, fai adottare a quello che hai già una nuova forma. Scegli una delle forme dalla lista precedente. Il tuo famiglia si trasforma nella creatura prescelta.

Infine, quando esegui un incantesimo con gittata contatto, il tuo famiglia può trasmettere l'incantesimo come se l'avesse eseguito lui. Il famiglia deve trovarsi entro 30 metri da te, e deve usare la propria reazione per trasmettere l'incantesimo nel momento in cui lo esegui. Se l'incantesimo richiede un tiro di attacco, per questo tiro usi il tuo modificatore di attacco.

2° LIVELLO

ALTERAZIONE PERSONALE

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Assumi una forma diversa. Quando esegui questo incantesimo, scegli una delle seguenti opzioni, l'effetto della quale permane per la durata dell'incantesimo. Mentre l'incantesimo permane puoi terminare un'opzione per ottenere i benefici di un'altra.

Adattamento Acquatico. Adatti il tuo corpo ad un ambiente acquatico, sviluppando branchie e dita palmate. Puoi respirare sott'acqua e ottieni velocità di nuoto pari alla tua velocità di passeggio.

Armi Naturali. Sviluppi degli artigli, zanne, spuntoni, corna o una diversa arma naturale a tua scelta. I tuoi colpi disarmati infliggono 1d6 danni contundenti, perforanti o taglienti, come appropriato all'arma naturale scelta, con la quale sei competente. Infine, l'arma naturale è magica e ricevi un bonus di +1 ai tiri di attacco e danno effettuati quando la usi.

Cambio di Aspetto. Trasformi il tuo aspetto. Decidi il tuo aspetto esteriore, compresa l'altezza, il peso, i lineamenti facciali, il suono della tua voce, la lunghezza dei capelli, il colore e qualsiasi peculiarità tu desideri. Puoi apparire come membro di un'altra razza, sebbene nessuna delle tue statistiche cambi. Inoltre non puoi apparire come una creatura di taglia diversa dalla tua, e la tua forma base resta la medesima; se sei bipede, non puoi usare questo incantesimo per diventare quadrupede, ad esempio. In qualsiasi momento nella durata dell'incantesimo, puoi usare un'azione per cambiare nuovamente di aspetto in questo modo.

ARMA MAGICA

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di un'arma non magica. Fino al termine dell'incantesimo, l'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai tiri di attacco e di danno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il bonus incrementa a +2. Quando usi uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il bonus incrementa a +3.

ARMA SPIRITUALE

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

In un punto nella gittata, crei un'arma spettrale fluttuante, che resta per la durata o finché non esegui di nuovo questo incantesimo. Quando esegui l'incantesimo, puoi effettuare un attacco in mischia da incantesimo contro una creatura entro 1,5 metri dall'arma. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da forza pari a 1d8 + il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore.

Durante il tuo turno, con un'azione bonus, puoi spostare l'arma di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura entro 1,5 metri da essa.

L'arma può assumere qualsiasi forma tu voglia. I chierici di divinità che sono associate ad un'arma particolare (la mazza di S. Cuthbert e il martello di Thor) generano l'effetto di questo incantesimo a forma di quell'arma.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno incrementa di 1d8 per ogni due livelli dello slot sopra il 2°

ATTRARRE

2° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Intessi una serie di parole svianti, facendo sì che delle creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e possano sentirti, effettuino un tiro salvezza di Saggiozza. Qualsiasi creatura che non può restare affascinata riesce il tiro salvezza automaticamente, e se tu o i tuoi compagni state combattendo una creatura, questa ha vantaggio al tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio sulle prove di Saggiozza (Percezione) effettuate per percepire una qualsiasi creatura diversa da te fino al termine dell'incantesimo o finché il bersaglio non può più sentirti. L'incantesimo termina se sei reso inabile o non puoi più parlare.

AUGURIO

2° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (dei bastoncini, ossa o simili oggetti marchiati appositamente e del valore di almeno 25 mo)

Durata: Istantanea

Gettando bastoncini intarsiati con gemme, facendo rotolare ossa di drago, impilando carte elaborate o impiegando qualche altro strumento di divinazione, ricevi un presagio da un'entità ultraterrena riguardo il risultato di uno specifico corso di azione che intendi intraprendere nei prossimi 30 minuti. Il Master sceglie tra i seguenti presagi:

- *Prosperità*, per i risultati positivi
- *Calamità*, per i risultati negativi
- *Prosperità e calamità*, per i risultati sia positivi che negativi
- *Nulla*, per i risultati che non sono né particolarmente positivi né negativi

L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come l'esecuzione di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato.

Se esegui l'incantesimo due o più volte prima di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni esecuzione dopo la prima tu ottenga una lettura casuale. Il Master effettua questo tiro in segreto.

AURA MAGICA ILLUSORIA

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un piccolo quadretto di seta)

Durata: 24 ore

Poni un'illusione su di una creatura o oggetto con cui sei in contatto, così che gli incantesimi di divinazione rivelino false informazioni su di essi. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un oggetto che non sia trasportato o indossato da un'altra creatura.

Quando esegui questo incantesimo, scegli uno o entrambi i seguenti effetti. L'effetto permane per la durata. Se esegui questo incantesimo sulla stessa creatura o oggetto ogni giorno per 30 giorni, piazzando ogni volta lo stesso effetto, l'illusione permarrà finché non viene dissolta.

Aura Falsa. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta ad incantesimi ed effetti magici, come *individuare magia*, che individuano le aure magiche. Puoi far apparire magico un oggetto normale, non magico un oggetto magico, o cambiare l'aura magica dell'oggetto così che sembri appartenere ad una scuola di magia di tua scelta. Quando impieghi questo effetto su di un oggetto, puoi far sì che la falsa magia sia apparente a qualsiasi creatura che lo manipoli.

Mascherare. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta ad incantesimi ed effetti magici che individuano il tipo di creatura o allineamento, come l'attivazione dell'incantesimo *simbolo*. Scegli un tipo di creatura o allineamento, e gli altri incantesimi

ed effetti magici considereranno il bersaglio come fosse una creatura di quel tipo o di quell'allineamento, e non più di quello originale.

BLOCCA PERSONA

2° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli un umanoide a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggiozza, o restare paralizzato per la durata. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggiozza. Se lo riesce, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi agguingere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 2°. Quando esegui l'incantesimo, gli umanoidi bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro.

BOCCA MAGICA

2° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di favo e polvere di giada del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Impianti un messaggio in un oggetto a gittata, messaggio che viene pronunciato quando si soddisfa la condizione di attivazione. Scegli un oggetto che puoi vedere e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura. Poi pronuncia il messaggio, che deve essere di 25 parole o meno, sebbene possa essere distribuito nel corso di 10 minuti. Infine, determina la circostanza che attiverà l'incantesimo, affinché questo trasmetta il tuo messaggio.

Quando la circostanza si manifesta, una bocca magica appare sull'oggetto e recita il messaggio con la tua voce e allo stesso volume con cui l'hai pronunciato. Se l'oggetto da te scelto ha una bocca o qualcosa che assomiglia ad una bocca (ad esempio, la bocca di una statua), la bocca magica appare così che le parole sembrano provenire dalla bocca dell'oggetto. Quando esegui questo incantesimo, puoi far sì che l'incantesimo termini dopo aver trasmesso il suo messaggio, o che perduri e ripeta il messaggio ogni volta che la condizione si attiva.

La circostanza di attivazione può essere generica o dettagliata quanto desideri, ma deve essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengono entro 9 metri dall'oggetto. Ad esempio, potresti istruire la bocca di parlare quando una qualsiasi creatura si avvicina entro 9 metri dall'oggetto o quando una campanella d'argento suona entro 9 metri da esso.

BUSSARE

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Scegli un oggetto a gittata che puoi vedere. L'oggetto può essere una porta, scatola, delle manette, una serratura o un altro oggetto che possieda un metodo comune o magico per prevenirne l'accesso.

Un bersaglio che è chiuso da una serratura comune o che è bloccato o sbarrato viene aperto, sbloccato o liberato. Se l'oggetto ha più serrature, solo una di queste viene aperta.

Se scegli un bersaglio che è tenuto chiuso con *serratura arcaica*, quell'incantesimo resta soppresso per 10 minuti, durante i quali il bersaglio può essere aperto come di norma.

Quando esegui questo incantesimo, un sonoro bussare, udibile fino a 90 metri di distanza, emana dall'oggetto bersaglio.

CALMARE EMOZIONI

2° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di sopprimere le forti emozioni in un gruppo di persone. Ogni umanoide in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata da te scelto, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma; se lo desidera, una creatura può scegliere di fallire questo tiro salvezza. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, scegli uno di questi due effetti.

Placare. Puoi sopprimere qualsiasi effetto che renda il bersaglio affascinato o spaventato. Quando questo incantesimo termina, gli effetti soppressi riprendono, purché la loro durata non sia nel frattempo esaurita.

Indifferenza. Puoi rendere un bersaglio indifferente nei confronti di una creatura di tua scelta, verso la quale è ostile. Questa indifferenza termina se il bersaglio viene attaccato o danneggiato da un incantesimo o se vede uno dei suoi amici venir danneggiato. Quando l'incantesimo termina, la creatura diventa di nuovo ostile, a meno che l'Arbitro non determini diversamente.

CECITÀ/SORDITÀ

2° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, il bersaglio è accecato o assordato (a tua scelta) per la durata. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello dello slot sopra il 2°.

CORDONE DI FRECCHE

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 1,5 metri

Componenti: V, S, M (quattro o più frecce o saette)

Durata: 8 ore

Pianti quattro pezzi di munizioni non magiche – frecce o saette da balestra – nel terreno entro la gittata e imponi su di loro una magia affinché proteggano l'area. Fino al termine dell'incantesimo, ogni qualvolta che una creatura diversa da te si avvicini a più di 9 metri dalla munizione per la prima volta durante un turno o termini lì il suo turno, un pezzo di munizione prende il volo e la colpisce. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 1d6 danni perforanti. Il

pezzo di munizione viene distrutto. L'incantesimo ha termine quando non ci sono più munizioni disponibili.

Quando esegui questo incantesimo, puoi indicare qualsiasi creatura di tua scelta, perché l'incantesimo la ignori.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il numero di munizioni su cui può agire aumenta di due per ogni livello dello slot sopra il 2°.

CORONA DI PAZZIA

2° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un umanoide di tua scelta, a gittata e che puoi vedere, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinato da te per la durata. Mentre il bersaglio è affascinato in questo modo, una corona deforme fatta di ferro spuntato appare sulla sua testa, mentre la follia riluce nei suoi occhi.

Il bersaglio affascinato, prima di muoversi durante il suo turno, deve usare la sua azione per effettuare un attacco da mischia contro una creatura scelta da te (tranne se stesso). Se non scegli nessuna creatura o non ce ne sono a portata, il bersaglio può agire normalmente durante il proprio turno.

Nei tuoi turni successivi, devi usare la tua azione per mantenere il controllo del bersaglio, o l'incantesimo termina. Inoltre, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Saggezza al termine di ciascun suo turno. Se lo riesce, l'incantesimo termina.

CRESCITA DI SPUNTONI

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (sette spine affilate o sette ramoscelli, ciascuno di esse appuntito ad un'estremità)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Il terreno in un raggio di 6 metri centrato su di un punto a gittata si contorce e genera spuntoni e spine molto acuminati. Per la durata, l'area diventa terreno difficile. Quando una creatura entra o si muove all'interno dell'area, subisce 2d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri percorsi.

La trasformazione del terreno è talmente ben camuffata da sembrare naturale. Qualsiasi creatura che non abbia visto l'area al momento dell'esecuzione dell'incantesimo deve effettuare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per riconoscere il pericolo rappresentato dal terreno prima di entrarvi.

DOLCE RIPOSO

2° livello, negromanzia (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e un pezzo di rame posto su ciascun occhio del cadavere, che devono restare lì per la durata)

Durata: 10 giorni

Entri a contatto con un cadavere o altri resti. Per la durata, il bersaglio è protetto dalla putrefazione e non può diventare non morto.

L'incantesimo, inoltre, estende il limite di tempo per rianimare il bersaglio dalla morte, dato che i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non sono conteggiati nel limite di tempo di incantesimi come rianimare morti.

FASCIO DI LUNA

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (diversi semi di bella di notte e un pezzo di felpato opalescente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio argenteo di luce pallida risplende in un cilindro di raggio di 1,5 metri, alto 12 metri centrato in un punto a gittata. Fino al termine dell'incantesimo, una luce fioca riempie il cilindro.

Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno o inizia qui il suo turno, è avvolta da fiamme spettrali che provocano un dolore terribile, e deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza subisce 2d10 danni radianti, o la metà di questi danni se lo riesce.

Un mutaforma effettua il tiro salvezza con svantaggio. Se lo fallisce ritorna immediatamente alla sua forma originale e non può assumere una forma diversa finché non esce dalla luce dell'incantesimo.

Durante ciascun tuo turno dopo aver eseguito l'incantesimo, puoi usare un'azione per muovere il fascio di 18 metri in qualsiasi direzione.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

FIAMMA PERPETUA

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 50 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che non viene dissolto

Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola si sprigiona da un oggetto con cui sei in contatto. L'effetto sembra quello di una normale fiamma, ma non produce calore né necessita ossigeno. Una *fiamma perpetua* può essere celata o nascosta ma non può essere smorzata né spenta.

FOLATA DI VENTO

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (linea di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un seme di legume)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una linea di forte vento lunga 18 metri e larga 3 metri esplose partendo da te in una direzione a tua scelta, per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che inizia il suo turno dentro la linea deve riuscire un tiro salvezza di Forza o venire spinta lontano da te di 4,5 metri, seguendo la direzione della linea.

Qualsiasi creatura sulla linea deve spendere il doppio del movimento per avvicinarsi a te.

La folata disperde gas o vapori, estingue candele, torce e simili fiamme non protette nell'area. Le fiamme protette, come quelle della lanterne, si agitano, e hanno una probabilità del 50% di estinguersi.

Come azione bonus durante ciascun tuo turno, prima del termine dell'incantesimo, puoi cambiare la direzione della linea.

FORZA FANTASMAGORICA

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di lana)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Elabori un'illusione che si radica nella mente di una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza. Se fallisce il tiro salvezza, crei un oggetto, creatura o altro fenomeno visibile fantasmagorico di tua scelta che non occupi più spazio di un cubo di 3 metri di spigolo e che per la durata è percettibile solo dal bersaglio. L'incantesimo non ha effetto sui non morti e i costrutti.

La fantasmagoria include suoni, temperatura e altri stimoli, anch'essi evidenti solo al bersaglio.

Il bersaglio può usare la sua azione per esaminare la fantasmagoria con una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Se la prova riesce, il bersaglio capisce che la fantasmagoria è un'illusione, e l'incantesimo termina.

Mentre il bersaglio è afflitto dall'incantesimo, considera la fantasmagoria come fosse reale. Il bersaglio razionalizza qualsiasi risultato illogico dell'interazione con la fantasmagoria. Ad esempio, un bersaglio che cerca di camminare attraverso un ponte fantasmagorico attraverso un baratro, cadrà appena mette piede sul ponte. Se il bersaglio sopravvive alla caduta, continuerà a credere che il ponte esista e darà una spiegazione alla sua caduta – è stato spinto, è scivolato o un forte vento l'ha sbilanciato.

Un bersaglio afflitto è così convinto della realtà della fantasmagoria che può addirittura subire danni da essa. Una fantasmagoria creata per apparire come una creatura, può attaccare il bersaglio. Allo stesso modo, una fantasmagoria creata per apparire come fuoco, una pozza d'acido, o lava, può bruciare il bersaglio. Ogni round, durante il tuo turno, la fantasmagoria può infliggere 1d6 danni psichici al bersaglio se questi si trova nella sua area o entro 1,5 metri da essa, purché la visione sia quella di una creatura o pericolo che possa logicamente infliggere danni, ad esempio, attaccando. Il bersaglio percepisce i danni come fossero del tipo appropriato alla visione.

FRANTUMARE

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di metallo)

Durata: Istantanea

Un forte squillo, molto intenso, erutta da un punto a gittata di tua scelta. Ogni creatura in una sfera di 3 metri di raggio centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura subisce 3d8 danni da tuono se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Una creatura composta di materiale inorganico, come pietra, cristallo o metallo, ha svantaggio sul tiro salvezza.

Un oggetto non magico che non è indossato né trasportato subisce anch'esso danni se si trova nell'area dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

FRECCIA ACIDA

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una foglia di rabarbaro in polvere e uno stomaco di pitone)

Durata: Istantanea

Una freccia verde luminosa saetta verso un bersaglio a gittata ed esplosione con uno spruzzo d'acido. Effettua un tiro di attacco

con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce immediatamente 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido al termine del suo prossimo turno. Se manchi, la freccia spruzza il bersaglio di acido infliggendo la metà del danno iniziale e non arrecando danni al termine del prossimo turno del bersaglio.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno (sia iniziale che successivo) aumenta di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

IMMAGINE SPECULARE

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Nel tuo spazio compaiono tre duplicati illusori di te stesso. Fino al termine dell'incantesimo, i duplicati si muovono con te e imitano le tue azioni, scambiandosi di posto in modo da rendere impossibile determinare quale sia l'immagine reale. Puoi usare la tua azione per congelare i duplicati illusori.

Ogni volta che una creatura ti prenda a bersaglio con un attacco nella durata dell'incantesimo, tira un d20 per determinare se l'attacco colpisca invece uno dei tuoi duplicati.

Se hai tre duplicati, devi tirare 6 o più per spostare l'attacco della creatura contro un duplicato. Con due duplicati, devi tirare 8 o più. Con un duplicato, devi tirare 11 o più.

La CA del duplicato è pari a 10 + il tuo modificatore di Destrezza. Se un attacco colpisce un duplicato, questo è distrutto. Un duplicato può essere distrutto solo da un attacco che lo colpisce. Ignora invece tutti gli altri danni od effetti. L'incantesimo ha termine quando tutti e tre i duplicati sono stati distrutti.

Una creatura che non può vedere, o si affida a sensi diversi dalla vista (come la vista cieca), o che può distinguere le illusioni come false (come la vera vista), ignora gli effetti di questo incantesimo.

INDIVIDUARE PENSIERI

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di rame)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata, puoi leggere i pensieri di certe creature. Quando esegui questo incantesimo e come tua azione in ciascun turno successivo sino al termine dell'incantesimo, puoi concentrare la tua mente su qualsiasi creatura che tu possa vedere entro 9 metri da te. Se la creatura che hai scelto ha un punteggio di Intelligenza 3 o meno o non parla nessuna lingua, la creatura ignora l'effetto.

Inizialmente, apprendi solo i pensieri di superficie della creatura – quelli che le sono più ricorrenti al momento. Con un'azione, puoi o spostare la tua attenzione sui pensieri di un'altra creatura o tentare di sondare più a fondo nella mente della stessa creatura. Se sondi più a fondo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se lo fallisce, ottieni una percezione dei suoi ragionamenti (se ve ne sono), del suo stato emotivo, e di ogni cosa abbia prevalenza nei suoi pensieri (come una preoccupazione, l'amore, o l'odio). Se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo termina. Ad ogni modo, il bersaglio sa che stai sondando la sua mente e, a meno che non sposti la tua attenzione verso la mente di un'altra creatura, la creatura può usare la propria azione nel suo turno per effettuare una prova di Intelligenza contesa dalla tua prova di Intelligenza; se la vince, l'incantesimo termina.

Le domande poste verbalmente alla creatura bersaglio, ovviamente, modellano il corso dei suoi pensieri, cosicché questo incantesimo risulta particolarmente efficace negli interrogatori.

Puoi anche usare questo incantesimo per individuare la presenza di creature pensanti che non puoi vedere. Quando esegui questo incantesimo o come tua azione nella durata, puoi cercare pensieri entro 9 metri da te. L'incantesimo può penetrare le barriere, ma è bloccato da 60 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo che non sia il piombo o un sottile foglio di piombo. Non puoi individuare una creatura con Intelligenza 3 o meno o una creatura che non parla alcuna lingua.

Una volta individuata la presenza di una creatura in questo modo, puoi leggerne i pensieri per la durata, come descritto prima, anche se non puoi vederla, purché essa sia a gittata.

INGRANDIRE/RIMPICCIOLIRE

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Fai sì che una creatura od oggetto a gittata che puoi vedere ingrandisca o rimpicciolisca per la durata. Scegli una creatura o un oggetto che non sia né indossato né trasportato. Se il bersaglio non è consenziente, può effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo riesce, l'incantesimo non ha effetto.

Se il bersaglio è una creatura, tutto ciò che sta indossando e trasportando cambia taglia assieme ad esso. Qualsiasi oggetto lasciato cadere da una creatura affetta da questo incantesimo ritorna subito alla sua taglia normale.

Ingrandire. La taglia del bersaglio raddoppia in tutte le dimensioni, e il suo peso è moltiplicato per otto. Questa crescita aumenta la sua taglia di una categoria – da Media a Grande, ad esempio. Se non c'è spazio sufficiente perché il bersaglio raddoppi la sua taglia, la creatura o oggetto assume la taglia più grossa possibile permessagli dallo spazio disponibile. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha vantaggio alle prove

di Forza e ai tiri salvezza di Forza. Le armi del bersaglio crescono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono ingrandite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni aggiuntivi.

Rimpicciolire. La taglia del bersaglio si dimezza in tutte le dimensioni, e il suo peso è ridotto ad un ottavo. Questa crescita diminuisce la sua taglia di una categoria – da Media a Piccola, ad esempio. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza. Le armi del bersaglio rimpiccioliscono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono rimpicciolite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni di meno (ma senza ridurre il danno dell'arma a meno di 1).

INVISIBILITÀ

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un ciglio avvolto nella gomma arabica)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa il bersaglio stia indossando o trasportando diventa invisibile finché resta sul bersaglio. L'incantesimo ha fine per il bersaglio che attacca o esegue un incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi scegliere un'ulteriore creatura bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 2°.

LAMA DI FIAMME

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una foglia di sommacco)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Evochi nella tua mano una lama infuocata. La lama è simile in dimensioni e forma ad una scimitarra, e rimane per la durata. Se lasci andare la lama, questa sparisce, ma ne puoi evocare un'altra con un'azione bonus.

Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco con incantesimo da mischia usando la lama infuocata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco.

La lama infiammata emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o, se quello spazio è occupato, nel più vicino spazio non occupato.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni due livelli dello slot sopra il 2°.

LEGAME DI TUTELA

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una coppia di anelli di platino del valore di 50 mo l'uno, che tu e il bersaglio dovete indossare per la durata)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura che vuoi tutelare. Crei una connessione mistica tra di te e il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. Finché il bersaglio è entro 18 metri da te, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza e ha

resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che il bersaglio subisce danni, tu ne subisci la stessa quantità.

L'incantesimo ha fine se scendi a 0 punti ferita o tu e il bersaglio vi allontanate più di 18 metri. Ha fine anche se lo esegui di nuovo sulla stessa creatura su cui è già in atto. Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.

LEVITARE

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (o un piccolo laccio di cuoio oppure un pezzo di cavo d'oro piegato a forma di tazza con un lungo stelo alla fine)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Una creatura o oggetto a gittata che puoi vedere, scelto da te, si alza verticalmente fino a 6 metri e rimane sospeso per la durata. L'incantesimo può levitare un bersaglio pesante fino a 250 chili. Una creatura non consenziente che riesca un tiro salvezza di Costituzione ignora l'effetto.

Il bersaglio può muoversi solo spingendo o tirando verso un oggetto fisso o superficie a portata (ad esempio un muro o un soffitto). Durante il tuo turno puoi cambiare l'altitudine del bersaglio fino a 6 metri in entrambe le direzioni. Se sei tu il bersaglio, ti puoi muovere verso l'alto o il basso come parte del tuo movimento. Altrimenti puoi usare la tua azione per muovere il bersaglio, che deve rimanere nella gittata dell'incantesimo.

Quando l'incantesimo termina, qualora sia ancora in aria, il bersaglio fluttua dolcemente a terra.

LOCALIZZARE ANIMALI O PIANTE

2° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelo di un segugio)

Durata: Istantanea

Descrivi o nomina uno specifico tipo di bestia o pianta. Concentrandoti sulla voce della natura nei tuoi dintorni, apprendi la direzione e la distanza dalla più vicina creatura o pianta di quella specie, se ce ne sono entro 7,5 chilometri.

LOCALIZZARE OGGETTO

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un ramoscello biforcuto)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Descrivi o nomina un oggetto che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione dell'oggetto, purché quell'oggetto si trovi entro 300 metri da te. Se l'oggetto si muove, sai la direzione del suo movimento.

L'incantesimo può localizzare uno specifico oggetto a te noto, purché tu lo abbia visto da vicino – entro 9 metri – almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un particolare tipo, come certi tipi di abbigliamento, gioielleria, mobili, attrezzi o armi.

Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se qualsiasi spessore di piombo, anche un foglio sottile, blocca un percorso diretto tra di te e l'oggetto.

MESSAGGERO ANIMALE

2° livello, ammalimento (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un tocco di cibo)

Durata: 24 ore

Tramite questo incantesimo, usi un animale per consegnare un messaggio. Scegli una bestia Minuscola a gittata e che puoi vedere, come uno scoiattolo, una ghiandaia o un pipistrello. Specifici un luogo, che devi aver visitato in passato, e un destinatario che corrisponda ad una descrizione generica, come "un uomo o una donna che vesta l'uniforme della guardia cittadina" o "un nano dai capelli rossi che indossa un cappello a punta". Pronunci anche un messaggio di massimo venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell'incantesimo verso il luogo specificato, coprendo circa 75 chilometri in 24 ore per un messaggero volante, o 40 chilometri per gli altri animali.

Quando il messaggero arriva a destinazione, consegna il messaggio alla creatura da te descritta, replicando il suono della tua voce. Il messaggero parla solo ad una creatura corrispondente alla descrizione da te fornita. Se il messaggero non riesce a raggiungere la destinazione prima del termine dell'incantesimo, il messaggio è perduto, e la bestia ritorna verso il punto in cui hai eseguito l'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, la durata dell'incantesimo aumenta di 48 ore per ogni livello dello slot sopra il 2°.

NUBE DI PUGNALI

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una scheggia di vetro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Riempi l'aria di pugnali rotanti in un cubo di 1,5 metri di spigolo, centrato su di un punto a tua scelta nella gittata. Una creatura subisce 4d4 danni taglienti quando entra per la prima volta nell'area dell'incantesimo o inizia qui il suo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 2d4 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

OSCURITÀ

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (pelo di pipistrello e un pizzico di bitume o un pezzo di carbone)

Durata: Concentrazione massimo 10 minuti

L'oscurità magica si propaga da un punto a gittata, scelto da te, per riempire una sfera di 4,5 metri di raggio per la durata. L'oscurità si propaga intorno agli angoli. Una creatura con visione al buio non può vedere in questa oscurità, e la luce non magica non può illuminarla.

Se il punto che hai scelto è su di un oggetto che stai trasportando o uno che non è indossato o trasportato, l'oscurità emana dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come un vaso o un elmo, blocca l'oscurità.

Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o più basso, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

PASSARE SENZA TRACCE

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (cenere di una foglia di vischio bruciata e un ramoscello di abete rosso)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Un velo d'ombra e silenzio si irradia da te, proteggendo te e i tuoi compagni dall'essere individuati. Per la durata, ogni creatura a tua scelta entro 9 metri da te (te compreso) riceve un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e le sue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. Una creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.

PASSO NELLA FOSCHIA

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Avvolto rapidamente da una foschia argentata, ti teletrasporti fino a 9 metri in uno spazio non occupato che puoi vedere.

PELLE DI CORTECCIA

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una manciata di corteccia di quercia)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

La pelle del bersaglio con cui sei in contatto al momento dell'esecuzione dell'incantesimo diventa ruvida e dall'aspetto simile alla corteccia fino al termine dell'incantesimo, e la CA del bersaglio non può essere inferiore a 16, quale che sia l'armatura che sta indossando.

PAURA

3° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 9 metri)

Componenti: V, S, M (una piuma bianca o il cuore di una gallina)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Proietti un'immagine fantasmatica delle peggiori paure di una creatura. Ogni creatura in un cono di 9 metri deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o far cadere qualsiasi cosa stia impugnando e restare spaventata per la durata.

Mentre è spaventata da questo incantesimo, una creatura deve, durante ciascun suo turno, effettuare l'azione Scattare e muoversi lontano da te tramite il tragitto più sicuro, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se la creatura termina il suo turno in un posto dove non ha linea di visuale su di te, può effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se lo riesce, l'incantesimo, per quella creatura, ha termine.

POTENZIARE CARATTERISTICA

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (pelo o piuma di una bestia)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Conferisci un potenziamento magico ad una creatura con cui sei in contatto. Scegli uno degli effetti seguenti; il bersaglio ottiene quell'effetto fino al termine dell'incantesimo.

Astuzia della Volpe. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Intelligenza.

Forza del Toro. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Forza, e la sua capacità di carico raddoppia.

Grazia del Gatto. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Destrezza. Inoltre, qualora non sia inabile, non subisce danni dalle cadute di 6 metri o meno.

Resistenza dell'Orso. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vengono persi alla fine dell'incantesimo.

Saggezza del Gufo. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Saggezza.

Splendore dell'Aquila. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Carisma.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 2°.

PREGHIERA DI GUARIGIONE

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano ciascuna punti ferita pari a 2d8 + il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, la cura incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

PROTEZIONE DAL VELENO

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso.

Per la durata, il bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

PUNIZIONE MARCHIANTE

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma riluce di un bagliore astrale mentre colpisci. L'attacco infligge 2d6 danni radianti aggiuntivi al bersaglio, che diventa visibile qualora sia invisibile ed emette luce fioca in un raggio di 1,5 metri. Inoltre il bersaglio non può diventare invisibile fino al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

RAGNATELA

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di tela di ragno)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi una spessa massa di tela densa e appiccicosa in un punto a gittata, scelto da te. Per la durata, la ragnatela riempie un cubo di 6 metri di spigolo da quel punto. La ragnatela è terreno difficile e rende quell'area oscurata leggermente.

Se la tela non è ancorata tra due masse solide (come pareti o alberi) o stesa lungo un pavimento, parete o soffitto, la ragnatela convocata crolla su se stessa, e l'incantesimo termina all'inizio del tuo prossimo turno. Le tele distese su di una superficie piatta hanno una profondità di 1,5 metri.

Ogni creatura che inizia il suo turno nella ragnatela o che vi entra durante il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è intralciata finché rimane nella ragnatela o finché non si libera.

Una creatura intralciata dalle ragnatele può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, non è più intralciata.

Le ragnatele sono infiammabili. Qualsiasi cubo di 1,5 metri di spigolo di ragnatela che venga esposto al fuoco, brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a qualsiasi creatura che inizi il suo turno in mezzo al fuoco.

RAGGIO DI INDEBOLIMENTO

2° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio nero di energia debilitante parte dal tuo dito diretto contro una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio infliggerà la metà dei danni con gli attacchi con arma che usano la Forza fino al termine dell'incantesimo.

Al termine di ciascun turno del bersaglio, questi può effettuare un tiro salvezza di Costituzione contro l'incantesimo. Se lo riesce, l'incantesimo ha termine.

RAGGIO ROVENTE

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei tre raggi di fuoco e li proietti verso tre bersagli a gittata. Puoi proiettarli contro lo stesso bersaglio o bersagli diversi. Effettua un tiro di attacco con incantesimo a gittata per ciascun raggio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, crei un raggio aggiuntivo per ogni livello dello slot sopra il 2°.

RIPRISTINO INFERIORE

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Puoi porre fine ad una malattia o condizione che affligge una creatura con cui sei a contatto. La condizione può essere accettato, assordato, avvelenato o paralizzato.

RISCALDARE METALLO

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli un manufatto di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, a gittata e che puoi vedere. Fai sì che l'oggetto risplenda di rosso per il calore. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando esegui questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus per infliggere di nuovo questo danno nei tuoi turni successivi.

Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce danno da esso, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o gettare l'oggetto se ne è in grado. Se non getta l'oggetto, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di Caratteristica fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

SCALARE COME IL RAGNO

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura ottiene l'abilità di spostarsi verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali o stando a testa in giù sul soffitto, tenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene anche velocità di scalata pari alla sua velocità di passeggio.

SENSO DELLA BESTIA

2° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Entri a contatto con una bestia consenziente. Per la durata dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per vedere tramite gli occhi della bestia, e udire ciò che essa può udire, e continuare a farlo finché non usi un'azione per tornare ai tuoi sensi.

Mentre percepisci il mondo tramite i sensi della bestia, ottieni i benefici di qualsiasi senso speciale posseduto da quella creatura, sebbene tu sia accecato e assordato nel rispetto dei tuoi dintorni

SERRATURA ARCANA

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere d'oro del valore di almeno 25 mo, che viene consumata dall'incantesimo)

Durata: Fino a che dissolto

Esegui l'incantesimo a contatto di una porta, finestra, portale, forziere o altro ingresso chiuso, e questo diventa chiuso a

chiave per la durata. Tu e le creature che hai indicato, quando hai eseguito questo incantesimo, potete aprire l'oggetto normalmente. Puoi anche predisporre una parola d'ordine che, quando pronunciata entro 1,5 metri dall'oggetto, sopprime l'incantesimo per 1 minuto. Altrimenti l'apertura è invalicabile fino a che non viene distrutta o l'incantesimo è dissolto o soppresso. Eseguire *bussare* sull'oggetto sopprime *serratura arcana* per 10 minuti.

Mentre è soggetto a questo incantesimo, l'oggetto è più difficile da distruggere o aprire a forza; la CD per romperlo o scassinare una serratura su di esso incrementa di 10.

SFERA FIAMMEGGIANTE

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un po' di sego, un pizzico di zolfo, e una manciata di ferro in polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata, compare una sfera di 1,5 metri di diametro in uno spazio a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura che termini il suo turno entro 1,5 metri dalla sfera deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 2d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Con un'azione bonus, puoi spostare la sfera di 9 metri. Se fai schiantare la sfera contro una creatura, la creatura deve effettuare un tiro salvezza contro il danno della sfera, e la sfera smetterà di muoversi per quel turno.

Quando muovi la sfera, la puoi spostare oltre barriere alte fino a 1,5 metri, e farle saltare spazi larghi fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati, e irradia una luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

SFOCATURA

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Il tuo corpo diventa sfocato, indistinto e tremolante a chiunque ti veda. Per la durata, tutte le creature hanno svantaggio sui tiri di attacco contro di te. Gli attaccanti che non si affidano alla vista sono immuni a questo effetto, ad esempio se hanno vista cieca o sono in grado di distinguere le illusioni, come per vera vista.

SILENZIO

2° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura o oggetto che si trovi completamente all'interno della sfera è immune al danno da tuono, e le creature che sono completamente al suo interno sono assordate. È impossibile eseguire un incantesimo che comprende una componente verbale mentre si è al suo interno.

SOSTENERE

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)

Durata: 8 ore

Il tuo incantesimo incrementa la robustezza e risolutezza dei tuoi alleati. Scegli fino a tre creature a gittata. Per la durata, i punti ferita massimi e i punti ferita attuali di ciascun bersaglio incrementano di 5.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, i punti ferita del bersaglio incrementano di ulteriori 5 punti per ogni slot incantesimo sopra il 2°.

SUGGERIZIONE

2° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)

Durata: Concentrazione, massimo 8 ore

Suggerisci un corso di attività (limitato ad una frase o due) e influenzi magicamente una creatura a gittata che puoi vedere e udire e ti possa capire, scelta da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere ad una creatura di pugnalarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.

Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue abilità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.

Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata. Ad esempio, potresti suggerire ad un cavaliere di cedere il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontri. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta.

Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

TROVARE TRAPPOLE

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Avverti la presenza di qualsiasi trappola a gittata che sia nella tua linea di visuale. Una trappola, ai fini di questo incantesimo, comprende qualsiasi cosa che sia in grado di infliggere un effetto improvviso o inaspettato che tu possa considerare dannoso o indesiderabile, e che è stato espressamente inteso come tale dal suo creatore. Di conseguenza, l'incantesimo percepirebbe un'area sotto l'incantesimo *allarme*, un *glifo di tutela*, o una botola meccanica, ma non rivelerebbe una debolezza naturale del pavimento, un soffitto instabile o una buca nascosta.

L'incantesimo si limita a rivelare la presenza delle trappole. Non apprendi la posizione delle trappole, ma apprendi la natura generica del pericolo posto dalle trappole che hai percepito.

TROVARE DESTRIERO

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Convochi uno spirito che assume la forma di una cavalcatura insolitamente intelligente, forte e leale, stabilendo un legame duraturo con esso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il destriero assume la forma di tua scelta, come quella di un cavallo da guerra, un pony, un cammello, un alce o un mastino (il Master potrebbe darti la possibilità di convocare come destrieri anche altri tipi di animali). Il destriero ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o immondo (a tua scelta) invece del suo normale tipo. Inoltre, se il tuo destriero ha Intelligenza 5 o meno, la sua Intelligenza diventa 6, e ottiene l'abilità di comprendere una lingua a tua scelta tra quelle che sei in grado di parlare.

Il tuo destriero serve da cavalcatura, sia in combattimento che fuori da esso, e possiedi un legame istintivo con esso, che vi permette di combattere come fosse un unico insieme. Mentre sei in groppa alla tua cavalcatura, puoi far sì che qualsiasi incantesimo che esegui e che prenda a bersaglio solo te prenda a bersaglio anche il tuo destriero.

TRUCCO DELLA CORDA

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (estratto di grano in polvere e un laccio di pergamena)

Durata: 1 ora

Entri a contatto con un pezzo di corda lungo fino a 18 metri. Un'estremità della corda si leva nell'aria finché la corda non pende perpendicolare al terreno. All'estremità opposta della corda, un'entrata invisibile si apre su di uno spazio extradimensionale che resta fino al termine dell'incantesimo.

Lo spazio extradimensionale può essere raggiunto arrampicandosi fino alla cima della corda. Lo spazio può contenere fino a otto creature di taglia Media o inferiore. La corda può essere trascinata nello spazio, facendola sparire dalla vista di chi è fuori di esso.

Attacchi e incantesimi non possono attraversare l'ingresso in entrata o uscita dallo spazio extradimensionale, ma chi si trova al suo interno può vedere fuori come se vedessero attraverso una finestra di 1 x 1,5 metri centrata sulla corda.

Qualsiasi cosa si trovi nello spazio extradimensionale ne cade fuori al termine dell'incantesimo.

VEDERE INVISIBILITÀ

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pizzico di talco e una manciata di polvere d'argento)

Durata: 1 ora

Per la durata, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterei ti appaiono spettrali e trasparenti.

VISIONE AL BUIO

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (o un pizzico di carota o di agata secca)

Durata: 8 ore

Una creatura consenziente con cui sei in contatto ottiene l'abilità di vedere al buio. Per la durata, quella creatura ha visione al buio fino ad una gittata di 18 metri.

ZONA DI VERITÀ

2° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Crei una zona magica che protegge contro i raggiri in una sfera di 4,5 metri di raggio centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno, o inizia il suo turno al suo interno, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può pronunciare bugie deliberatamente mentre è nel raggio. Sei a conoscenza se una creatura ha riuscito o fallito il tiro salvezza.

Una creatura affetta è consapevole dell'incantesimo e può quindi evitare di rispondere a domande a cui risponderebbe normalmente con una bugia. Questa creatura può dare risposte elusive purché rimanga entro i confini della verità.

3° Livello

ANIMARE MORTI

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue, un pezzo di carne e un pizzico di polvere d'ossa)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo crea un servitore non morto. Scegli una pila di ossa o un cadavere di un umanoide Medio o Piccolo a gittata. Il tuo incantesimo imbeve il bersaglio di una nefanda parvenza di vita, rianimandolo come creatura non morta. Il bersaglio diventa uno scheletro se scegli le ossa o uno zombi se scegli un cadavere.

Durante ciascun tuo turno, puoi usare un'azione bonus per comandare mentalmente qualsiasi creatura da te creata con questo incantesimo che si trovi entro 18 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune di loro allo stesso momento, inviando lo stesso comando a tutte). Decidi quale azione la creatura svolgerà e dove si muoverà durante il suo prossimo turno, oppure invia un comando generale, come quello di stare a guardia da una particolare stanza o corridoio. Se non invii alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continuerà a svolgerlo fino al suo compimento.

La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di eseguire i comandi che le impartirai. Per mantenere il controllo sulla creatura per altre 24 ore, devi eseguire di nuovo questo incantesimo su di essa prima del termine dell'attuale periodo di 24 ore. Questo impiego dell'incantesimo riafferma il tuo controllo su di un massimo di quattro creature che hai animato con questo incantesimo, piuttosto che animarne una nuova.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, animi o riaffermi il controllo su due creature non morte in più per ogni livello dello

slot sopra il 3°. Ciascuna di queste creature deve provenire da un cadavere o pila di ossa differenti.

ANTI INDIVIDUAZIONE

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di diamante del valore di 25 mo sparsa sul bersaglio, che l'incantesimo consuma)

Durata: 8 ore

Per la durata, nascondi il bersaglio con cui sei stato in contatto dalla magia di divinazione. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un luogo o un oggetto che occupi uno spazio equivalente ad un cubo non superiore ai 3 metri di spigolo. Il bersaglio non può divenire bersaglio di alcuna magia di divinazione o essere percepito tramite sensi di scrutamento magici.

ARMA ELEMENTALE

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Un'arma non magica con cui sei in contatto diventa un'arma magica. Scegli uno dei seguenti tipi di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Per la durata, quando colpisce l'arma ha un bonus di +1 ai tiri di attacco e infligge 1d4 danni aggiuntivi del tipo scelto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° o 6° livello, il bonus ai tiri di attacco aumenta a +2 e il danno aggiuntivo aumenta a 2d4. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, il bonus ai tiri di attacco aumenta a +3 e il danno aggiuntivo aumenta a 3d4.

AURA DI VITALITÀ

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Energia guaritrice si irradia da te in un'aura con un raggio di 9 metri. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Puoi usare un'azione bonus per far sì che una creatura nell'aura (te compreso) recuperi 2d6 punti ferita.

CAMMINARE SULL'ACQUA

3° livello, trasmutazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di sughero)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce l'abilità di muoversi attraverso superfici liquide – come acqua, acido, fango, neve, sabbie mobili o lava – come se fossero innocuo terreno solido (le creature che attraversano la lava fusa possono comunque subire danno da calore). Fino a dieci creature consenzienti a gittata, e che puoi vedere, ricevono questa abilità per la durata.

Se il tuo bersaglio è immerso in un liquido, l'incantesimo riporta il bersaglio in superficie del liquido ad una velocità di 18 metri per round.

CAPANNA ARCANA

3° livello, evocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale (semisfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (una piccola biglia di cristallo)

Durata: 8 ore

Una cupola di forza immobile del raggio di 3 metri si forma intorno e sopra di te, restando stazionaria per la durata. L'incantesimo termina se lasci l'area.

Nove creature di taglia Media o inferiore possono entrare nella cupola insieme a te. L'incantesimo fallisce se l'area include una creatura più grande o più di dieci creature. Le creature e gli oggetti all'interno della cupola, quando esegui questo incantesimo, la possono attraversare liberamente. Tutte le altre creature e oggetti sono proibiti dall'attraversarla. Incantesimi e altri effetti magici non possono estendersi oltre la cupola o attraversarla. L'atmosfera all'interno dello spazio è confortevole e asciutta, quale che sia il clima all'esterno.

Fino al termine dell'incantesimo, puoi comandare che l'interno diventi illuminato fioco o buio. La cupola è opaca dall'esterno, di qualsiasi colore tu scelga, ma è trasparente dall'interno.

CHIAROVEGGENZA

3° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 100 mo, che sia un corno ingioiellato per udire o un occhio di vetro per guardare)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un sensore invisibile in un luogo a te familiare e che sia a gittata (un luogo che hai già visitato o visto precedentemente) o in un luogo ovvio ma che non ti è familiare (come dietro una porta o un angolo, o in mezzo un boschetto di alberi). Il sensore rimane sul posto per la durata, e non può essere attaccato né altrimenti vi si può interagire.

Quando esegui questo incantesimo, scegli se vedere o udire. Puoi usare il senso scelto tramite il sensore, come ti trovassi nel suo spazio. Con un'azione, puoi passare da udire a sentire e viceversa.

Una creatura che può vedere il sensore (una creatura che munita di *vedere invisibilità* o di vera vista) lo percepisce come un orbe intangibile e luminoso delle dimensioni del tuo pugno.

CIRCOLO DI POTERE

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Energia divina si irradia da te, distorcendo e destabilizzando l'energia magica entro 9 metri da te. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Per la durata, ciascuna creatura amica nell'area (te compreso) ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici. Inoltre, quando una creatura affetta riesce un tiro salvezza contro un incantesimo o effetto magico che permette di fare un tiro salvezza per subire la metà dei danni, ella non riceve danni qualora riuscisse il tiro salvezza.

CIRCOLO MAGICO

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 ora

Crei un cilindro di energia magica di 3 metri di raggio e alto 6 metri, centrato su di un punto del terreno a gittata e che puoi vedere. Rune luminose compaiono dovunque il cilindro si intersechi con il pavimento o altra superficie.

Scegli uno o più dei seguenti tipi di creature: celestiali, elementali, fatati, immondi o non morti. Il circolo influisce su di una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

- La creatura non può entrare consapevolmente nel cilindro tramite alcun mezzo non magico. Se la creatura prova a usare il teletrasporto o il viaggio tra i piani per farlo, deve prima riuscire un tiro salvezza di Carisma.
- La creatura ha svantaggio ai tiri di attacco contro i bersagli all'interno del cilindro.
- I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura.

Quando esegui questo incantesimo, puoi decidere che la magia operi in direzione opposta, impedendo ad una creatura del tipo specificato di lasciare il cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, la durata aumenta di 1 ora per ogni livello dello slot sopra il 3°.

CONTROINCANTESIMO

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che effettui quando vedi una creatura entro 18 metri da te eseguire un incantesimo

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea

Cerchi di interrompere una creatura nell'atto di eseguire un incantesimo. Se la creatura sta eseguendo un incantesimo di 3° livello o più basso, l'incantesimo fallisce e non ha effetto. Se sta eseguendo un incantesimo di 4° livello o più alto, effettui una prova di Caratteristica utilizzando la tua Caratteristica da incantatore. La CD è uguale a 10 + il livello dell'incantesimo da interrompere. Se riesci, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, l'incantesimo interrotto non ha effetto se il suo livello è uguale o inferiore al livello dello slot incantesimo che usi.

CONVOCARE ANIMALI

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi spiriti fatati che assumono l'aspetto di bestie e compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Una bestia di grado di sfida 2 o inferiore
- Due bestie di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro bestie di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto bestie di grado di sfida 1/4 o inferiore

Ogni bestia è considerata anche un fatato, e sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature convocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature convocate come gruppo, che agisce durante i propri turni. Esse obbediscono a

qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi alle bestie, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Le statistiche delle creature sono nelle *Regole del Dungeon Master*.

CONVOCARE FUOCO DI FILA

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un pezzo di munizione o un'arma lanciata)

Durata: Istantanea

Lanci un'arma non magica o spari un pezzo di munizione non magico in aria per creare un cono di armi identiche che si proiettano in avanti e poi scompaiono. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d8 danni se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Il tipo di danno è lo stesso dell'arma o della munizione usata come componente.

CREARE CIBO E ACQUA

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei 25 chili di cibo e 7,5 litri d'acqua sul terreno o in contenitori a gittata, sufficienti a sostenere fino a quindici umanoidi o cinque cavalcature per 24 ore. Il cibo è blando ma nutriente, e marcisce dopo 24 ore se non viene consumato. L'acqua è pulita e non va a male.

CRESCITA DI PIANTE

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione o 8 ore

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Questo incantesimo incanala vitalità nelle piante entro una specifica area. Esistono due usi possibili per questo incantesimo, che conferiscono benefici immediati o a lungo termine.

Se esegui questo incantesimo impiegando 1 azione, scegli un punto a gittata. Tutte le piante normali in un raggio di 30 metri centrato su quel punto diventano dense e folte. Una creatura che attraversa l'area quadruplica il costo del suo movimento.

Puoi escludere dai suoi effetti una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area dell'incantesimo.

Se esegui questo incantesimo nel corso di 8 ore, nutri la terra. Tutte le piante in un raggio di 750 metri centrato su di un punto a gittata diventano super produttive per 1 anno. Le piante producono il doppio del normale ammontare di cibo al momento del raccolto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, credi o distruggi ulteriori 2,5 litri d'acqua, o la taglia del cubo aumenta di 1,5 metri, per ogni livello dello slot sopra il 1°.

DESTRIERO FANTASMA

3° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una creatura quasi reale simile ad un cavallo, di taglia Grande, appare sul terreno in uno spazio non occupato di tua scelta e a gittata. Decidi tu l'aspetto della creatura, e questa compare equipaggiata di sella, morso e briglia. Qualsiasi equipaggiamento creato dall'incantesimo, svanisce in una nuvola di fumo se viene portato a più di 3 metri di distanza dal destriero.

Per la durata, tu o una creatura di tua scelta potete cavalcare il destriero. La creatura usa le statistiche del cavallo da corsa, eccetto che ha velocità 30 metri e può percorrere 15 chilometri in un'ora, o 20 chilometri ad andatura veloce. Quando l'incantesimo termina, il destriero inizia gradualmente a svanire, dando al cavallerizzo 1 minuto per smontare di sella. L'incantesimo termina se usi un'azione per interromperlo o se il destriero subisce danni.

DISSOLVERE MAGIA

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scegli una creatura, oggetto o effetto magico a gittata. Qualsiasi incantesimo di 3° livello o più basso sul bersaglio ha fine. Per ogni incantesimo di 4° livello o più alto sul bersaglio, effettua una prova di Caratteristica usando la tua Caratteristica da incantatore. La CD della prova è uguale a 10 + il livello dell'incantesimo da dissolvere. Se la prova riesce, l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, poni immediatamente fine agli effetti di un incantesimo sul bersaglio se il livello dell'incantesimo è uguale o inferiore al livello dello slot incantesimo da te usato.

FAME ULTRATERRENA

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un tentacolo di piovra marinato)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Apri un portale verso il buio tra le stelle, una regione infestata da orrori ignoti. Compare così una sfera di 6 metri di raggio composta di buio totale e freddo intenso, centrata su di un punto a gittata e che rimane per la durata. Questo vuoto è ricolmo di una cacofonia di soffici sussurri e rumori gorgoglianti che possono essere uditi fino a 9 metri di distanza. Nessuna luce, magica o meno, può illuminare l'area, mentre le creature completamente al suo interno sono accecate.

Il vuoto crea una distorsione nella struttura dello spazio, e l'area è considerata terreno difficile. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno nell'area subisce 2d6 danni da freddo. Qualsiasi creatura che termini il suo turno nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 2d6 danni da acido mentre viene sfiorata da tentacoli ultraterreni.

FARO DI SPERANZA

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Questo incantesimo conferisce speranza e vitalità. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata. Per la durata, ciascun

bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza di Saggezza e ai tiri salvezza da morte, e da ogni cura ottiene il massimo numero di punti ferita possibili.

FINGERE MORTE

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di terra di cimitero)

Durata: 1 ora

Una creatura consenziente con cui sei a contatto entra in uno stato catalettico, indistinguibile dalla morte.

Per la durata dell'incantesimo, o finché non impieghi un'azione per entrare a contatto col bersaglio e dissolvere l'incantesimo, il bersaglio appare morto a tutte le ispezioni esterne e agli incantesimi usati per determinare le condizioni del bersaglio. Il bersaglio è accecato e inabile, e la sua velocità scende a 0. Il bersaglio ha resistenza a tutti i danni eccetto il danno psichico. Se il bersaglio è ammalato o avvelenato quando esegui questo incantesimo, o diventa ammalato o avvelenato mentre si trova sotto l'effetto dell'incantesimo, la malattia e il veleno non hanno effetto fino al termine dell'incantesimo.

FONDERSI CON LA PIETRA

3° livello, trasmutazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Entri in un oggetto o superficie di pietra grossi abbastanza da contenere tutto il tuo corpo, fondendoti con la pietra assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporti per la durata. Usando il tuo movimento, entri nella pietra in un punto con cui sei in contatto. Non resta nulla della tua presenza che rimanga visibile o altrimenti possa essere individuato da sensi non magici.

Mentre sei fuso con la pietra, non puoi vedere ciò che avviene all'esterno, e qualsiasi prova di Saggezza (Percezione) che effettui per ascoltare i suoni prodotti fuori da essa è fatta con svantaggio. Resti consapevole del passare del tempo e puoi eseguire incantesimi su di te mentre sei fuso con la pietra. Puoi usare il tuo movimento per lasciare la pietra e ricomparire nel punto in cui vi sei entrato, terminando così l'incantesimo. Altrimenti non puoi muoverti.

I danni minori alla pietra non ti nuocciono, ma la sua parziale distruzione o cambio di forma (di modo che tu non vi entri più) ti espellono da essa e ti infliggono 6d6 danni contundenti. La completa distruzione della pietra (o la sua trasmutazione in un'altra sostanza) ti fa espellere e ti infligge 50 danni contundenti. Se vieni espulso, cadi prono in uno spazio non occupato, nel punto più vicino a quello in cui sei entrato nella pietra.

FORMA GASSOSA

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di garza e un filo di fumo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Trasformi una creatura consenziente con cui sei in contatto, insieme a tutto ciò che sta indossando e trasportando, in una nube vaporosa per la durata. L'incantesimo termina se la creatura scende a 0 punti ferita. Le creature incorporee ignorano questo effetto.

Mentre è in questa forma, l'unico metodo di movimento del bersaglio è una velocità di volo 3 metri. Il bersaglio può entrare e occupare lo spazio di un'altra creatura. Il bersaglio ha resistenza ai danni non magici, e ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza, Destrezza e Costituzione. Il bersaglio può attraversare piccoli buchi, strettoie, e anche semplici fori, sebbene consideri i liquidi come superfici solide. Il bersaglio non può cadere e resta fluttuante nell'aria anche se stordito o altrimenti reso inabile.

Mentre è nella forma di una nube vaporosa, il bersaglio non può parlare né manipolare oggetti, e qualsiasi oggetto stesse indossando o trasportando non può essere gettato, usato o altrimenti impiegato. Il bersaglio non può attaccare né eseguire incantesimi.

FRECCIA FULMINANTE

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma a gittata prima del termine dell'incantesimo, la munizione dell'arma, o l'arma stessa se si tratta di un'arma da lancio, si trasforma in una saetta di luce. Effettua il tiro di attacco come di norma. Il bersaglio subisce 4d8 danni da fulmine se colpisci, o la metà di questi danni se manchi, invece del normale danno dell'arma.

Che tu colpisca o manchi, ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Ciascuna di queste creature subisce 2d8 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il pezzo di munizione o l'arma ritorna poi alla sua forma normale.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno per entrambi gli effetti dell'incantesimo aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

GLIFO DI TUTELA

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (incenso e diamante in polvere del valore di almeno 200 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto o attivato

Quando esegui questo incantesimo, inscrivi un glifo che danneggia altre creature o su di una superficie (come un tavolo o una sezione di pavimento o muro) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso (come un libro, una pergamena o un forziere) per celare il glifo. Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato eseguito l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.

Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi.

Decidi tu cosa attivi il glifo al momento dell'esecuzione dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi ad una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è iscritto il glifo.

Per i glifi iscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi ad una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo. Una volta che il glifo è stato attivato, l'incantesimo ha termine.

Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso), specie di creatura (ad esempio, la tutela potrebbe agire contro le aberrazioni o gli elfi scuri), o l'allineamento. Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.

Quando inscrivi il glifo scegli *rune esplosive* o *glifo incantesimo*.

Glifo Incantesimo. Puoi inserire un incantesimo preparato di 3° livello o inferiore nel glifo eseguendolo come parte della creazione del glifo. L'incantesimo deve prendere a bersaglio una singola creatura o un'area. L'incantesimo che viene inserito non ha effetto immediato se eseguito in questo modo. Quando il glifo è attivato, l'incantesimo inserito viene eseguito. Se l'incantesimo ha un bersaglio, prende a bersaglio la creatura che ha attivato il glifo. Se l'incantesimo agisce su di un'area, l'area è incentrata su quella creatura. Se l'incantesimo convoca creature ostili o crea oggetti o trappole nocive, questi appaiono quanto più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. Se l'incantesimo richiede concentrazione, questa è mantenuta fino al termine della sua normale durata.

Rune Esplosive. Quando attivato, il glifo erutta energia magica in una sfera di raggio 6 metri centrata sul glifo. La sfera si propaga intorno agli angoli. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 5d8 danni da acido, fulmine, fuoco, freddo o tuono se fallisce il tiro salvezza (a tua scelta quando crei il glifo), o la metà di questi danni se riesce il tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno del glifo *rune esplosive* aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°. Se crei un *glifo incantesimo*, puoi inserire qualsiasi incantesimo fino allo stesso livello dello slot incantesimo usato per *glifo di tutela*.

IMMAGINE MAGGIORE

3° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e resta per la durata. L'immagine sembra completamente reale, e comprende suoni, odori e la temperatura appropriata alla cosa raffigurata. Non puoi generare calore o freddo sufficiente a provocare danni, né un suono abbastanza forte da infliggere danno da tuono o assordare una creatura, o un odore che possa far star male una creatura (come il fetore di un troglodita).

Finché resti a gittata dell'illusione, puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata. Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Ad esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare. Allo stesso modo, puoi impiegare l'illusione per produrre suoni diversi in momenti diversi, fino a farle portare avanti una conversazione.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura

riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vederti attraverso, e tutte le altre qualità sensoriali svaniscono per quella creatura.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, l'incantesimo resta finché non viene dissolto, senza richiedere la tua concentrazione.

INTERMITTENZA

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Tira un d20 all'inizio di ciascun tuo turno per la durata di questo incantesimo. Se ottieni 11 o più, svanisci dal tuo attuale piano di esistenza e riappari sul Piano Etereo (l'incantesimo fallisce e l'esecuzione è sprecata qualora tu fossi già su quel piano). All'inizio del tuo prossimo turno, e quando l'incantesimo termina, qualora tu fossi sul Piano Etereo, ritorni in uno spazio non occupato di tua scelta e che puoi vedere, entro 3 metri dallo spazio da cui sei svanito. Se nessuno spazio non occupato è disponibile entro questa gittata, compari nello spazio non occupato più vicino (determinato casualmente se è disponibile più di uno spazio). Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.

Mentre sei sul Piano Etereo, puoi vedere e udire il piano da cui provieni, che percepisci in sfumature di grigio, ma non puoi comunque percepire nulla che si trovi a più di 18 metri di distanza. Puoi interagire solo con creature che si trovano sul Piano Etereo. Le creature che non si trovano lì non possono né percepirti né interagire con te, a meno che non siano provviste dell'abilità di farlo.

INVIARE

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Illimitata

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)

Durata: 1 round

Invi un breve messaggio di 25 parole o meno ad una creatura con cui sei familiare. La creatura sente il messaggio nella sua mente, ti riconosce come mittente, e può risponderti in modo simile. L'incantesimo permette a creature con un punteggio di Intelligenza almeno di 1 di comprendere il significato del tuo messaggio.

Puoi inviare il messaggio attraverso qualsiasi distanza e anche su altri piani di esistenza, ma se il bersaglio è su di un piano diverso dal tuo, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi.

LENTEZZA

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Modifichi lo scorrere del tempo intorno ad un massimo di sei creature di tua scelta in un cubo di 12 metri di lato a gittata. Ciascun bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subire gli effetti dell'incantesimo per la durata.

La velocità di un bersaglio afflitto dall'incantesimo è dimezzata, questi subisce una penalità di -2 alla CA e ai tiri salvezza di Destrezza, e non può usare reazioni. Durante il suo turno, può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Quali che siano le abilità o gli oggetti magici della

creatura, durante il suo turno questa non può effettuare più di un attacco da mischia o a gittata.

Se la creatura tenta di eseguire un incantesimo con tempo di esecuzione 1 azione, tira un d20. Con 11 o più, l'incantesimo non avrà effetto fino al prossimo turno della creatura, e la creatura dovrà usare la sua azione in quel turno per completare l'incantesimo. Se non potrà farlo, l'incantesimo viene sprecato.

Una creatura sotto l'effetto di questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Saggezza al termine del suo turno. Con un tiro salvezza riuscito, l'effetto ha termine.

LINGUE

3° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (un piccolo modello di argilla di uno zigurat)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce alla creatura con cui sei stato in contatto al momento dell'esecuzione dell'incantesimo l'abilità di comprendere qualsiasi lingua parlata che ode. Inoltre, quando il bersaglio parla, qualsiasi creatura che conosca almeno una lingua e può udire il bersaglio, comprende ciò che dice.

LUCE DIURNA

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una sfera di luce con raggio 18 metri si espande da un punto a tua scelta entro la gittata. La sfera irradia luce intensa e luce fioca per ulteriori 18 metri.

Se scegli un punto su di un oggetto che stai reggendo o che non è indossato o trasportato, la luce si irradia dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco, come un vaso o un elmo blocca la luce.

Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di oscurità creata da un incantesimo di 3° livello o più basso, l'incantesimo che ha creato l'oscurità viene dissolto.

MANTELLO DEL CROCIATO

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Il potere sacro si irradia da te in un'aura di 9 metri di raggio, risvegliando l'audacia delle creature amiche. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Mentre è nell'aura, ciascuna creatura non ostile all'interno di essa (te compreso) infligge 1d4 danni radianti aggiuntivi quando colpisce con un attacco con arma.

MURO DI VENTO

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo ventaglio e una piuma di origini esotiche)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un muro di forte vento si leva dal terreno in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 15 metri, alto 4,5 metri e spesso 30 centimetri. Puoi modellare il muro in qualsiasi maniera desideri purché componga un percorso continuo sul terreno. Il muro permane per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Una creatura subisce 3d8 danni contundenti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il forte vento tiene lontana foschia, fumo e altri gas. Le creature volanti di taglia Piccola o minore non possono attraversare il muro. I materiali leggeri trascinati nel muro volano verso l'alto. Frece, saette e altri proiettili normali vengono deviati e mancano automaticamente il bersaglio. (I macigni scagliati dai giganti e dalle macchine d'assedio, e proiettili simili, ne ignorano invece gli effetti). Le creature in forma gassosa non possono attraversarlo.

NUBE PUZZOLENTE

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un uovo marcio o foglie di cavolo puzzolente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Crei, in un punto a gittata, una sfera di 6 metri di raggio composta di un gas giallo e nauseabondo. La nube si propaga dietro gli angoli e la sua area è oscurata pesantemente. La nube permane nell'aria per la durata.

Ogni creatura che si trovi completamente all'interno della nube all'inizio del proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione contro il veleno. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura spende la sua azione di quel turno a vomitare e barcollare. Le creature che non hanno bisogno di respirare o che sono immuni al veleno riescono automaticamente il tiro salvezza.

Un vento moderato (almeno 15 chilometri all'ora) disperde la nube dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 chilometri all'ora) lo disperde dopo 1 round.

PALLA DI FUOCO

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: Istantanea

Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato verso un punto a gittata scelto da te, e poi esplose con un boato sommerso e si trasforma in un getto di fiamme. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 8d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Il fuoco si propaga intorno agli angoli. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno base incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

PARLARE CON I MORTI

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (incenso acceso)

Durata: 10 minuti

Conferisci un'apparenza di vita e intelligenza ad un cadavere a gittata, scelto da te, permettendogli di rispondere alle domande che gli poni. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non può essere non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni.

Fino al termine dell'incantesimo, puoi porre al cadavere fino a cinque domande. Il cadavere conosce solo quello che già sapeva in vita, compresa la lingua parlata. Le risposte sono di solito brevi, criptiche o ripetitive, e il cadavere non è sotto nessun obbligo a darti risposte veritiere se gli sei ostile o ti riconosce come suo nemico. Questo incantesimo non riporta l'anima della creatura nel corpo, ma solo lo spirito che lo muove. Di conseguenza, il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non capisce nulla di quello che è successo da quando è morto, e non può fare valutazioni su eventi futuri.

PARLARE CON LE PIANTE

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Infondi le piante entro 9 metri da te di capacità senziente e di limitata mobilità, dandole l'abilità di comunicare con te ed eseguire dei semplici comandi. Puoi interrogare le piante in merito ad eventi avvenuti nell'ultimo giorno nell'area dell'incantesimo, ottenendo informazioni sulle creature di passaggio, il clima e altro.

Puoi anche trasformare il terreno difficile prodotto dalla crescita delle piante (come cespugli e fitto sottobosco) in terreno ordinario per la durata. Oppure puoi trasformare del terreno normale in cui siano presenti delle piante in terreno difficile, che permane per la durata, ad esempio, facendo sì che rampicanti e rami rallentino gli inseguitori.

A discrezione il Master le piante potrebbero svolgere anche altri compiti per tuo conto. L'incantesimo non permette alle piante di sradicarsi e muoversi, ma possono muovere liberamente rami, steli e gambi.

Se una creatura pianta si trova nell'area, puoi comunicare con essa come se parlaste la stessa lingua, ma non ottieni alcuna abilità magica per influenzarla.

Questo incantesimo può far sì che le piante create dall'incantesimo *impigliare* rilascino una creatura intralciata.

PAROLA GUARITRICE DI MASSA

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Mentre pronunci parole di ripristino, fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, la cura incrementa di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

PROTEZIONE DALL'ENERGIA

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata, il bersaglio ha resistenza ad un tipo di danno scelto da te: acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono.

PUNIZIONE ACCECANTE

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, la tua arma risplende di luce intensa e l'attacco infligge 3d8 danni radianti aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza, non è più accecata.

RAVVIVARE

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Una creatura morta nell'ultimo minuto e con cui sei in contatto, ritorna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita le persone morte di vecchiaia, né può ripristinare le parti del corpo mancanti.

RESPIRARE ACQUA

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una cannuccia o una pagliuzza)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo consente ad un massimo di dieci creature consenzienti a gittata, e che puoi vedere, di respirare sott'acqua fino al termine dell'incantesimo. Le creature affette mantengono anche il loro normale metodo di respirazione.

RICHIAMARE FULMINE

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Una nube di tempesta compare nella forma di un cilindro alto 3 metri con un raggio di 18 metri, centrato su di un punto che puoi vedere, 30 metri sopra di te. L'incantesimo fallisce automaticamente se non puoi vedere il punto nell'aria dove apparirà la nube di tempesta (ad esempio, se sei in una stanza che non può accogliere la nube).

Quando esegui l'incantesimo, scegli un punto che puoi vedere entro la gittata. Una saetta di elettricità si abatterà dalla nuvola su quel punto. Ogni creatura entro 1,5 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d10 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi usare la tua azione

per richiamare un altro fulmine in questo modo, prendendo a bersaglio lo stesso punto o uno diverso.

Se quando esegui questo incantesimo ti trovi all'esterno in condizioni di tempesta, l'incantesimo ti fornisce il controllo della tempesta esistente invece di crearne una nuova. Sotto queste condizioni, il danno dell'incantesimo aumenta di 1d10.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

RIMUOVERE MALEDIZIONE

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tutte le maledizioni che affliggono una creatura o oggetto a contatto con te, terminano. Se l'oggetto è un oggetto magico maledetto, la maledizione resta, ma l'incantesimo infrange la sintonia del proprietario con l'oggetto così che lo possa rimuovere o gettare.

SAETTA FULMINANTE

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (linea di 30 metri)

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia e una verga d'ambra, cristallo o vetro)

Durata: Istantanea

Esplode un fulmine che forma una linea lunga 30 metri e larga 1,5 metri che parte da dove ti trovi in una direzione scelta da te.

Ogni creatura sulla linea deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 8d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Il fulmine incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

SCAGLIARE MALEDIZIONE

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura con cui sei a contatto deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando esegui questo incantesimo, scegli la natura della maledizione tra le seguenti opzioni:

- Scegli un punteggio di Caratteristica. Mentre è maledetto, il bersaglio ha svantaggio alle prove di Caratteristica e i tiri salvezza basati su quel punteggio di Caratteristica.
- Mentre è maledetto, il bersaglio ha svantaggio sui tiri di attacco contro di te.
- Mentre è maledetto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza all'inizio di ciascun suo turno. Se lo fallisce, spreca l'azione di quel suo turno senza fare nulla.
- Mentre il bersaglio è maledetto, i tuoi attacchi e incantesimi infliggono 1d8 danni necrotici aggiuntivi contro di lui.

L'incantesimo *rimuovere maledizione* termina questo effetto. A discrezione dell'Arbitro, puoi scegliere una maledizione dall'effetto diverso, ma non dovrebbe essere comunque

più potente di quelle descritte qui sopra. L'Arbitro detiene il giudizio finale sull'effetto di una maledizione.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello, la durata diventa concentrazione, massimo 10 minuti. Se usi uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, la durata diventa 8 ore. Se usi uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la durata diventa 24 ore. Se usi uno slot incantesimo di 9° livello, la durata diventa permanente finché non dissolta. Utilizzare uno slot incantesimo di 5° livello o più alto fornisce una durata che non richiede concentrazione.

SPIRITI GUARDIANI

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Personale (raggio di 4,5 metri)
Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Richiami degli spiriti che ti proteggano. Per la durata, essi fluttueranno intorno a te ad una distanza di 4,5 metri. Se sei buono o neutrale, la forma spettrale sarà angelica o fatata (a tua scelta). Se sei malvagio, avranno un aspetto immondo.

Quando esegui questo incantesimo, puoi designare un qualsiasi numero di creature che ne siano immuni. La velocità di una creatura affetta viene dimezzata all'interno dell'area, e quando una creatura entra nell'area per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno lì, deve effettuare un tiro salvezza di Saggio. Se fallisce il tiro salvezza subisce 3d8 danni radianti (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni necrotici (se sei malvagio), o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

TEMPESTA DI NEVISCHIO

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e qualche goccia d'acqua)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Fino al termine dell'incantesimo, pioggia gelida e nevischio si abbattono in un cilindro alto 6 metri e del raggio di 12 metri centrato in un punto da te scelto a gittata. L'area è oscurata pesantemente, mentre le fiamme esposte vengono spente.

Il terreno nell'area è coperto di ghiaccio scivoloso, rendendolo terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno lì, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, cade prona.

Se una creatura nell'area dell'incantesimo si sta concentrando, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo o perdere la concentrazione.

TOCCO VAMPIRICO

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Il contatto con la tua mano avvolta dall'ombra può risucchiare la forza vitale altrui per curare le tue ferite. Effettua un attacco con incantesimo da mischia contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni necrotici, e tu recuperi

un numero di punti ferita pari alla metà del danno necrotico che hai inflitto. Fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare ogni turno di nuovo questo attacco come tua azione.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

TRAMA IPNOTICA

3° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: S, M (un bastoncino luminoso di incenso o una fiala di cristallo piena di materiale fosforescente)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei a gittata una trama contorta di colori che si muove nell'aria all'interno di un cubo di 9 metri di spigolo. La trama appare per un momento e poi svanisce. Ogni creatura nell'area che veda la trama deve effettuare un tiro salvezza di Saggio. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura rimane affascinata per la durata. Mentre è affascinata da questo incantesimo, la creatura è inabile e ha velocità 0.

L'incantesimo termina per la creatura afflitta, qualora subisca danni o se qualcuno usa un'azione per scuoterla dal suo stato confusionale.

VELOCITÀ

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una grattata di radice di liquirizia)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli una creatura consenziente a gittata che puoi vedere. Fino al termine dell'incantesimo, la velocità del bersaglio è raddoppiata, ottiene un bonus di +2 alla CA, ha vantaggio ai tiri salvezza di Destrezza, e ottiene un'azione aggiuntiva durante ciascun suo turno. Quest'azione può essere impiegata solo per effettuare le azioni Attaccare (un solo attacco con un'arma), Disimpegnarsi, Nascondersi, Scattare o Usare un Oggetto.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio non può muoversi o effettuare azioni fino al suo prossimo turno, mentre è pervaso da un'improvvisa sonnolenza.

VOLARE

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una piuma dell'ala di qualsiasi volatile)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata, il bersaglio ottiene velocità di volo 18 metri. Quando l'incantesimo ha fine, qualora sia ancora in aria, il bersaglio cade, a meno che non riesca a frenare la discesa.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 3°.

4° LIVELLO

ASSASSINO FANTOMATICO

4° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Attingi agli incubi di una creatura a gittata e che puoi vedere, e crei una manifestazione illusoria delle sue più insite paure, visibile solo per quella creatura. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è spaventato per la durata. All'inizio di ciascun turno del bersaglio, prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subire 4d10 danni psichici. Se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

AURA DI PUREZZA

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Energia purificatrice si irradia da te in un'aura con un raggio di 9 metri. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Ciascuna creatura non ostile nell'aura (te compreso) non può divenire ammalata, ha resistenza al danno da veleno, e ha vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che provocano qualsiasi delle seguenti condizioni: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, spaventato e stordito.

AURA DI VITA

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Energia preservatrice della vita si irradia da te in un'aura con un raggio di 9 metri. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Ciascuna creatura non ostile nell'aura (te compreso) ha resistenza al danno necrotico, e i suoi punti ferita massimi non possono essere ridotti. Inoltre, una creatura vivente non ostile recupera 1 punto ferita quando comincia il suo turno all'interno dell'aura con 0 punti ferita.

AVVIZZIRE

4° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Energia negromantica avvolge una creatura a gittata, che puoi vedere, di tua scelta, deprivandola di linfa e vitalità. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio subisce 8d8 danni necrotici, o la metà di questi danni se riesce il tiro salvezza. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Se il bersaglio è una pianta non magica che non sia anche una creatura, come un albero o un cespuglio, non effettua alcun tiro salvezza, avvizzisce e muore all'istante.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

COMPULSIONE

4° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Le creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e che ti possono sentire, devono effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Un bersaglio riesce automaticamente il tiro salvezza se non può essere affascinato. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante ciascun tuo turno per indicare una direzione orizzontale rispetto a te. Ogni bersaglio afflitto deve usare quanto più possibile del suo movimento, durante il suo prossimo turno, per muoversi in quella direzione. Il bersaglio non può effettuare nessuna azione prima di muoversi. Dopo essersi mosso in questo modo, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza per tentare di terminare l'effetto.

Un bersaglio non può essere obbligato a muoversi dentro un pericolo palesemente letale, come fiamme o pozzi, ma per muoversi nella direzione indicata potrà provocare attacchi di opportunità.

CONFUSIONE

4° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (tre gusci di noce)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Questo incantesimo assale e piega la mente delle creature, generando illusioni e provocando azioni incontrollate. Quando esegui questo incantesimo ogni creatura, in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di un punto da te scelto entro la gittata, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subirne gli effetti.

Un bersaglio affetto non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ciascun suo turno per determinare il proprio comportamento per quel turno.

d10 Comportamento

1	La creatura usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione, tira un d8 assegnando a ciascuna faccia un punto cardinale. La creatura non effettuerà nessuna azione in questo turno
2-6	La creatura non può muoversi né attaccare in questo turno
7-8	La creatura usa la sua azione per effettuare un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata. Se non c'è nessuna creatura a portata, per questo turno la creatura non farà nulla.
9-10	La creatura può agire e muoversi normalmente.

Al termine di ciascun suo turno, un bersaglio affetto può effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se lo riesce, per lui l'effetto ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il raggio della sfera aumenta di 1,5 metri per ogni livello dello slot sopra il 4°.

CONTROLLARE ACQUA

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua e un pizzico di polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, controlli qualsiasi acqua libera all'interno dell'area che hai scelto fino ad un cubo di 30 metri di lato.

Quando esegui questo incantesimo puoi scegliere qualsiasi tra i seguenti effetti. Come azione, durante il tuo turno, puoi ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

Allagamento. Fai sì che il livello di tutta l'acqua nell'area aumenti fino a 6 metri. Se l'area include una costa, l'acqua inonda la terra ferma. Se scegli un'area all'interno di un grosso corpo d'acqua, crei invece un'onda alta 6 metri che viaggia da un lato all'altro dell'area prima di infrangersi. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore sul percorso dell'onda viene trasportato dall'altro lato. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore colpito dall'acqua ha una percentuale del 25% di cappottarsi. Il livello dell'acqua resta elevato fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del tuo turno successivo, finché perdura l'effetto di allagamento.

Dividere le Acque. Fai sì che l'acqua nell'area si sposti a lato per creare un varco. Il varco si estende per l'area dell'incantesimo, e l'acqua divisa forma un muro su entrambi i lati del varco. Il varco resta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. L'acqua tornerà poi lentamente a riempire il varco nel corso del round successivo, fino a che non sarà risalita al suo normale livello.

Ridirigere il Flusso. Fai sì che l'acqua corrente nell'area si muova in una direzione a tua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire muri o dirigersi verso altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le tue indicazioni, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende il suo flusso in base alle condizioni del terreno. L'acqua continua a muoversi nella direzione da te scelta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso.

Turbine. Questo effetto richiede un corpo d'acqua che copra un quadrato di 15 metri di lato e abbia una profondità di 7,5 metri. Fai sì che si formi un turbine al centro dell'area. Il turbine produce un vortice largo 1,5 metri alla base, largo fino a 15 metri in cima e alto 7,5 metri. Qualsiasi creatura o oggetto nell'acqua e che si trovi entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato 3 metri verso di esso. Una creatura può nuotare per allontanarsi dal vortice effettuando una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta durante un turno o inizia lì il suo turno, deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, la creatura subisce 2d8 danni contundenti e viene catturata dal vortice fino al termine dell'incantesimo. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce la metà di questi danni, e non è catturata dal vortice. Una creatura catturata dal vortice può usare la sua azione per cercare di nuotare via dal vortice come descritto sopra, ma ha svantaggio alle prove di Forza (Atletica) per farlo. La prima volta durante ciascun turno in un cui un oggetto entra nel vortice, l'oggetto subisce 2d8 danni contundenti; questo danno viene subito ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

CONVOCARE CREATURE DEI BOSCHI

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una bacca di agrifoglio per creature convocate)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi spiriti fatati che compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Un fatato di grado di sfida 2 o inferiore
- Due fatati di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro fatati di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto fatati di grado di sfida 1/4 o inferiore

Una creatura convocata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature convocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature convocate come gruppo, che agisce durante i propri turni. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi ai fatati, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Le statistiche delle creature sono nelle *Regole il Master*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando certi slot incantesimo di livello più alto, scegli una delle opzioni di cui sopra, ma apparirà un numero maggiore di creature: il doppio con uno slot di 6° livello e il triplo con uno slot di 8° livello

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando certi slot incantesimo di livello più alto, scegli una delle opzioni di cui sopra, ma apparirà un numero maggiore di creature: il doppio con uno slot di 5° livello, il triplo con uno slot di 7° livello, e il quadruplo con uno slot di 9° livello.

CONVOCARE ELEMENTALI MINORI

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi degli elementali che compariranno in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una della seguenti opzioni per decidere cosa appare:

- Un elementale di grado di sfida 2 o meno
- Due elementali di grado di sfida 1 o meno
- Quattro elementali di grado di sfida 1/2 o meno
- Otto elementali di grado di sfida 1/4 o meno

Un elementale convocato sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina.

Un elementale convocato è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per gli elementali convocati come gruppo, che agisce durante i propri turni. Essi obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi agli elementali, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni. Le statistiche delle creature sono nelle *Regole il Master*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando certi slot incantesimo di livello più alto, scegli una delle opzioni di cui sopra, ma apparirà un numero maggiore di creature: il doppio con uno slot di 6° livello e il triplo con uno slot di 8° livello

DIVINAZIONE

4° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla tua religione, il cui valore complessivo sia di 25 mo, che saranno consumati dall'incantesimo)

Durata: Istantanea

La tua magia e un'offerta ti mettono in comunicazione con un dio o il servitore di un dio. Gli puoi porre una singola domanda in merito ad uno specifico obiettivo, evento o attività che debba verificarsi entro 7 giorni. Il Master dà una risposta veritiera. La replica potrebbe essere una breve frase, una rima criptica o un presagio.

L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come l'esecuzione di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato.

Se esegui l'incantesimo due o più volte prima di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni esecuzione dopo la prima tu ottenga una lettura casuale. Il Master effettua questo tiro in segreto.

DOMINARE BESTIA

4° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di affascinare una bestia a gittata che puoi vedere. Essa deve riuscire un tiro salvezza di Saggiozza o restare affascinato per la durata, con vantaggio se tu o i tuoi alleati la state combattendo.

Mentre la bestia è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con esso. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue abilità.

Puoi impiegare la tua azione per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo turno, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza di Saggiozza contro l'incantesimo. Se il tiro salvezza riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello, la durata è concentrazione, massimo 10 minuti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello, la durata è concentrazione, massimo 1 ora. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la durata è concentrazione, massimo 8 ore.

ESILIO

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un oggetto disprezzato dal bersaglio)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di spedire una creatura a gittata e che puoi vedere in un altro piano di esistenza. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Carisma o venire esiliato.

Se il bersaglio è nato del piano di esistenza in cui ti trovi, esili il bersaglio in un semipiano innocuo. Mentre è lì, il bersaglio è inabile. Il bersaglio rimane lì fino al termine dell'incantesimo, quando riapparirà nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale adesso lo è.

Se il bersaglio è nato di un diverso piano di esistenza da quello in cui sei, il bersaglio svanisce emettendo un lieve scoppio, mentre torna al suo piano natio. Se l'incantesimo termina prima che sia trascorso 1 minuto, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale è occupato.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni slot incantesimo sopra il 4°.

FABBRICARE

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Converti le materie prime in prodotti finiti dello stesso materiale. Ad esempio, puoi fabbricare un ponte di legno da un cumulo di alberi, una corda da un mucchio di canapa, e abiti dal lino o la lana.

Scegli le materie prime che puoi vedere a gittata. Puoi fabbricare un oggetto di taglia Grande o inferiore (contenuto in un cubo di 3 metri di spigolo, o otto cubi connessi di 1,5 metri di spigolo) data una sufficiente quantità di materie prime. Se stai lavorando con il metallo, la pietra o altre sostanze minerali, l'oggetto fabbricato non può essere più grande di taglia Media (contenuto in un singolo cubo di 1,5 metri di spigolo). La qualità degli oggetti creati da questo incantesimo è commisurata alla qualità delle materie prime.

Tramite questo incantesimo non si possono creare o trasmutare creature o oggetti magici. Inoltre non puoi usarlo per creare oggetti che normalmente richiedono un alto livello di lavorazione, come i gioielli, le armi, il vetro o le armature, a meno che tu non abbia la competenza con il tipo di strumenti da artigiano utilizzati per costruire questi oggetti.

Forziere SEGRETO

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un forziere lavorato, 1 metro x 50 cm x 50 cm, costruito con rari materiali del valore di almeno 5.000 mo, e una sua replica Minuscola fatta degli stessi materiali e del valore di almeno 50)

Durata: Istantanea

Nascondi un forziere e tutti i suoi contenuti sul Piano Etereo. Quando esegui questo incantesimo devi essere in contatto con il forziere e la replica in miniatura che serve da componente materiale. Il forziere può contenere fino a 0,25 metri cubi di materiale non vivente (1 x metro x 50 centimetri x 50 centimetri).

Mentre il forziere rimane sul Piano Etereo, puoi usare un'azione per entrare in contatto con la replica e richiamare il forziere. Esso riapparirà in uno spazio non occupato sul terreno entro 1,5 metri da te. Puoi rispeditore il forziere nel Piano Etereo, usando un'azione ed entrando in contatto sia col forziere che con la replica.

Dopo 60 giorni, c'è una percentuale cumulativa del 5% al giorno che l'effetto dell'incantesimo abbia termine. L'effetto termina se l'incantesimo viene eseguito nuovamente, se la replica del forziere viene distrutta, o se decidi di terminare l'incantesimo con un'azione. Se l'incantesimo termina e il forziere si trova sul Piano Etereo, viene irrimediabilmente perduto.

GUARDIANO DELLA FEDE

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 8 ore

Un guardiano spettrale grande compare per la durata e fluttua in uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere, scelto da te. Il guardiano occupa quello spazio ed è indistinguibile eccetto per una spada luminosa e uno scudo con il simbolo della tua divinità.

Qualsiasi creatura a te ostile che entri in uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 20 danni radianti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Il guardiano svanisce dopo aver inflitto un totale di 60 danni.

INSETTO GIGANTE

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, trasformi fino a dieci centopiedi, tre ragni, cinque vespe o uno scorpione a gittata, in versioni giganti della loro forma naturale. Un centopiedi diventa un centopiedi gigante, un ragno diventa un ragno gigante, una vespa diventa una vespa gigante e uno scorpione diventa uno scorpione gigante.

Ogni creatura obbedisce ai tuoi comandi vocali e, in combattimento, agisce in ciascun round durante il tuo turno. Le statistiche di queste creature sono nelle *Regole il Master*, e sarà sempre il Master a risolvere le loro azioni e i loro movimenti.

Una creatura resta nella sua forma gigante per la durata, finché non scende a 0 punti ferita, o finché non usi un'azione per interrompere l'effetto su di essa.

Il Master può permetterti di scegliere bersagli differenti. Ad esempio, se trasformi un'ape, la sua versione gigante potrebbe avere le stesse statistiche della vespa gigante.

INVISIBILITÀ SUPERIORE

4° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa indossata o trasportata dal bersaglio diventa invisibile finché resta addosso al bersaglio.

LIBERTÀ DI MOVIMENTO

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una striscia di cuoio, avvolta intorno a un braccio o simile appendice)
Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata, il movimento del bersaglio ignora il terreno difficile, mentre gli incantesimi o altri effetti magici non possono ridurre la sua velocità né far sì che il bersaglio sia paralizzato o intralciato.

Il bersaglio può spendere 1,5 metri di movimento per liberarsi automaticamente da qualsiasi restrizione non magica, come manette o una creatura che l'ha afferrato. Infine, trovarsi sott'acqua non comporta penalità al movimento o gli attacchi del bersaglio.

LOCALIZZARE CREATURA

4° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia di segugio)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Descrivi o nomina una creatura che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione della creatura, purché quella creatura si trovi entro 300 metri da te. Se la creatura si muove, sai la direzione del suo movimento.

L'incantesimo può localizzare una specifica creatura a te nota, o la più vicina creatura di una specie (come umano o unicorno), purché tu abbia visto una simile creatura da vicino – entro 9 metri – almeno una volta. Se la creatura che descrivi o nomini ha una forma diversa, ad esempio è sotto gli effetti dell'incantesimo *polimorfia*, questo incantesimo non sarà in grado di localizzare la creatura.

Questo incantesimo non può localizzare una creatura se un flusso di acqua corrente largo almeno 3 metri blocca un percorso diretto tra te e la creatura.

MODELLARE PIETRA

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (argilla malleabile, che deve essere lavorata per ottenere una vaga forma dell'oggetto di pietra)
Durata: Istantanea

Modelli in qualsiasi forma che si presti ai tuoi scopi un oggetto di pietra di taglia Media o minore o una sezione di pietra non più grossa di 1,5 metri in qualsiasi direzione, con cui sei in contatto.

Così, ad esempio, potresti modellare una grossa pietra in un'arma, idolo o feretro, o creare un piccolo passaggio attra-

verso il muro, purché il muro sia spesso meno di 1,5 metri. Potresti anche modellare una porta di pietra o la sua cornice per sigillare la porta. L'oggetto che crei può avere fino a due cardini e un chiavistello, ma è impossibile creare meccanismi più delicati.

MURO DI FUOCO

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di fosforo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei un muro di fuoco su di una superficie solida a gittata. Puoi creare un muro lungo fino a 18 metri, alto fino a 6 metri e spesso 30 centimetri, o un muro circolare di 6 metri di diametro, 6 metri di altezza e 30 centimetri di spessore. Il muro è opaco e resta per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 5d8 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Un lato del muro, selezionato da te quando esegui questo incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ciascuna creatura che termini il suo turno entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce lo stesso danno quando entra nel muro per la prima volta durante un turno. L'altro lato del muro non infligge danni.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

OCCHIO ARCANO

4° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di manto di pipistrello)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Crei a gittata un occhio magico e invisibile, che fluttua nell'aria per la durata.

Ricevi mentalmente le informazioni visive dall'occhio, che ha vista normale e visione al buio fino a 9 metri. L'occhio può guardare in tutte le direzioni.

Con un'azione, puoi spostare l'occhio di 9 metri in qualsiasi direzione. Non c'è limite a quanto lontano possa spostarsi l'occhio, ma non può entrare in un altro piano di esistenza. Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, ma questo può attraversare un'apertura di una grandezza minima di 2,5 centimetri di diametro.

PELLE DI PIETRA

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente, la cui pelle si tramuta in una sostanza dura come la pietra. Fino alla fine dell'incantesimo il bersaglio ha resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti di natura non magica.

POLIMORFIA

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un bozzolo di bruco)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Questo incantesimo trasforma una creatura a gittata, che puoi vedere, in una nuova forma. Una creatura non consenziente deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza per evitare l'effetto. I mutaforma riescono automaticamente il tiro salvezza.

La trasformazione permane per la durata o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o muore. La nuova forma può essere quella di qualsiasi bestia il cui grado di sfida sia uguale o più basso di quello del bersaglio (o del livello del bersaglio, se questi non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle abilità mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta. Egli mantiene però il suo allineamento e personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotto a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade svenuta.

La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, eseguire incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in qualsiasi altro modo del suo equipaggiamento.

PORTA DIMENSIONALE

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Ti teletrasporti dalla tua attuale posizione in qualsiasi altro posto a gittata. Arrivi esattamente nel posto desiderato. Può essere un luogo che puoi vedere, uno che puoi visualizzare, o uno che puoi descrivere indicando distanza e direzione, come "30 metri verso il basso" o "90 metri in alto a nordovest ad un angolo di 45 gradi."

Puoi portare con te oggetti il cui peso non ecceda la tua capacità di carico. Puoi portare con te anche una creatura consenziente della tua taglia o più piccola con equipaggiamento fino al limite della sua capacità di carico. La creatura deve essere entro 1,5 metri da te quando esegui questo incantesimo.

Se dovessi arrivare in un posto già occupato da un oggetto o creatura, tu e la creatura che viaggia con te subite ciascuno 4d6 danni da forza, e l'incantesimo non riesce a teletrasportarvi.

PUNIZIONE SCONVOLGENTE

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci con un attacco con arma da mischia nella durata di questo incantesimo, la tua arma perfora sia il corpo che la mente e l'attacco infligge 4d6 danni psichici aggiuntivi al bersaglio. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di Caratteristica, e non può effettuare reazioni, fino al termine del suo prossimo turno.

RIFUGIO PRIVATO

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un sottile foglio di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto, e crisolito in polvere)

Durata: 24 ore

Rendi un'area a gittata protetta tramite la magia. L'area è un cubo che può essere piccolo fino a 1,5 metri di spigolo o grande fino a 30 metri di spigolo. L'incantesimo agisce per la durata o finché non usi un'azione per interromperlo.

Quando esegui l'incantesimo, decidi che tipo di sicurezza questo fornisce, scegliendo una o più delle seguenti proprietà:

- Il suono non può attraversare il perimetro dell'area tutelata.
- Il perimetro dell'area tutelata appare buio e nebbioso, impedendo di vedervi attraverso (anche alla visione al buio).
- Sensori creati da incantesimi di divinazione non possono apparire all'interno dell'area protetta o attraversare la sua barriera perimetrale.
- Le creature nell'area non possono essere bersaglio di incantesimi di divinazione.
- Nulla può teletrasportarsi dentro o fuori dell'area tutelata.
- All'interno dell'area tutelata, il viaggio planare è interdetto.

Eseguire questo incantesimo sullo stesso punto ogni giorno per un anno, rende questo effetto permanente.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, puoi aumentare le dimensioni del cubo di 30 metri per ogni livello dello slot sopra il 4°. Quindi, usando uno slot incantesimo di 5° livello, potresti proteggere un cubo fino a 60 metri di spigolo.

SCUDO DI FUOCO

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un po' di fosforo o una lucciola)

Durata: 10 minuti

Fiamme sottili e vaporose avvolgono il tuo corpo per la durata, emettendo luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Puoi terminare l'incantesimo in anticipo, usando un'azione per interromperlo.

Le fiamme ti forniscono uno scudo caldo o uno scudo freddo, a tua scelta. Lo scudo caldo ti conferisce resistenza al danno da freddo, mentre lo scudo freddo ti fornisce resistenza al danno da caldo.

Inoltre, ogni qualvolta una creatura entro 1,5 metri da te ti colpisce con un attacco da mischia, lo scudo erutta fiamme. L'attaccante subisce 2d8 danni da fuoco da uno scudo caldo, o 2d8 danni da freddo da uno scudo freddo.

SEGUGIO FEDELE

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo fischietto d'argento, e un pezzo d'osso, e un filo)

Durata: 8 ore

Puoi convocare un cane da guardia fantasma in uno spazio non occupato a gittata, e che puoi vedere, dove rimarrà per la durata, finché non viene congedato con un'azione, o finché non si allontanerà più di 30 metri da te.

Il segugio è invisibile a tutte le creature eccetto che a te e non può essere danneggiato. Quando una creatura di taglia Piccola o maggiore si avvicina entro 9 metri da esso senza aver prima pronunciato la parola d'ordine da te specificata quando hai eseguito l'incantesimo, il segugio inizia ad abbaiare a grande volume. Il segugio vede le creature invisibili e può vedere nel Piano Etereo. Esso ignora le illusioni.

All'inizio di ciascun tuo turno, il segugio tenta di mordere una creatura entro 1,5 metri da esso e che ti sia ostile. Il bonus di attacco del segugio è uguale al tuo modificatore di Caratteristica da incantatore + il tuo bonus di competenza. Se colpisce, infligge 4d8 danni perforanti.

SFERA RESILIENTE

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo semisferico di cristallo trasparente e un pezzo semisferico corrispondente di gomma araba)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una sfera di energia luminosa avvolge una creatura o oggetto di taglia Grande o inferiore a gittata. Una creatura non consentente deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è avvolta dall'incantesimo per la durata.

Nulla – né oggetti fisici, né energia, né altri effetti di incantesimi – può attraversare questa barriera, in entrata o uscita, sebbene una creatura all'interno della sfera possa respirare senza problemi. La sfera è immune a tutti i danni, e una creatura al suo interno non può essere danneggiata da attacchi o effetti originanti dall'esterno, né una creatura all'interno della sfera può danneggiare nulla che si trovi all'esterno.

La sfera è priva di peso e grande giusto a sufficienza per contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura avvolta può usare la sua azione per spingere contro le pareti della sfera e quindi farla rotolare fino alla metà della velocità della creatura. Allo stesso modo, il globo può essere raccolto e mosso da altre creature.

Un incantesimo *disintegrare* che prenda a bersaglio il globo lo distrugge senza danneggiare nulla al suo interno.

TEMPESTA DI GHIACCIO

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua)

Durata: Istantanea

Una grandinata di ghiaccio si abbatte a terra in un cilindro di 6 metri di raggio e 12 metri di altezza centrato su di un punto a gittata. Ogni creatura nel cilindro deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 2d8 danni contundenti e 4d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce. La grandine trasforma l'area di effetto della tempesta in terreno difficile fino al termine del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno contundente incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

TENTACOLI NERI DI EVARD

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di tentacolo di una piovra gigante o di un calamaro gigante)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Viscidi tentacoli d'ebano riempiono un quadrato di 6 metri di lato sul terreno, a gittata e che puoi vedere. Per la durata, questi tentacoli trasformano l'area in terreno difficile.

Quando una creatura entra nell'area affetta per la prima volta in un turno o comincia qui il suo turno, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 3d6 danni contundenti e rimanere intralciata dai tentacoli fino al termine dell'incantesimo. Una creatura che inizia il suo turno nell'area ed è già intralciata dai tentacoli, subisce 3d6 danni contundenti.

Una creatura intralciata dai tentacoli può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza o Destrezza (a sua scelta) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, si libera.

TERRENO ILLUSORIO

4° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una pietra, un rametto e un pezzo di pianta verde)

Durata: 24 ore

Fai sì che un pezzo di terreno naturale a gittata, in un cubo di 45 metri di spigolo, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno naturale. Di conseguenza, campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia. Le strutture edificate, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non mutano d'aspetto.

Le peculiarità tattili del terreno sono immutate, così che le creature che entrano nell'area è probabile che svelino l'illusione. Se al contatto la differenza non è ovvia, una creatura che esamina con cautela l'illusione può tentare una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi per dubitare di essa. Una creatura che riconosca l'illusione per quello che è, la percepisce come una vaga immagine sovrapposta al terreno.

TUTELA DALLA MORTE

4° livello, abiuazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Esegui l'incantesimo a contatto con una creatura. Conferisci al bersaglio protezione dalla morte.

La prima volta che il bersaglio dovesse scendere a 0 punti ferita in seguito al danno subito, il bersaglio scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo ha fine.

Se l'incantesimo è ancora attivo quando il bersaglio è vittima di un effetto che lo ucciderebbe all'istante senza infliggere danni, quell'effetto viene invece negato sul bersaglio e l'incantesimo ha fine.

VITICCIO STRITOLANTE

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Convoca un viticcio che spunta dal terreno in uno spazio non occupato che puoi vedere di tua scelta, entro la gittata. Quando esegui questo incantesimo, puoi dirigere il viticcio perché scatti verso una creatura entro 9 metri e che tu puoi vedere. Quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o venir trascinato 6 metri verso il viticcio.

Fino al termine dell'incantesimo, con un'azione bonus durante ciascuno tuo turno, puoi dirigere il viticcio perché si scagli contro la stessa creatura o verso un'altra.

5° LIVELLO

ANIMARE OGGETTI

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Gli oggetti prendono vita al tuo comando. Scegli fino a dieci oggetti non magici a gittata e che non siano indossati o trasportati. I bersagli Medi contano come due oggetti, i bersagli Grandi contano come quattro oggetti, i bersagli Enormi contano come otto oggetti. Non puoi animare oggetti di taglia più grossa di Enorme. Ogni bersaglio si anima e diventa una creatura sotto il tuo controllo fino al termine dell'incantesimo o finché non viene ridotto a 0 punti ferita.

Con un'azione bonus, puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura che hai generato con questo incantesimo e che si trovi entro 150 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarne solo alcune o tutte allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione intraprenderà la creatura e dove si muoverà durante il suo turno successivo, o puoi emettere un comando generico, come quello di fare la guardia ad una particolare stanza o corridoio. Se non dai comandi, la creatura si limiterà a difendersi dalle creature ostili. Una volta dato un ordine, la creatura continuerà a seguirlo finché non avrà completato il suo compito.

STATISTICHE OGGETTI ANIMATI

Taglia	PF	CA	Attacco	Fo	Des
Minuscola	20	18	+8 colpire, 1d4 + 4 danni	4	18
Piccola	25	16	+6 colpire, 1d8 + 2 danni	6	14
Media	40	13	+5 colpire, 2d6 + 1 danni	10	12
Grande	50	10	+6 colpire, 2d10+2 danni	14	10
Enorme	80	10	+8 colpire, 2d10+4 danni	18	6

Un oggetto animato è un costruito con CA, punti ferita, attacchi, Forza e Destrezza in base alla sua taglia. Il suo punteggio di Costituzione è 10, e i suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza sono 3, mentre il punteggio di Carisma è 1. Ha velocità di 9 metri; se l'oggetto è privo di gambe o altre appendici che può usare per muoversi, ha invece una velocità di volo 9 metri e può fluttuare. Se l'oggetto è ancorato ad una superficie o un oggetto più grosso, come una catena attaccata al muro, la sua velocità è 0. Possiede vista cieca con un raggio di 9 metri ed è cieco oltre questa distanza. Quando l'oggetto animato scende a 0 punti ferita, ritorna alla sua normale forma di oggetto, e tutti i danni in eccesso vengono inflitti alla sua forma originale.

Se comandi ad un oggetto di attaccare, questo può effettuare un singolo attacco da mischia contro una creatura entro 1,5 metri da lui. Effettua un attacco di schianto con un bonus di at-

tacco e danni contundenti determinati dalla sua taglia. L'Arbitro potrebbe determinare che a seconda della sua forma, un oggetto potrebbe invece infliggere danni taglienti o perforanti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, puoi animare due oggetti aggiuntivi per ogni livello dello slot sopra il 5°.

APPARIRE

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Questo incantesimo ti permette di cambiare l'aspetto di un qualsiasi numero di creature a gittata che puoi vedere. Fornisci a ciascun bersaglio un nuovo aspetto illusorio. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza di Carisma e, se lo riesce, ignora l'incantesimo.

L'incantesimo camuffa l'aspetto fisico oltre che gli abiti, le armature, le armi e l'equipaggiamento. Puoi far sembrare ciascuna creatura 30 centimetri più bassa o più alta, sembrare magra, grassa o una via di mezzo. Non puoi cambiare la conformazione del corpo del bersaglio, e quindi devi scegliere una forma che abbia la stessa distribuzione basilare di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia. L'incantesimo permane per la durata, a meno che tu non usi una tua azione per interromperlo prima.

I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Ad esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello all'abbigliamento di una creatura, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avverirebbe nulla e finirebbe per toccare la testa e i capelli della creatura. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria.

Una creatura può usare la sua azione per ispezionare un bersaglio ed effettuare una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, capisce che il bersaglio è camuffato.

BLOCCA MOSTRO

5° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggiozza, o restare paralizzato per la durata. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggiozza. Se lo riesce, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 5°. Quando esegui l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

CAMMINATA ARBOREA

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Ottieni l'abilità di entrare in un albero e muoverti dal suo interno all'interno di un altro albero della stessa specie entro 150 metri. Entrambi gli alberi devono essere vivi e almeno della tua stessa taglia. Devi usare 1,5 metri di movimento per entrare nell'albero. Apprendi istantaneamente la posizione di tutti gli altri alberi della stessa specie entro 150 metri e, come parte del movimento impiegato per entrare nell'albero, passare in uno degli altri alberi o uscire dall'albero in cui sei entrato. Riappari in un punto a tua scelta entro 1,5 metri dall'albero di destinazione, utilizzando altri 1,5 metri di movimento. Se non ti rimane movimento da usare, riappari entro 1,5 metri dall'albero in cui sei entrato.

Per la durata puoi usare questa abilità di trasporto una volta per round. Devi terminare ogni turno al di fuori di un albero.

CIRCOLO DI TELETRASPORTO

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, M (gessi e inchiostri rari infusi di gemme preziose del valore di almeno 50 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 round

Mentre esegui l'incantesimo, tracci un circolo di 3 metri di diametro sul pavimento, inscritto con sigilli che collegano il posto in cui ti trovi ad un circolo di teletrasporto permanente di tua scelta, di cui conosci la sequenza dei sigilli e che si trovi sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi tu. Un portale luminoso si apre all'interno del circolo tracciato da te e resta aperto fino al termine del tuo prossimo turno. Qualsiasi creatura che entri nel portale, riappare istantaneamente entro 1,5 metri dal circolo di destinazione o nello spazio non occupato più vicino, se non può comparire entro 1,5 metri da esso.

Molti grandi templi, gilde, e altri luoghi importanti possiedono dei circoli di teletrasporto permanenti, incisi da qualche parte nelle loro prossimità. Ciascuno di questi circoli possiede una sequenza di sigilli unica – una serie di rune magiche disposte seguendo una trama precisa. Quando ottieni l'abilità di eseguire questo incantesimo, apprendi le sequenze di sigilli di due destinazioni sul Piano Materiale, determinate dall'Arbitro. Nel corso delle tue avventure puoi imparare nuove sequenze di sigilli. Puoi mandare a memoria una sequenza di sigilli dopo averla studiata per almeno 1 minuto.

Puoi creare un circolo di teletrasporto permanente eseguendo questo incantesimo nello stesso luogo ogni giorno per un anno. Non devi usare il circolo di teletrasporto quando esegui l'incantesimo in questo modo.

COLPO DI FIAMMA

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (pizzico di zolfo)

Durata: Istantanea

Una colonna verticale di fuoco divino scende dal cielo e si abbatte sul luogo da te specificato. Ogni creatura in un cilindro di 3 metri di raggio e alto 12 metri centrato su di un punto a gittata deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 4d6 danni da fuoco e 4d6 danni radianti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno da fuoco o il danno radiante (a tua scelta) incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

COLPO DI FIAMMA

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (pizzico di zolfo)

Durata: Istantanea

Una colonna verticale di fuoco divino scende dal cielo e si abbatte sul luogo da te specificato. Ogni creatura in un cilindro di 3 metri di raggio e alto 12 metri centrato su di un punto a gittata deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 4d6 danni da fuoco e 4d6 danni radianti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno da fuoco o il danno radiante (a tua scelta) aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

COMUNIONE

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso e una fiala di acqua sacra o blasfema)

Durata: 1 minuto

Comunicati con la tua divinità o un agente divino e gli poni fino a tre domande a cui si può dare risposta con un sì o un no. Devi porre le domande prima della fine dell'incantesimo. Riceverai la risposta corretta a ciascuna domanda.

Le creature divine non sono necessariamente onniscienti, quindi potresti ricevere "non è chiaro" come risposta ad una domanda che riguarda informazioni non pertinenti alle conoscenze della divinità. Nel caso in cui una risposta di una parola potrebbe essere fuorviante o contraria agli interessi della divinità, il Master potrebbe invece dare una breve frase come risposta.

Se esegui l'incantesimo due o più volte prima di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni esecuzione dopo la prima tu non ottenga alcuna risposta. Il Master effettua questo tiro in segreto.

COMUNIONE CON LA NATURA

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Per un istante diventi tutt'uno con la natura e ottieni informazioni sul territorio circostante. In ambienti esterni, l'incantesimo ti fornisce informazioni sul territorio entro 5 chilometri da te. In grotte e altri ambienti naturali sotterranei, il raggio è limitato a 100 metri. L'incantesimo non funziona nei luoghi in cui la natura è stata soppiantata da costruzioni, come in sotterranei e paesi.

Apprendi immediatamente informazioni su un massimo di tre argomenti a tua scelta su uno dei seguenti soggetti, in relazione all'area:

- Terreno e corpi d'acqua
- Piante, minerali, animali e popolazioni prevalenti
- Potenti celestiali, elementali, fatati, immondi o non morti
- Influenze da altri piani di esistenza
- Edifici

CONO DI FREDDO

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un piccolo cristallo o cono di vetro)

Durata: Istantanea

Un'esplosione di aria fredda erutta dalle tue mani. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura subisce 8d8 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Una creatura uccisa da questo incantesimo diventa una statua di ghiaccio fino a quando disgela.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

CONTAGIO

5° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 7 giorni

Tramite il contatto puoi infliggere malattie. Effettua un attacco con incantesimo da mischia contro una creatura a portata. Se colpisce, infatti la creatura con una malattia a tua scelta tra quelle descritte di seguito.

Al termine di ciascun turno del bersaglio, esso deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Dopo aver fallito tre di questi tiri salvezza, gli effetti della malattia permangono per la durata, e la creatura non effettua più tiri salvezza. Dopo aver riuscito tre di questi tiri salvezza, la creatura recupera dalla malattia, e l'incantesimo ha termine.

Dato che questo incantesimo induce nel suo bersaglio una malattia naturale, qualsiasi effetto che rimuova le malattie o migliori gli effetti delle malattie si applica ad essa.

Debolezza Accecante. Il dolore attanaglia la mente della creatura mentre i suoi occhi diventano bianco latte. La creatura ha svantaggio alle prove di Saggezza e ai tiri salvezza di Saggezza, ed è accecata.

Febbre Lurida. Una febbre devastante sconvolge il corpo della creatura. La creatura ha svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza, e ai tiri di attacco che usano la Forza.

Carne Putrida. La pelle della creatura marcisce. La creatura ha svantaggio alle prove di Carisma e vulnerabilità a tutti i danni.

Fitte. La creatura è sopraffatta dai tremiti. La creatura ha svantaggio alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza di Destrezza, e ai tiri di attacco che usano la Destrezza.

Fuoco Mentale. La mente della creatura è preda della febbre. La creatura ha svantaggio alle prove di Intelligenza e ai tiri salvezza di Intelligenza, e si comporta come se in combattimento fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *confusione*.

Morte Melmosa. La creatura inizia a sanguinare incessantemente. La creatura ha svantaggio alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza di Costituzione. Inoltre, ogni qualvolta la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo prossimo turno.

CONTATTARE ALTRO PIANO

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Contatti mentalmente un semidio, lo spirito di un saggio da tempo defunto, o qualche altra misteriosa entità di un altro piano. Contattare l'intelligenza extraplanare può affaticare o addirittura spezzare la tua mente. Quando esegui questo incantesimo, effettua un tiro salvezza di Intelligenza CD 15. Se lo fallisci, subisci 6d6 danni psichici e resti demente fino al termine di un riposo lungo. Mentre sei demente, non puoi effettuare azioni, non puoi capire quello che dicono le altre creature, non puoi leggere, e parli solo farneticando. L'incantesimo *ripristino superiore* può porre fine a questo effetto.

Se riesci il tiro salvezza, puoi porre all'entità fino a cinque domande. Devi porre le domande prima del termine dell'incantesimo. L'Arbitro risponderà a ciascuna domanda con una parola: "sì", "no", "forse", "mai", "irrelevante" o "confuso" (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Se una risposta di una parola potrebbe risultare fuorviante, l'Arbitro potrebbe invece dare come risposta una breve frase.

CONVOCARE ELEMENTALE

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (incenso bruciato per l'aria, argilla malleabile per la terra, zolfo e fosforo per il fuoco, o acqua e sabbia per l'acqua)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Richiami un servitore elementale. Scegli un'area a gittata composta di acqua, aria, fuoco o terra e che riempia un cubo di 3 metri di spigolo. Un elementale di grado di sfida 5 o minore appropriato all'area da te scelta compare in uno spazio non occupato entro 3 metri da essa. L'elementale sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina.

L'elementale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata. Tirare l'iniziativa per l'elementale, che agisce durante i propri turni. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi all'elementale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Se la tua concentrazione viene infranta, l'elementale non sparisce. Invece, perderai il controllo dell'elementale, che diventerà ostile verso di te e i tuoi compagni, e potrebbe attaccarvi. Un elementale fuori controllo non può essere congelato da te, e sparisce 1 ora dopo che lo hai convocato. Le statistiche dell'elementale sono nelle *Regole il Master*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il grado di sfida aumenta di 1 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

CONVOCARE RAFFICA

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di munizione o un'arma lanciata)

Durata: Istantanea

Lanci un'arma non magica o spari un pezzo di munizione non magico in aria e scegli un punto a gittata. Centinaia di duplicati della munizione o dell'arma ricadono come raffica dall'alto e poi scompaiono. Ogni creatura in un cilindro del raggio di 12 metri e alto 6 metri centrato su quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 8d8 danni se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Il tipo di danno è lo stesso dell'arma o della munizione usata come componente.

CREAZIONE

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che intendi creare)

Durata: Speciale

Afferri pezzi di materia d'ombra dal Mondo delle Ombre per creare, a gittata, oggetti non viventi di materia vegetale: beni morbidi, corda, legno o qualcosa di simile. Puoi usare questo incantesimo anche per creare oggetti minerali come pietra, cristallo o metallo. L'oggetto creato non può essere più grosso di un cubo di 1,5 metri di spigolo, e l'oggetto deve essere di una forma e materiale che hai già visto in passato.

La durata dipende dal materiale dell'oggetto. Se l'oggetto è composto da più materiali, usa la durata più breve.

Materiale	Durata
Materia vegetale	1 giorno
Pietra o cristallo	12 ore
Metalli preziosi	1 ora
Gemme	10 minuti
Adamantio o mithril	1 minuto

Usare qualsiasi materiale creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo farà fallire quell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il cubo aumenta di 1,5 metri di spigolo per ogni livello dello slot sopra il 5°.

CURARE FERITE DI MASSA

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'onda di energia guaritrice parte da un punto a gittata, scelto da te. Scegli fino a sei creatura in una sfera di 9 metri di raggio centrata su quel punto. Ogni bersaglio recupera punti ferita uguali a 3d8 + il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, la cura incrementa di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

DISSOLVERE BENE E MALE

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un'energia luminosa ti circonda e ti protegge da fatati, non morti e creature originarie di luoghi aldilà del Piano Materiale. Per la durata, i celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti hanno svantaggio ai tiri di attacco contro di te.

Puoi terminare l'incantesimo anticipatamente usando una delle seguenti funzioni speciali.

Spezzare Ammalimento. Con un'azione, puoi entrare in contatto con una creatura affascinata, spaventata o posseduta da un celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto. La creatura con cui sei in contatto non è più affascinata, spaventata o posseduta da queste creature.

Congedo. Con un'azione, effettua un attacco con incantesimo da mischia contro un celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto nella tua portata. Se lo colpisci, puoi cercare di rimandare la creatura al suo piano di origine. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Carisma o venire rispettata sul suo piano nativo (se non vi si trova già). Se non si trovano sul loro piano nativo, i non morti vengono rispediti nel Mondo delle Ombre e i fatati nelle Terre Fatate.

DOMINARE PERSONA

5° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di affascinare un umanoide a gittata che puoi vedere. Esso deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinato per la durata, con vantaggio se tu o i tuoi alleati lo state combattendo.

Mentre il bersaglio è affascinato, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con esso. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi al bersaglio mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui esso obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se il bersaglio completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue abilità.

Puoi impiegare la tua azione per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo turno, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza di Saggezza contro l'incantesimo. Se il tiro salvezza riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello, la durata è concentrazione, massimo 10 minuti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello, la durata è concentrazione, massimo 1 ora. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o più alto, la durata è concentrazione, massimo 8 ore.

FARETRA RAPIDA

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una faretra contenente almeno un pezzo di munizione)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Trasmuti la tua faretra così che produca una riserva infinita di munizioni non magiche, che sembrano saltare nella tua mano quando la allunghi per afferrarle.

Durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus per effettuare due attacchi con un'arma che usi le munizioni nella faretra. Ogni volta che effettui un simile attacco a gittata, la tua faretra rimpiazza magicamente le munizioni usate con un simile pezzo di munizione non magica. Qualsiasi pezzo di munizione creato da questo incantesimo si disintegra al termine dell'incantesimo. Se perdi il possesso della faretra, l'incantesimo ha termine.

FUORVIARE

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Diventi invisibile nello stesso momento in cui un tuo doppione illusorio compare nel posto in cui ti trovi. Il doppione resta per la durata, ma l'invisibilità termina se attacchi o esegui un incantesimo.

Puoi usare la tua azione per far muovere il doppione illusorio fino al doppio della tua velocità e fargli compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia.

Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui si trova lui. Durante ciascun tuo turno, con un'azione bonus, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.

GUSCIO ANTI VITA

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Una barriera luminosa si estende fino ad un raggio di 3 metri intorno a te, muovendosi con te e rimanendo centrata su di te, tenendo distanti le creature che non siano non morti o costrutti. La barriera permane per la durata.

La barriera impedisce ad una creatura affetta di attraversarla in alcun modo. Una creatura affetta può eseguire incantesimi o effettuare attacchi con armi a gittata o con portata attraverso la barriera.

Se ti muovi in modo che una creatura affetta venga forzata ad attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

LEGAME PLANARE

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 24 ore

Con questo incantesimo, cerchi di vincolare un celestiale, elementale, fatato o immondo al tuo servizio. La creatura deve restare nella gittata per l'intera esecuzione dell'incantesimo. (Di solito, la creatura viene prima convocata al centro di un *cerchio magico* invertito per tenerla intrappolata mentre questo

incantesimo viene eseguito). Al completamento dell'esecuzione, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, è vincolato al tuo servizio per la durata. Se la creatura è stata convocata o creata da un altro incantesimo, la durata di quell'incantesimo viene estesa per corrispondere alla durata di questo incantesimo.

Una creatura vincolata deve eseguire le tue istruzioni al meglio delle sue abilità. Potresti comandare la creatura di accompagnarti nel corso di un'avventura, di proteggere un luogo o di consegnare un messaggio. La creatura obbedisce le tue istruzioni alla lettera, ma se ti è ostile, cercherà di distorcere le tue parole ai suoi fini. Se la creatura adempie completamente alle tue istruzioni prima del termine dell'incantesimo, ritornerà da te per comunicarti l'avvenuto qualora vi troviate sullo stesso piano di esistenza. Se vi troviate su piani di esistenza diversi, ritornerà nel luogo dove l'hai vincolata e rimarrà lì fino al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot di livello più alto, la durata aumenta a 10 giorni per uno slot di 6° livello, a 30 giorni per uno slot di 7° livello, a 180 giorni per uno slot di 8° livello e ad un anno e un giorno per uno slot di 9° livello.

LEGAME TELEPATICO

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (pezzi di gusci d'uovo da due differenti specie di creature)

Durata: 1 ora

Stabilisci un collegamento telepatico tra un massimo di otto creature consenzienti a gittata di tua scelta, collegando psichicamente ciascuna creatura alle altre per la durata. Le creature con punteggi di Intelligenza 2 o meno ignorano questo incantesimo.

Fino al termine dell'incantesimo, i bersagli possono comunicare telepaticamente tramite questo legame, che condividano o meno una lingua in comune. La comunicazione è possibile a qualsiasi distanza, ma non può estendersi a differenti piani di esistenza.

MANO ARCANIA

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei una mano Grande, composta di energia trasparente e luminosa, in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo, e si muove al tuo comando, imitando i movimenti della tua mano.

La mano è un oggetto che ha CA 20 e punti ferita uguali ai tuoi punti ferita massimi. Ha Forza 28 (+6) e Destrezza 10 (+0). La mano non riempie il suo spazio.

Quando esegui l'incantesimo e come azione bonus durante i tuoi turni successivi, puoi muovere la mano fino a 18 metri e poi generare uno dei seguenti effetti.

Pugno Serrato. La mano colpisce una creatura o un oggetto entro 1,5 metri da essa. Effettua un attacco con incantesimo da mischia usando la mano e le tue statistiche di gioco. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

Mano di Forza. La mano cerca di spingere una creatura di 1,5 metri in una direzione a tua scelta. Effettua una prova di Forza della mano contesa dalla prova di Forza (Atletica) del bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai vantaggio alla prova. Se riesci, la mano spinge il bersaglio di 1,5

metri più 1,5 metri moltiplicato il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore (minimo 1,5 metri). La mano si muove assieme al bersaglio per restare entro 1,5 metri da lui.

Mano Afferrante. La mano cerca di afferrare una creatura di taglia Enorme o più piccola che si trovi entro 1,5 metri da lei. Per risolvere l'azione di afferrare usi la Forza della mano. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai vantaggio alla prova. Mentre la mano sta afferrando il bersaglio, puoi usare un'azione bonus per fare stritolare il bersaglio dalla mano. Quando lo fai, il bersaglio subisce danni contundenti pari a $2d6 +$ il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore.

Mano Frapposta. La mano si frappone tra di te e una creatura di tua scelta finché non le dai un comando diverso. La mano si muove in modo da restare tra di te e il bersaglio, fornendoti metà copertura contro il bersaglio. Il bersaglio non può muoversi attraverso lo spazio della mano se il suo punteggio di Forza è uguale o inferiore al punteggio di Forza della mano. Se il suo punteggio di Forza è superiore al punteggio di Forza della mano, il bersaglio può muoversi attraverso lo spazio della mano, ma considera quello spazio come fosse terreno difficile.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno dell'opzione pugno serrato aumenta di $2d8$ e il danno dell'opzione mano afferrante aumenta di $2d6$ per ogni livello dello slot sopra il 5°.

MODIFICARE MEMORIA

5° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di rimodellare i ricordi di un'altra creatura. Una creatura che puoi vedere deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la stai combattendo, la creatura ha vantaggio sul tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio diventa affascinato da te per la durata. Il bersaglio affascinato è inabile e inconsapevole dell'ambiente circostante, sebbene sia ancora in grado di udirti. Se subisce danni o diviene bersaglio di un altro incantesimo, questo incantesimo termina, e nessuno dei ricordi del bersaglio viene modificato.

Mentre questo affasciamento permane, puoi agire sui ricordi del bersaglio in merito ad un evento che abbia vissuto nelle ultime 24 ore e che non sia durato più di 10 minuti. Puoi eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, permettere al bersaglio di ricordare l'evento con perfetta chiarezza e dettagli particolareggiati, modificare il ricordo dei dettagli dell'evento, o creare il ricordo di un altro evento.

Devi poter parlare al bersaglio per descrivere il modo in cui i suoi ricordi saranno affetti, e questi deve essere in grado di comprendere la tua lingua, affinché i ricordi modificati si instaurino nella sua memoria. Se l'incantesimo termina prima che tu abbia finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non viene alterata. Altrimenti, i ricordi modificati si instaurano al termine dell'incantesimo.

Una memoria modificata non influisce necessariamente sul comportamento della creatura, in particolare se i suoi ricordi contraddicono le inclinazioni naturali, l'allineamento o la fede della creatura. Una memoria modificata in modo illogico, come impiantare il ricordo di quanto la creatura ami immergersi nell'acido, viene rimossa, come fosse un brutto sogno. Il Master può giudicare un ricordo modificato troppo insensato perché abbia alcun effetto su di una creatura.

Un incantesimo *rimuovere maledizione* o *ripristino superiore* eseguito sul bersaglio ne ripristina i veri ricordi.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, puoi alterare i ricordi di un bersaglio riguardo un evento sconvolgenti fino a

7 giorni prima (6° livello), 30 giorni prima (7° livello), 1 anno prima (8° livello) o qualsiasi punto nel passato della creatura (9° livello).

MURO DI FORZA

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere prodotta frantumando una gemma trasparente)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Un invisibile muro di forza diviene in esistenza in un punto a gittata scelto da te. Il muro appare in qualsiasi orientamento da te scelto, come una barriera orizzontale o verticale oppure angolata. Può fluttuare nell'aria o appoggiarsi su di una superficie solida. Puoi darle la forma di una cupola emisferica o di una sfera con un raggio massimo di 3 metri, oppure darle l'aspetto di una superficie piana composta da un massimo di dieci pannelli di 3 metri per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 75 centimetri e resta per tutta la durata. Se il muro taglia uno spazio di una creatura, quando compare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a tua discrezione).

Nulla può attraversare fisicamente il muro. È immune a tutti i danni e non può essere dissolto da *dissolvere magia*. Tuttavia, il muro è distrutto all'istante dall'incantesimo *disintegrare*. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo ai viaggiatori eterici di attraversarlo.

MURO DI PIETRA

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo blocco di granito)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Un muro di pietra solida non magico si forma in un punto a gittata, scelto da te. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto di pannelli di 3 per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, puoi creare pannelli 3 x 6 metri di soli 7,5 centimetri di spessore.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta). Se la creatura fosse circondata da tutte le parti dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida), la creatura può effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo riesce, può usare la sua reazione per muoversi della sua velocità in modo da non essere più intrappolata nel muro.

Il muro può aver qualsiasi forma tu desideri, sebbene non possa occupare lo stesso spazio di una creatura od oggetto. Il muro può anche non essere verticale o poggiare su di un piano. Deve, tuttavia, fondersi con ed essere sostenuto da pietra già esistente. Quindi, puoi usare questo incantesimo per creare un ponte su di un baratro o creare una rampa.

Se crei un muro non verticale del genere, più lungo di 6 metri, devi dimezzare le dimensioni di ciascun pannello per creare dei supporti. Puoi modellare rozzamente la pietra per creare merlature, spalti e così via.

Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e sfondato. Ogni pannello ha CA 15 e 30 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 punti ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli connessi, a discrezione il Master.

Se mantieni la concentrazione su questo incantesimo per la sua intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro sparisce al termine dell'incantesimo.

NUBE ASSASSINA

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei una sfera di 6 metri di raggio formata da una nebbia velenosa giallo-verde centrata in un punto a gittata di tua scelta. La nebbia si propaga dietro gli angoli. Permane per la durata o finché un forte vento non disperde la nebbia, terminando l'incantesimo. La sua area è oscurata pesantemente.

Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia lì il suo turno, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. La creatura subisce 5d8 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Le creature ne sono affette anche se trattengono il respiro o non hanno bisogno di respirare.

La nebbia si allontana di 3 metri da te all'inizio di ogni tuo turno, spostandosi lungo la superficie del terreno. I vapori, essendo più pesanti dell'aria, tendono a scendere verso il basso, arrivando addirittura ad insinuarsi nelle aperture.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 metri per ogni livello dello slot sopra il 5°.

ONDA DISTRUTTIVA

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Istantanea

Colpisci il terreno, provocando uno scoppio di energia divina che si irradia da te. Ogni creatura da te scelta entro 9 metri da te, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o subire 5d6 danni da tuono, oltre che 5d6 danni radianti o danni necrotici (a tua scelta), e divenire prona. Una creatura che riesca il tiro salvezza subisce la metà di questi danni e non è prona.

PASSAPARETI

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di semi di sesamo)

Durata: 1 ora

Per la durata, compare un passaggio in un punto a gittata che puoi vedere, su di una superficie di legno, calcina o pietra (come una parete, un soffitto o un pavimento) scelta da te. Tu scegli le dimensioni dell'apertura: al massimo larga 1,5 metri, alta 2,4 metri e profonda 6 metri. Il passaggio non crea instabilità nella struttura che lo circonda.

Quando l'apertura sparisce, qualsiasi creatura o oggetto ancora nel passaggio creato dall'incantesimo viene espulso al sicuro nello spazio non occupato più vicino alla superficie su cui hai eseguito l'incantesimo.

PIAGA DEGLI INSETTI

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (qualche granello di zucchero, qualche chicco di grano, e una passata di lardo)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Uno sciame di locuste affamate riempie una sfera di 6 metri di raggio centrata in un punto a gittata scelto da te. La sfera si propaga intorno agli angoli. La sfera rimane per la durata, e la sua area è oscurata leggermente. L'area della sfera è terreno difficile.

Quando l'area appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura subisce 4d10 danni perforanti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area dell'incantesimo durante un turno o se termina il proprio turno al suo interno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

PUNIZIONE ESILIANTE

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma crepita di energia e l'attacco infligge 5d10 danni da forza aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, se l'attacco riduce il bersaglio a 50 punti ferita o meno, lo esilia. Se il bersaglio è nativo di un diverso piano di esistenza rispetto a quello in cui ti trovi, il bersaglio sparisce, ritornando al suo piano nativo. Se il bersaglio è nativo del piano in cui ti trovi, la creatura svanisce in un semipiano innocuo. Mentre si trova lì, il bersaglio è inabile. Rimarrà lì fino al termine dell'incantesimo, allorché il bersaglio riapparirà nello spazio lasciato o nello spazio non occupato più vicino, qualora quello spazio fosse occupato.

REINCARNAZIONE

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (oli e unguenti rari del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Entri a contatto con un umanoide morto o un frammento di umanoide morto. Purché la creatura non sia morta da più di 10 giorni, l'incantesimo gli forma un nuovo corpo adulto e poi ne richiama l'anima affinché entri nel corpo. Se l'anima del bersaglio non è libera o consenziente a farlo, l'incantesimo fallisce.

La magia modella un nuovo corpo, che probabilmente provocherà un cambio di razza alla creatura. Il Master tira un d100 e consulta la seguente tabella per determinare quale forma assuma la creatura una volta riportata in vita, oppure sarà il Master a scegliere la forma.

d100	Razza
01-04	Dragonide
05-13	Nano di collina
14-21	Nano di montagna
22-25	Elfo scuro (Drow)
26-34	Elfo alto
35-42	Elfo dei boschi
43-46	Gnomo della foresta
47-52	Gnomo delle rocce
63-56	Mezzelfo
57-60	Mezzorco
61-68	Gli halfling piede esto
69-76	Gli halfling cuoreforte
76-96	Umano
97-00	Tiefing

La creatura reincarnata ricorda la sua vita e le sue esperienze passate. Mantiene le capacità che aveva nella sua forma originale, eccetto il cambiamento della sua razza originale per la nuova e la conseguente modifica dei tratti razziali.

RESTRIZIONE

5° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 30 giorni

Imponi un comando magico ad una creatura a gittata che puoi vedere, obbligandolo ad adempiere un determinato compito o vietandole di svolgere un'azione o corso d'attività deciso da te. Se la creatura ti può capire, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinata da te per la durata. Mentre la creatura è affascinata da te, subisce 5d10 danni psichici ogni volta che agisce in maniera direttamente contraria alle tue istruzioni, ma non più di una volta al giorno. Una creatura che non ti può capire ignora gli effetti di questo incantesimo.

Puoi dare qualsiasi comando di tua scelta, tranne un'attività che provocherebbe morte certa. Dovessi tu pronunciare un comando suicida, l'incantesimo avrebbe termine.

Puoi terminare l'incantesimo usando un'azione. Anche *rimuovere maledizione*, *ripristino superiore* o *desiderio* vi pongono termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° o 8° livello, la durata è 1 anno. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, l'incantesimo dura finché non viene terminato da uno degli incantesimi sopra menzionati.

RIANIMARE MORTI

5° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una diamante del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Riporti in vita una creatura morta, purché questa non sia morta da più di 10 giorni. Se l'anima della creatura è sia consenziente che libera di riunirsi al corpo, la creatura torna in vita con 1 punto ferita.

Questo incantesimo neutralizza anche qualsiasi veleno e cura le malattie non magiche che affliggevano la creatura al momento della morte. Questo incantesimo, tuttavia, non rimuove le malattie magiche, maledizioni o simili effetti; se questi non vengono rimossi prima dell'esecuzione dell'incantesimo, riprenderanno a manifestarsi quando la creatura torna in vita. L'incantesimo non può riportare in vita una creatura non morta.

Questo incantesimo richiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti. Se la creatura è priva di parti del corpo o organi fondamentali per la sopravvivenza – la testa, ad esempio – l'incantesimo fallisce automaticamente.

Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i tiri di attacco, tiri salvezza e prove di Caratteristica. Ogni volta che il bersaglio termina un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.

RIPRISTINO SUPERIORE

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Imbevi una creatura a contatto di energia positiva per annullare un effetto debilitante. Puoi ridurre il livello di sfinimento del bersaglio di uno, o terminare uno dei seguenti effetti che affliggono il bersaglio:

- Un effetto che ha affascinato o pietrificato il bersaglio
- Una maledizione, compresa la sintonia di un bersaglio con un oggetto maledetto
- Qualsiasi riduzione di uno dei punteggi delle caratteristiche del bersaglio
- Un effetto che riduce i punti ferita massimi del bersaglio.

RISVEGLIARE

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 8 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un'agata del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Dopo aver trascorso il tempo di esecuzione a tracciare percorsi magici con una gemma preziosa, entri a contatto con una bestia o pianta Enorme o di taglia inferiore. Il bersaglio non deve avere punteggio di Intelligenza o Intelligenza 3 o meno. Il bersaglio ottiene Intelligenza 10. Il bersaglio ottiene anche l'abilità di parlare una lingua che conosci. Se il bersaglio è una pianta, ottiene l'abilità di muovere i suoi arti, radici, liane, rampicanti e così via, e ottiene sensi simili a quelli di un umano. Il Master sceglierà le statistiche appropriate al tipo di pianta risvegliata, come le statistiche per il cespuglio risvegliato o l'albero risvegliato.

La bestia o pianta risvegliata è affascinata da te per 30 giorni o finché tu o i tuoi compagni non gli arrecherete danno. Quando la condizione affascinato termina, la creatura risvegliata sceglie se rimanerti amichevole, in base a come l'hai trattata mentre era affascinata.

SCRUTARE

5° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 1.000 mo, come una sfera di cristallo, un specchio d'argento o una fonte ricolma di acqua sacra)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Puoi vedere e udire una particolare creatura a tua scelta che si trovi sul tuo stesso piano di esistenza. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, modificato da quanto bene conosci il bersaglio e la tua connessione fisica ad esso. Se il bersaglio sa che stai eseguendo l'incantesimo, può fallire volontariamente il tiro salvezza, in caso desiderasse essere osservato da te.

Conoscenza	Mod TS
Di seconda mano (ne hai sentito parlare)	+5
Di prima mano (hai incontrato il bersaglio)	+0
Familiare (conosci il bersaglio)	-5

Connessione	Mod TS
Descrizione o immagine	-2
Oggetto di proprietà o indumento	-4
Parte del corpo (ciocca di capelli, pelo, unghia, altro)	-10

Se riesce il tiro salvezza, il bersaglio ignora gli effetti dell'incantesimo, e non potrai usare di nuovo questo incantesimo contro di lui prima che siano passate 24 ore.

Se il tiro salvezza è fallito, l'incantesimo crea un sensore invisibile entro 3 metri dal bersaglio. Tramite il sensore puoi udire e vedere come se fossi sul posto. Il sensore si muove assieme al bersaglio, rimanendo entro 3 metri da lui per la durata. Una creatura che può vedere oggetti invisibili vede il sensore come una sfera luminosa delle dimensioni all'incirca di un pugno.

Invece di prendere a bersaglio una creatura, puoi scegliere come bersaglio dell'incantesimo un luogo che hai già visto in passato. Quando scegli questa opzione, il sensore compare in quel luogo ma non si muove.

SOGNARE

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Speciale

Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia, una punta di inchiostro, e una penna per scrivere presa da un volatile addormentato)

Durata: 8 ore

Questo incantesimo modella i sogni di una creatura. Scegli una creatura a te nota come bersaglio dell'incantesimo. Il bersaglio deve trovarsi sul tuo stesso piano di esistenza. Le creature che non dormono, come gli elfi, non possono essere raggiunte da questo incantesimo. Tu, o una creatura consenziente con cui sei a contatto, entri in uno stato di trance, agendo da messaggero. Mentre è in trance, il messaggero è consapevole di ciò che lo circonda, ma non può effettuare azioni o muoversi.

Per la durata dell'incantesimo, se il bersaglio è addormentato, il messaggero appare nei sogni del bersaglio e può conversare con lui finché questi rimane addormentato. Il messaggero può anche modellare l'ambiente del sogno, creando terreni, oggetti e altre immagini. Il messaggero può emergere dalla trance in qualsiasi momento, terminando anticipatamente l'effetto dell'incantesimo. Al risveglio, il bersaglio ricorda perfettamente il suo sogno. Se il bersaglio è sveglio quando esegui l'incantesimo, il messaggero ne viene a conoscenza e può porre fine alla trance (e all'incantesimo) o aspettare che il bersaglio si addormenti. A quel punto il messaggero potrà comparire nei sogni del bersaglio.

Puoi fare apparire il messaggero al bersaglio con un aspetto mostruoso e terrificante. Se lo fai, il messaggero può consegnare un messaggio di al massimo dieci parole e poi il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, gli echi della spaventosa mostruosità generano un incubo per la durata del sonno del bersaglio che gli impedisce di ottenere qualsiasi beneficio da quel riposo. Inoltre, quando il bersaglio si sveglia, subisce 3d6 danni psichici.

Se possiedi una ciocca di capelli, delle unghie tagliate, o simile porzione del corpo del bersaglio, egli effettuerà il suo tiro salvezza con svantaggio.

TELECINESI

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Ottieni l'abilità di muovere o manipolare creature o oggetti tramite il pensiero. Quando esegui questo incantesimo, e come tua azione durante ciascun round, puoi esercitare la tua volontà su di una creatura o oggetto a gittata che puoi vedere, provocando l'effetto appropriato tra quelli seguenti. Puoi agire round dopo round sempre sullo stesso bersaglio, o sceglierne uno nuovo ogni volta. Se cambi bersaglio, il bersaglio precedente non è più afflitto dall'incantesimo.

Creatura. Puoi tentare di muovere una creatura di taglia Enorme o più piccola. Effettua una prova di Caratteristica usando la tua Caratteristica da incantatore contesa da una prova di Forza della creatura. Se vinci la contesa, muovi la creatura di 9 metri in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto, ma senza eccedere la gittata dell'incantesimo. Fino al termine del tuo prossimo turno, la creatura è intralciata dalla tua presa telecinetica. Una creatura sollevata in alta, resta sospesa a mezz'aria.

Nei round successivi, puoi usare la tua azione per tentare di mantenere la tua presa telecinetica sulla creatura ripetendo la contesa.

Oggetto. Puoi tentare di muovere un oggetto che pesa fino a 500 chili. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, lo sposti automaticamente di 9 metri in qualsiasi direzione, ma senza superare la gittata dell'incantesimo.

Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, devi effettuare una prova di Caratteristica con la tua Caratteristica da incantatore contesa dalla prova di Forza della creatura. Se riesci, trascini via l'oggetto da quella creatura e lo muovi di 9 metri in una qualsiasi direzione, senza però superare la gittata dell'incantesimo.

Puoi esercitare un controllo preciso sugli oggetti tramite la tua presa telecinetica, riuscendo così a manipolare un attrezzo semplice, aprire una porta o un contenitore, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare del materiale in una fiala.

VENERARE

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 24 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (erbe, oli e incensi del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Infondi l'area circostante ad un punto con cui sei in contatto di potere sacro (o blasfemo). L'area può avere un raggio massimo di 18 metri, e l'incantesimo fallisce se include un'area già sotto l'effetto di un incantesimo *venerare*. L'area soggetta all'incantesimo genera i seguenti effetti.

Per prima cosa, celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti non possono entrare nell'area, né una simile creatura può affascinare, spaventare o possederne altre al suo interno. Qualsiasi creatura affascinata, spaventata o posseduta da una creatura simile non è più affascinata, spaventata o posseduta dal momento in cui entra in quest'area. Puoi escludere uno o più tipi di queste creature da questo effetto.

Seconda cosa, puoi vincolare un effetto ulteriore all'area. Scegli l'effetto dalla lista seguente, o scegline uno presentato dal Master. Alcuni di questi effetti si applicano alle creature nell'area; puoi decidere se gli effetti si applichino a tutte le creature, le creature che seguono una specifica divinità o capo, o le creature di un tipo specifico, come orchi o troll. Quando una creatura soggetta all'incantesimo entra in quest'area per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno qui, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se lo riesce, la creatura ignora l'effetto aggiuntivo finché non lascia l'area.

Coraggio. Le creature affette non possono essere spaventate mentre restano in quest'area.

Eterno Riposo. I corpi morti seppelliti nell'area non possono essere trasformati in non morti.

Interferenza Extradimensionale. Le creature affette non possono muoversi o viaggiare usando il teletrasporto o altri mezzi extradimensionali o interplanari.

Lingue. Le creature affette possono comunicare con qualsiasi altra creatura nell'area, anche se non condividono una lingua comune.

Luce Diurna. Luce intensa riempie l'area. L'oscurità magica creata da incantesimi di livello più basso dello slot usato per eseguire questo incantesimo non possono estinguere la luce.

Oscurità. L'oscurità riempie l'area. La luce normale, e anche la luce magica creata da incantesimi di livello più basso dello slot usato per eseguire questo incantesimo, non possono illuminare l'area.

Paura. Le creature affette sono spaventate mentre restano in quest'area.

Protezione dall'Energia. Le creature affette ricevono resistenza ad un tipo di danno a tua scelta – ad eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti –, finché restano nell'area.

Silenzio – Nessun suono può emanare dall'interno dell'area, e nessun suono può entrarvi.

Vulnerabilità all'Energia. Le creature affette ricevono vulnerabilità ad un tipo di danno a tua scelta – ad eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti – finché restano nell'area.

6° LIVELLO

ALLEATO PLANARE

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Supplichi un'entità ultraterrena perché ti conceda aiuto. L'essere ti deve essere noto: un dio, un primordiale, un principe dei demoni, o qualche altra creatura di grande potere.

Quell'entità invia un celestiale, elementale o immondo ad essa leale perché ti aiuti, facendo comparire la creatura in uno spazio non occupato a gittata. Se conosci il nome di una specifica creatura, puoi pronunciarne il nome quando esegui questo incantesimo per richiedere l'aiuto di quella creatura, sebbene tu possa comunque riceverne un'altra (a discrezione dell'Arbitro).

Quando la creatura appare, non è sotto l'obbligo di agire in alcun modo particolare. Puoi chiedere alla creatura di svolgere un servizio in cambio di una ricompensa, ma essa non è obbligata a soddisarti. Il compito richiesto potrebbe essere facile ("portaci in volo oltre il baratro" o "aiutaci a combattere questa battaglia") o complesso ("spia i nostri nemici" o "proteggici durante la nostra esplorazione del sotterraneo"). Devi essere in grado di comunicare con la creatura per patteggiare i suoi servizi.

La ricompensa può assumere diverse forme. Un celestiale potrebbe chiedere una considerevole donazione di oro o oggetti magici ad un tempio alleato, mentre un immondo potrebbe richiedere un sacrificio umano o il dono di un tesoro. Alcune creature potrebbero scambiare i loro servizi per una missione che dovrai intraprendere per conto loro.

Come regola generale, un compito che può essere misurato in minuti richiede una ricompensa di 100 mo al minuto. Un compito misurato in ore, richiede 1.000 mo all'ora. Un compito misurato in giorni (massimo 10 giorni) richiede 10.000 mo al giorno. L'Arbitro può modificare queste ricompense in base alle circostanze nelle quali si è eseguito l'incantesimo. Se il compito è allineato alla morale della creatura, la richiesta di pagamento potrebbe essere dimezzata o addirittura annullata. I compiti non pericolosi di solito chiedono solo la metà di quanto suggerito come pagamento, mentre i compiti molto pericolosi possono richiedere donazioni superiori. È raro che queste creature accettino compiti che sembrino suicida.

Dopo che la creatura ha completato il compito, o quando il periodo di servizio concordato è terminato, la creatura tornerà al suo piano natio dopo averti fatto rapporto, se appropriato al compito svolto e se possibile. Se non sei in grado di concordare un prezzo per i servizi della creatura, la creatura tornerà immediatamente al suo piano natio.

Una creatura arruolata per unirsi al tuo gruppo è considerata come un suo membro, e riceve una quota piena delle ricompense in punti esperienza.

BANCHETTO DEGLI EROI

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una ciotola incrostata di gemme del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Crei un magnifico banchetto, comprensivo di cibi e bevande prelibate. Il banchetto viene consumato in 1 ora e scompare al

termine di questo periodo, ma gli effetti benefici non si faranno sentire fino a quando quest'ora non sarà trascorsa. Fino ad altre dodici creature possono partecipare al banchetto.

Una creatura che partecipi al banchetto ottiene diversi benefici. La creatura viene guarita da tutte le malattie e i veleni, diventa immune al veleno e all'essere spaventata, e ha vantaggio su tutti i tiri salvezza di Saggezza. I suoi punti ferita massimi incrementano di 2d10, e guarisce lo stesso quantitativo di punti ferita attuali. Questi benefici durano 24 ore.

BARRIERA DI LAME

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro verticale di lame rotanti fatte di energia magica, affilate come rasoi. Il muro compare a gittata e resta per la durata. Puoi creare un muro diritto lungo fino a 30 metri, alto 6 metri e spesso 1,5 metri, o un muro circolare di 18 metri massimo di diametro, alto 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro fornisce tre quarti di copertura alle creature dietro di esso, e il suo spazio è terreno difficile.

Quando una creatura entra per la prima volta in un turno nell'area del muro o comincia il suo turno lì, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se la creatura fallisce il tiro salvezza subisce 6d10 danni taglienti, o la metà se lo riesce.

CAMMINARE NEL VENTO

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (fuoco e acqua sacra)

Durata: 8 ore

Per la durata, tu e fino ad altre dieci creature consenzienti a gittata, che puoi vedere, assumete forma gassosa, comparando come nubi. Mentre è in forma di nube, una creatura ha velocità di volo 90 metri e ha resistenza ai danni dalle armi non magiche. Ritornare alla forma normale richiede 1 minuto, durante il quale la creatura è inabile e non può muoversi. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura può tornare alla forma di nube, che richiede una trasformazione di un minuto.

Se una creatura è in forma di nube e sta volando quando l'effetto ha termine, la creatura scende 18 metri per round al minuto finché non atterra, al sicuro. Se non riesce ad atterrare dopo 1 minuto, la creatura cadrà per la distanza rimanente.

CARNE IN PIETRA

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di lime, acqua e terra)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di trasformare in pietra una creatura a gittata che puoi vedere. Se il corpo del bersaglio è fatto di carne, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, è intralciata e la sua carne comincia a indurirsi. Se riesce il tiro salvezza, la creatura non subisce l'incantesimo.

Una creatura intralciata da questo incantesimo deve effettuare un altro tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza con successo per tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza per tre

volte, viene trasformata in pietra e resta vittima della condizione pietrificato per la durata. I successi e i fallimenti non devono essere continuativi; tenere traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ottiene tre di un tipo.

Se la creatura viene danneggiata fisicamente mentre è pietrificata, soffre di deformità simili ai danni arrecati alla pietra, se ritorna al suo stato originale.

Se mantieni la tua concentrazione su questo incantesimo per la sua intera possibile durata, la creatura è trasformata in pietra finché l'effetto non viene rimosso.

CHIAMATA ARCANA Istantanea

6° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1.000 mo)

Durata: Finché non viene dissolto

Entri a contatto con un oggetto del peso di 5 chili o meno e la cui dimensione più grossa non superi i 180 centimetri. L'incantesimo lascia un marchio sulla superficie dell'oggetto e ne incide invisibilmente il nome sullo zaffiro usato come componente materiale. Ogni volta che esegui questo incantesimo, devi usare uno zaffiro diverso.

In qualsiasi momento successivo, puoi usare la tua azione per pronunciare il nome dell'oggetto e frantumare lo zaffiro. L'oggetto appare istantaneamente nella tua mano quale che sia la distanza fisica o planare che vi separa, e l'incantesimo ha termine.

Se un'altra creatura sta impugnando o trasportando l'oggetto, frantumare lo zaffiro non trasporterà l'oggetto da te, ma invece apprenderai chi sia la creatura che ne è in possesso e indicativamente dove si trovi in questo momento.

Dissolvere magia, o un effetto simile applicato con successo allo zaffiro, termina l'effetto dell'incantesimo.

CIRCOLO DI MORTE

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una perla nera ridotta in polvere del valore di almeno 500 mo)

Durata: Istantanea

Una sfera di energia negativa del raggio di 18 metri, erutta in un punto a gittata. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Un bersaglio subisce 8d6 danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 2d6 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

CONTINGENZA

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una statuetta raffigurante te stesso scolpita in avorio e decorata con gemme del valore di almeno 1.500 mo)

Durata: 10 giorni

Scegli un incantesimo di 5° livello o più basso che puoi eseguire, che abbia il tempo di esecuzione di 1 azione, e che può avere te come bersaglio. Eseguì quell'incantesimo – detto incantesimo contingente – come parte dell'esecuzione di *contingenza*, spendendo gli slot incantesimo di entrambi, ma senza

che l'incantesimo contingente abbia effetto. Avrà invece effetto quando si avvererà una determinata circostanza. Descrivi questa circostanza mentre esegui i due incantesimi. Ad esempio, *contingenza* eseguito assieme a *respirare acqua* potrebbe stipulare che *respirare acqua* entra in azione quando sei immerso nell'acqua o simile liquido.

L'incantesimo contingente ha effetto immediatamente dopo che la circostanza si verifica per la prima volta, che tu lo voglia o no, e poi *contingenza* termina.

L'incantesimo contingente agisce solo su di te, anche se normalmente può prendere a bersaglio anche altri. Puoi usare un solo incantesimo *contingenza* alla volta. Se esegui di nuovo questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo *contingenza* su di te avrà termine. Inoltre, *contingenza* per te ha termine se la componente materiale non dovesse più trovarsi sulla tua persona.

CONVOCARE FATATO

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convoca uno spirito fatato di grado di sfida 6 o inferiore, o uno spirito fatato che assuma la forma di una bestia di grado di sfida 6 o inferiore. Esso compare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La creatura fatata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

La creatura fatata è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per la creatura fatata, che agisce durante i propri turni. Essa obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi il suo allineamento. Se non dai comandi, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Se la tua concentrazione viene infranta, la creatura fatata non sparisce. Invece, perderai il controllo della creatura fatata, che diventerà ostile verso di te e i tuoi compagni, e potrebbe attaccarvi. Una creatura fatata fuori controllo non può essere congedata da te, e sparisce 1 ora dopo che l'hai convocata.

Le statistiche della creatura fatata sono nelle *Regole il Master*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il grado di sfida aumenta di 1 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

CREARE NON MORTI

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (un vaso di terracotta pieno di terra di cimitero, un vaso di terracotta pieno di acqua salmastra, e un onice nero del valore di 50 mo per ogni cadavere)

Durata: Istantanea

Puoi eseguire questo incantesimo solo di notte. Scegli fino a tre cadaveri di umanoidi Medi o Piccoli a gittata. Ogni cadavere diventa un ghoul sotto il tuo controllo (l'Arbitro possiede le statistiche di gioco di queste creature).

Durante il tuo turno, con un'azione bonus, puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura da te animata con questo incantesimo, se la creatura si trova entro 36 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune nello stesso momento, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo prossimo turno, oppure puoi impartire un comando generico, come quello di fare la guardia ad una specifica stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, le creature si limiteranno a difendersi

dalle creature ostili. Una volta ricevuto un comando, la creatura continuerà ad eseguirlo finché il compito sarà completo.

La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di rispondere ai comandi che gli impartisci. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, devi eseguire questo incantesimo sulla creatura prima che l'attuale periodo di 24 ore abbia termine. Questo impiego dell'incantesimo riasserisce il tuo controllo su di un massimo di tre creature che hai animato con questo incantesimo, anziché animarne di nuove.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello, puoi rianimare o riasserire il controllo su quattro ghoul. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello, puoi animare o riasserire il controllo su cinque ghoul o due ghost o wight. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello puoi animare o riasserire il controllo su sei ghoul, tre ghost o wight, o due mummie.

DISINTEGRARE

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e un pizzico di polvere)

Durata: Istantanea

Un sottile raggio verde parte dal tuo dito puntato verso un bersaglio a gittata che puoi vedere. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o una creazione di forza magica, come un muro creato da *muro di forza*.

Una creatura bersaglio di questo incantesimo deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Il bersaglio subisce 10d6 + 40 danni da forza se fallisce il tiro salvezza. Se questo danno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, questi è disintegrato.

Una creatura disintegrata e tutto quello che indossa e trasporta, eccetto gli oggetti magici, viene ridotta ad una pila di sottile polvere grigia. La creatura può essere riportata in vita solo tramite un incantesimo *vera resurrezione* o *desiderio*.

Questo incantesimo disintegra automaticamente gli oggetti non magici o una creazione di forza magica di taglia Grande o più piccola. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza di taglia Enorme o più grossa, questo incantesimo disintegra una porzione di essa pari a un cubo di 3 metri di spigolo. Gli oggetti magici ignorano questo incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno incrementa di 3d6 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

FASCIO DI SOLE

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (linea di 18 metri)

Componenti: V, S, M (una lente ingranditrice)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una fascio di luce brillante esplose dalla tua mano in una linea larga 1,5 metri e lunga 18 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 6d8 danni radianti e rimane accecata fino al suo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, subisce la metà dei danni e non è accecata. I non morti e le melme hanno svantaggio su questo tiro salvezza.

Puoi creare una nuova linea di luminosità con un'azione durante qualsiasi tuo turno fino al termine dell'incantesimo.

Per la durata, una particella di luce brillante risplende nella tua mano. Produce luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Questa luce è considerata luce solare.

FULMINI A CATENA

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un po' di pelliccia; un pezzo d'ambra, vetro o una verga di cristallo; e tre spille d'argento)

Durata: Istantanea

Crei una saetta di luce che colpisce un bersaglio a gittata che puoi vedere, scelto da te. Tre saette colpiscono il bersaglio e fino ad altri tre bersagli, ciascuno dei quali deve trovarsi entro 9 metri dal primo bersaglio. Un bersaglio può essere una creatura o oggetto e può essere bersaglio di una sola saetta.

Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Il bersaglio subisce 10d8 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, un'ulteriore saetta parte dal primo bersaglio verso un altro bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 6°.

GIARA MAGICA

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una gemma, cristallo, reliquario o qualche altro contenitore ornamentale del valore di almeno 500 mo)

Durata: Finché non viene dissolto

Il tuo corpo entra in uno stato catatonico mentre la tua anima lo abbandona ed entra nel contenitore da te usato come componente materiale. Mentre la tua anima occupa il contenitore, sei consapevole dei tuoi dintorni come se fossi nello spazio del contenitore. Non puoi muoverti né usare reazioni. L'unica azione che puoi effettuare è quella di proiettare la tua anima fino a 30 metri di distanza, fuori dal contenitore, ritornando al tuo corpo vivente (e terminando l'incantesimo) o cercando di possedere un corpo umanoide.

Puoi tentare di possedere qualsiasi umanoide entro 30 metri da te e che tu possa vedere (le creature tutelate dagli incantesimi *protezione dal bene e dal male* o *circolo magico* non possono essere possedute). Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma e, se lo fallisce, la tua anima entra nel corpo del bersaglio, mentre l'anima del bersaglio resta intrappolata nel contenitore. Se lo riesce, il bersaglio resiste ai tuoi tentativi di possederlo, e non puoi tentare di possederlo nuovamente prima che siano trascorse 24 ore.

Una volta che possiedi il corpo di una creatura, lo puoi controllare. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura, ad eccezione del tuo allineamento e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni i benefici forniti dai tuoi privilegi di classe. Se il bersaglio possiede dei livelli di classe, non puoi usare nessuno dei suoi privilegi di classe.

Nel frattempo, l'anima della creatura posseduta può percepire i dintorni del contenitore usando i propri sensi, ma non può muoversi né effettuare alcuna azione.

Mentre possiedi un corpo, puoi usare la tua azione per ritornare dal corpo ospite al contenitore, se ti trovi entro 30 metri da esso, riportando l'anima della creatura ospite nel suo corpo. Se il corpo ospite muore mentre sei al suo interno, la creatura muore, e tu devi effettuare un tiro salvezza di Carisma contro la tua CD dei tiri salvezza degli incantesimi. Se lo riesci, ritorni al contenitore, se si trova entro 30 metri da te. Altrimenti, morirai.

Se il contenitore viene distrutto o l'incantesimo termina, la tua anima ritorna immediatamente al tuo corpo. Se il tuo corpo

è più di 30 metri lontano o se il tuo corpo è morto mentre cerchi di farvi ritorno, morirai. Se l'anima di un'altra creatura è nel contenitore quando viene distrutto, l'anima della creatura ritorna al suo corpo, se il corpo è vivo e si trova entro 30 metri. Altrimenti, la creatura muore.

Quando l'incantesimo termina, il contenitore viene distrutto.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ

6° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S, M (una pallina di vetro o di cristallo che si frantuma quando l'incantesimo termina)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una barriera immobile e lievemente scintillante si erge in un raggio di 3 metri intorno a te e vi rimane per la durata.

Qualsiasi incantesimo di 5° livello o più basso eseguito dall'esterno della barriera non può agire sulle creature o gli oggetti al suo interno, anche se l'incantesimo viene eseguito usando uno slot incantesimo di livello più alto. Questi incantesimi possono prendere a bersaglio creature e oggetti all'interno della barriera, ma non avranno effetto su di essi. Allo stesso modo, l'area all'interno della barriera viene esclusa dalle aree di effetto di questi incantesimi.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la barriera blocca incantesimi di un livello più alto per ogni livello dello slot sopra il 6°.

GUARDIA E TUTELA

6° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (incenso bruciato, un piccolo misurino di zolfo e olio, un laccio legato, un piccolo ammontare di sangue di colosso di terra, e una piccola verga d'argento del valore di almeno 10 mo)

Durata: 24 ore

Crei una tutela che protegge fino a 225 metri quadri di pavimento (un'area quadrata di 15 metri di lato, o cento quadrati di 1,5 metri di lato o venticinque quadrati di 3 metri di lato).

L'area tutelata può essere alta fino a 6 metri, e modellata come preferisci. Puoi tutelare diversi piani di una roccaforte dividendo l'area tra di essi, purché tu possa camminare ininterrottamente in ogni area adiacente, mentre esegui l'incantesimo.

Quando esegui questo incantesimo, puoi specificare gli individui che ignorano qualcuno o tutti gli effetti di questo incantesimo. Puoi anche specificare una parola d'ordine che, pronunciata ad alta voce, rende chi la proferisce immune a questi effetti.

Guardia e tutela crea i seguenti effetti all'interno dell'area tutelata.

Corridoi. La nebbia riempie tutti i corridoi tutelati, rendendoli oscurati pesantemente. Inoltre, ad ogni intersezione o biforcazione del passaggio che offre una scelta di direzione, c'è una probabilità del 50% che una creatura, escluso te, creda di stare andando nella direzione opposta a quella che ha scelto.

Porte. Tutte le porte nell'area tutelata sono chiuse magicamente, come se fossero sigillate dall'incantesimo *serratura arcana*. Inoltre, puoi coprire fino a dieci porte con un'illusione (equivalente della funzione oggetto illusorio dell'incantesimo *illusione minore*) per farle sembrare delle semplici sezioni di muro.

Scale. Ragnatele ricoprono da cima a fondo tutte le scale nell'area tutelata, come per l'incantesimo *ragnatela*. Questi fili ricrescono in 10 minuti se vengono bruciati o strappati mentre *guardia e tutela* resta attivo.

Altri Incantesimi in Effetto. Puoi piazzare uno dei seguenti effetti magici di tua scelta all'interno dell'area tutelata della roccaforte.

- Piazza *luci danzanti* in quattro corridoi. Puoi indicare un semplice programma che le luci ripeteranno per la durata di *guardia e tutela*.
- Piazza *bocca magica* in due posti.
- Piazza *nube puzzolente* in due posti. I vapori appaiono nel posto da te indicato; ritornano entro 10 minuti se dispersi dal vento mentre *guardia e tutela* è ancora attivo.
- Piazza una *folata di vento* costante in un corridoio o stanza.
- Piazza una *suggerione* in un luogo. Seleziona un'area quadrata di 1,5 metri di lato, e qualsiasi creatura che entra o passa attraverso quell'area riceve mentalmente la suggerione.

L'intera area tutelata irradia magia. Un incantesimo *dissolvere magia* eseguito contro uno specifico effetto, se riesce, rimuove solo quell'effetto.

Puoi creare una struttura perennemente guardata e tutelata eseguendovi questo incantesimo ogni giorno per un anno.

GUARIRE

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. Un'ondata di energia positiva travolge la creatura, facendole recuperare 70 punti ferita. L'incantesimo pone anche termine a qualsiasi cecità, sordità e malattia che affligga il bersaglio. Questo incantesimo non ha effetto su costrutti o non morti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, l'ammontare guarito incrementa di 10 per ogni livello dello slot sopra 6°.

ILLUSIONE PROGRAMMATA

6° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello e polvere di giada del valore di almeno 25 mo)

Durata: Fino a che dissolto

Crei, nella gittata, l'illusione di un oggetto, creatura o qualche altro fenomeno visibile che si attiva quando viene soddisfatta una specifica condizione. Fino ad allora l'illusione è impercettibile. Non può essere più grande di un cubo di 9 metri di spigolo, e decidi tu quando esegui l'incantesimo, come si comporti l'illusione e come suoni. L'esibizione programmata può durare fino a 5 minuti.

Quando occorrono le condizioni da te specificate, l'illusione si manifesta e si comporta nel modo da te descritto. Una volta che l'illusione ha terminato la sua esibizione, scompare e rimane dormiente per 10 minuti. Dopo questo periodo, l'illusione può essere attivata di nuovo.

La condizione di attivazione può essere generica o dettagliata quanto vuoi, sebbene debba essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengano entro 9 metri dall'area. Ad esempio, potresti creare un'illusione di te stesso che appare e avverta chi tenti di aprire una porta munita di trappola, oppure potresti predisporre l'illusione perché si attivi solo quando una creatura pronuncia la parola o la frase giusta.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usa la

sua azione per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

MUOVERE TERRA

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un badile di ferro e una piccola borsa contenente un misto di tipi di terreno – argilla, concime e sabbia)

Durata: Concentrazione, massimo 2 ore

Scegli un'area sul terreno a gittata, non più grande di 12 metri di lato. Per la durata, puoi rimodellare terriccio, sabbia o argilla nell'area in qualsiasi modo tu voglia. Puoi innalzare o abbassare l'altitudine dell'area, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grossa dell'area. Così, se operi su di un quadrato di 12 metri di lato, puoi creare un pilastro alto 6 metri, innalzare o abbassare l'altitudine del terreno di 6 metri, scavare un fossato profondo 6 metri, e così via. Ci vogliono 10 minuti per completare questi mutamenti.

Al termine di ogni 10 minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, puoi scegliere una nuova area su cui operare.

Dato che la trasformazione del terreno avviene lentamente, le creature nell'area di solito non possono restare intrappolate o ferite dal movimento del terreno.

L'incantesimo non può manipolare la pietra naturale o le costruzioni in pietra. Le rocce e le strutture si muovono per adattarsi al nuovo terreno. Se il modo in cui modelli il terreno renderebbe una struttura instabile, questa potrebbe crollare.

Allo stesso modo, questo incantesimo non influenza direttamente la crescita delle piante. La terra smossa trasporta con sé qualsiasi pianta presenti.

MURO DI GHIACCIO

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di quarzo)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro di ghiaccio su di una superficie solida a gittata. Puoi creare una cupola emisferica o una sfera con un raggio massimo di 3 metri, o puoi creare una superficie piana composta di un massimo di dieci pannelli quadrati di 3 metri di lato. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. Il muro è spesso 30 centimetri e resta per la durata.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta) e deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 10d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e sfondato. Ogni sezione di 3 metri ha CA 12 e 30 punti ferita, ed è vulnerabile al danno da fuoco. Ridurre una sezione di 3 metri a 0 punti ferita la distrugge e lascia nello spazio che era occupato dal muro una brezza di vento gelido. Una creatura che si muova attraverso questa brezza di vento gelido per la prima volta in un turno, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, entrambi i

tipi di danno aumentano di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

MURO DI SPINE

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una manciata di spine)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro di cespugli robusti, malleabili e impigliati, ricolmi di spine appuntite. Il muro compare a gittata su di una superficie solida e resta per la durata. Il muro che puoi creare può essere lungo fino a 18 metri, alto fino a 3 metri, e spesso fino a 1,5 metri o un circolo che abbia un diametro di 6 metri e sia alto fino a 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro blocca la linea di visuale.

Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 7d8 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo riesce.

Una creatura può muoversi attraverso il muro, seppure in maniera lenta e dolorosa. Per ogni 1,5 metri che la creatura si muove attraverso il muro, deve spendere 6 metri di movimento. Inoltre, la prima volta che una creatura entra nel muro durante un turno o vi termina il suo turno dentro, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Subisce 7d8 danni taglianti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

NUOCERE

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scateni una malattia virulenta su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Il bersaglio subisce 14d6 danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Il danno non può ridurre i punti ferita del bersaglio sotto l'1. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, i suoi punti ferita massimi sono ridotti per 1 ora di un ammontare uguale al danno necrotico subito. Qualsiasi effetto che rimuova una malattia permette ai punti ferita massimi del personaggio di poter tornare al valore normale prima che trascorra quel tempo.

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Istantanea

Colpisci il terreno, provocando uno scoppio di energia divina che si irradia da te. Ogni creatura da te scelta entro 9 metri da te, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o subire 5d6 danni da tuono, oltre che 5d6 danni radianti o danni necrotici (a tua scelta), e divenire prona. Una creatura che riesca il tiro salvezza subisce la metà di questi danni e non è prona.

PAROLA DI RICHIAMO

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 1,5 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Te e fino a cinque creature consenzienti entro 1,5 metri da te vi teletrasportate istantaneamente in un luogo sicuro indicato precedentemente, detto santuario. Tu e tutte le creature teletrasportate con te, riapparite nello spazio non occupato più vicino al punto indicato quando hai preparato questo santuario (vedi sotto). Se esegui questo incantesimo senza aver prima preparato un santuario, l'incantesimo non ha effetto.

Devi indicare un santuario, eseguendo l'incantesimo all'interno del luogo, ad esempio un tempio, che sia dedicato o fortemente collegato alla tua divinità. Se tenti di eseguire l'incantesimo in questa maniera in un'area che non sia dedicata alla tua divinità, l'incantesimo non ha effetto.

PORTALE ARCANO

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei dei portali di teletrasporto che restano aperti per la durata. Scegli due punti sul terreno, che puoi vedere, uno dei quali deve essere entro 3 metri da te e l'altro entro 150 metri da te. Un portale circolare, 3 metri di diametro, compare sopra ogni punto. Se il portale si aprisse in uno spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce e l'esecuzione è sprecata.

I portali sono anelli luminosi bidimensionali, ricolmi di vapore, che fluttuano a qualche centimetro da terra e perpendicolari al punto da te scelto. L'anello è visibile solo da un lato (a tua scelta), che è il lato che funziona da portale.

Qualsiasi creatura o oggetto che entri nel portale, esce dall'altro portale come se i due fossero adiacenti; attraversare il portale dal lato non attivo non produce effetti. Il vapore che riempie ciascun portale è opaco e impedisce di vedervi attraverso. Durante il tuo turno, puoi ruotare gli anelli con un'azione bonus, così che il lato attivo sia rivolto in una direzione diversa.

PROIBIZIONE

6° livello, abiurazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua sacra, incensi rari, e un rubino in polvere del valore di 1.000 mo)

Durata: 1 giorno

Crei una tutela contro il viaggio magico che protegge fino a 4.000 metri quadri di pavimento, fino ad un'altezza di 9 metri dal suolo. Per la durata, le creature non possono teletrasportarsi nell'area o usare passaggi, come quello creato dall'incantesimo *portale*, per entrare nell'area. L'incantesimo protegge l'area dal viaggio planare, e quindi impedisce alle creature di accedere all'area tramite il Piano Astrale, il Piano Etereo, il Mondo Fatato o il Mondo delle Ombre, o l'incantesimo *spostamento di piano*.

Inoltre, l'incantesimo danneggia i tipi di creatura scelti da te durante l'esecuzione. Scegli uno o più dei seguenti: celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti. Quando una creatura selezionata entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia qui il suo turno, la creatura subisce 5d10 danni radianti o necrotici (a tua scelta, quando esegui l'incantesimo).

Quando esegui questo incantesimo, puoi stabilire una parola d'ordine. Una creatura che pronuncia la parola d'ordine mentre entra nell'area dell'incantesimo, non subisce danni da esso.

L'area dell'incantesimo non può sovrapporsi all'area di un altro incantesimo *proibizione*. Se esegui *proibizione* ogni

giorno per 30 giorni nello stesso posto, l'incantesimo durerà finché non viene dissolto, e le componenti materiali saranno consumate durante l'ultima esecuzione.

SFERA CONGELANTE

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una piccola sfera di cristallo)

Durata: Istantanea

Un globo gelido di energia fredda parte dalla punta delle tue dita verso un punto di tua scelta a gittata, dove esplose in una sfera di 18 metri di raggio. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 10d6 danni da freddo. Se lo riesce, subisce la metà di questi danni.

Se il globo colpisce un corpo d'acqua o un liquido composto principalmente d'acqua (escluse però le creature a base d'acqua), congela il liquido fino ad una profondità di 15 centimetri in un'area quadrata di 9 metri di lato. Il ghiaccio dura 1 minuto. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua congelata restano intrappolate nel ghiaccio. Una creatura intrappolata può usare un'azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, al fine di liberarsi.

Se lo desideri, dopo aver completato l'incantesimo, puoi trattenerti dallo sparare il globo. Un piccolo globo, circa delle dimensioni di una pietra da fionda, freddo al contatto, appare nella tua mano. In qualsiasi momento, tu, o una creatura a cui hai dato il globo, potete lanciare il globo (fino ad una gittata di 12 metri). Questo si frantumerà all'impatto, con lo stesso effetto della normale esecuzione dell'incantesimo. Puoi anche poggiare il globo a terra senza che si frantumi. Dopo 1 minuto, se il globo non è già stato frantumato, esploderà.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

SGUARDO PUNGENTE

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, i tuoi occhi si tramutano in un vuoto nero infuso di terribile potere. Una creatura a tua scelta entro 18 metri da te e che puoi vedere, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o, per la durata, subire uno dei seguenti effetti di tua scelta. Durante ciascun tuo turno, fino al termine dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per prendere a bersaglio un'altra creatura, ma non puoi prendere di nuovo a bersaglio una creatura che sia riuscita in un tiro salvezza contro questa esecuzione di *sguardo pungente*.

Addormentato. Il bersaglio cade svenuto. Si risveglia qualora subisca qualsiasi ammontare di danno o se un'altra creatura usa la sua azione per scuoterlo dal sonno.

Ammalato. Il bersaglio ha svantaggio sui tiri di attacco e le prove di Caratteristica. Al termine di ciascun suo turno, può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. Se lo succede, l'effetto ha termine.

In panico. Il bersaglio è spaventato da te. Durante ciascun suo turno, la creatura spaventata deve effettuare l'azione Scattare e muoversi lontano da te tramite il tragitto più breve e sicuro possibile, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se il bersaglio si muove in un luogo lontano almeno 18 metri da te, dove non ti possa vedere, questo effetto ha termine.

SUGGERZIONE DI MASSA

6° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)

Durata: 24 ore

Suggerisci un corso di attività (limitato ad una frase o due) e influenzi magicamente fino a dodici creature a gittata che puoi vedere e udire e ti possano capire, scelte da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere ad una creatura di pugnalarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.

Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue abilità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.

Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata. Ad esempio, potresti suggerire ad un gruppo di soldati di cedere tutti i loro soldi al primo mendicante che incontrino. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta.

Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia una creatura affetta da questo incantesimo, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la durata è 10 giorni. Quando usi uno slot incantesimo di 9° livello, la durata è un anno e un giorno.

TRASPORTO VIA PIANTE

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Questo incantesimo crea un legame magico tra una pianta animata di taglia Grande o maggiore a gittata e un'altra pianta, a qualsiasi distanza, sullo stesso piano di esistenza. Devi aver visto o essere entrato in contatto almeno una volta con la pianta di destinazione. Per la durata, qualsiasi creatura può entrare nella pianta bersaglio e uscire dalla pianta di destinazione usando 1,5 metri di movimento.

Quando il destriero scende a 0 punti ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. Puoi congedare il destriero in qualsiasi momento con un'azione, facendolo sparire. In entrambi i casi, eseguire di nuovo questo incantesimo convoca lo stesso destriero, ripristinato al massimo dei suoi punti ferita.

Mentre il tuo destriero si trova entro 1,5 chilometri da te, puoi comunicare telepaticamente con esso.

Non puoi avere più di un destriero legato da questo incantesimo alla volta. Con un'azione, puoi liberare il destriero da questo legame in qualsiasi momento, facendolo sparire.

TROVARE LA VIA

6° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (degli attrezzi da divinazione - dei bastoncini d'avorio, ossa, carte, denti o rune incise - del valore di almeno 100 mo e un oggetto dal luogo che desideri trovare)

Durata: Concentrazione, massimo 1 giorno

Questo incantesimo ti permette di trovare la rotta fisica più breve e diretta verso uno specifico luogo fisso con cui hai familiarità ed è sullo stesso piano di esistenza. Se indichi una destinazione su di un altro piano di esistenza, una destinazione che si muove (come una fortezza mobile) o una destinazione non specifica (come "la tana di un drago verde"), l'incantesimo fallisce.

Per la durata, finché sei nello stesso piano di esistenza della destinazione, saprai quanto è distante e in che direzione si trovi. Mentre sei in viaggio verso di essa, ogni volta che ti si presenterà la possibilità di scegliere tra percorsi diversi, determinerai automaticamente qual è la via più breve e la rotta più diretta (ma non necessariamente la più sicura) per raggiungere la destinazione.

VERA VISTA

6° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un unguento per gli occhi che costa 25 mo; fatto di funghi in polvere, zafferano e grasso; viene consumato dall'incantesimo)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Il bersaglio riceve l'abilità di vedere le cose come sono realmente. Per la durata, la creatura ha la vera vista, nota porte segrete nascoste dalla magia, e può vedere nel Piano Etereo, fino ad una gittata di 36 metri.

7° LIVELLO

CONVOCARE CELESTIALE

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Richiami un celestiale di grado di sfida 4 o inferiore, che appare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. Il celestiale sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina.

Il celestiale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata. Tira l'iniziativa per il celestiale, che agisce durante i propri turni. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi il suo allineamento. Se non dai comandi al celestiale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Le statistiche del celestiale sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, convochi un celestiale di grado di sfida 5 o inferiore.

DITO DELLA MORTE

7° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Invi una scarica di energia negativa ad una creatura a gittata che puoi vedere, provocandole profondo dolore. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Il bersaglio subisce 7d8 + 30 danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Un umanoide ucciso da questo incantesimo si rianima come zombi sotto il tuo comando permanente all'inizio del tuo prossimo turno, e seguirà i tuoi ordini verbali al meglio delle sue abilità.

FORMA ETEREA

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Massimo 8 ore

Entri nelle regioni di confine del Piano Etereo, nell'area che si sovrappone al tuo piano attuale. Resti sul Confine Etereo per la durata o finché non usi un'azione per interrompere l'incantesimo. Se ti muovi verso l'alto o il basso, il costo del movimento è raddoppiato. Puoi vedere e udire il piano da cui provieni, ma tutto quello che si trova lì ti appare grigio, e non puoi vedere a più di 18 metri di distanza.

Mentre sei sul Piano Etereo, può interagire solo con altre creature su quel piano. Le creature che non sono sul Piano Etereo non ti possono percepire né interagire con te, a meno che un'abilità speciale o la magia gli fornisca la possibilità di farlo.

Ignori tutti gli oggetti e gli effetti che non sono sul Piano Etereo, potendo così attraversare gli oggetti che percepisci sul piano da cui provieni.

Quando l'incantesimo termina, ritorni immediatamente al piano da cui provieni nel punto che occupi attualmente. Se quando accade occupi lo stesso spazio di un oggetto solido o di una creatura, vieni immediatamente spostato nel più vicino spazio non occupato che puoi occupare e subisci 6 danni da forza per ogni metro di cui vieni spostato (o sua frazione).

Questo incantesimo non ha effetto se lo esegui mentre sei già nel Piano Etereo o su di un piano che non vi confina, come uno dei Piani Esterni.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio fino a tre creature consenzienti (te compreso) per ogni livello dello slot sopra il 7°. Quando esegui l'incantesimo, le creature devono trovarsi entro 3 metri da te.

GABBIA DI FORZA

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo)

Durata: 1 ora

Una prigione cubica, immobile e invisibile, composta di forza magica compare intorno ad un'area a gittata da te scelta. La prigione può essere una gabbia o una scatola solida, come preferisci.

Una prigione nella forma di una gabbia può avere 6 metri di lato ed essere composta da sbarre di 1,5 centimetri separate di 1,5 centimetri tra di loro.

Una prigione a forma di scatola può avere 3 metri di lato, creando una barriera solida che impedisce a qualsiasi materia dall'attraversarla e bloccando qualsiasi incantesimo eseguito dall'interno o l'esterno dell'area.

Quando esegui questo incantesimo, qualsiasi creatura che è completamente all'interno della gabbia, è intrappolata. Le creature solo parzialmente nell'area della gabbia, o quelle

troppo grosse per entrarvi, vengono spinte via dal centro dell'area finché non ne sono completamente al di fuori.

Una creatura all'interno della gabbia non può lasciarla tramite mezzi non magici. Se la creatura prova ad usare il teletrasporto o il viaggio interplanare per lasciare la gabbia, deve prima effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se lo riesce, la creatura può usare quella magia per sfuggire alla gabbia. Se lo fallisce, la creatura non può uscire dalla gabbia e spreca l'uso dell'incantesimo o dell'effetto. La gabbia si estende anche sul Piano Etereo, bloccando così il viaggio etero.

Questo incantesimo non può essere dissolto da *dissolvere magia*.

INVERTIRE GRAVITÀ

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e un fil di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Questo incantesimo inverte la gravità in un cilindro di raggio 15 metri, alto 30 metri, centrato in un punto a gittata. Quando esegui questo incantesimo, tutte le creature e gli oggetti che non sono in qualche modo ancorati al terreno cadono verso l'alto e raggiungono la cima dell'area. Una creatura può effettuare un tiro salvezza di Destrezza per afferrare un oggetto fisso a portata, per evitare di cadere in questo modo.

Se lungo questa caduta si incontra un oggetto solido (il soffitto), gli oggetti e le creature che cadono vi impattano come accadrebbe durante una normale caduta. Se un oggetto o creatura raggiunge la cima dell'area senza colpire nulla, rimane lì, oscillando lievemente, per la durata.

Al termine della durata, gli oggetti e le creature colpite ricadono verso il basso.

MAGNIFICA DIMORA

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un portale in miniatura scolpito in avorio, un piccolo pezzo di marmo lucido, e un minuscolo cucchiaino d'argento, ciascuno di questi oggetti deve essere almeno del valore di 5 mo)

Durata: 24 ore

Entro la gittata, convochi un'abitazione extradimensionale che rimane per la durata. Scegli dove è posizionato il suo portone d'ingresso. Il portone d'ingresso emette una lieve luminosità ed è largo 1,5 metri per 3 metri di altezza. Tu e tutte le creature da te indicate quando hai eseguito l'incantesimo potete entrare nell'abitazione extradimensionale, fino a quando il portone resta aperto. Puoi aprire o chiudere il portone se ti trovi entro 9 metri da esso. Mentre è chiuso, il portone è invisibile.

Oltre il portone si trova un magnifico ingresso, oltre il quale si dipanano numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e accogliente.

Puoi creare quanti piani desideri, ma lo spazio non può eccedere 50 cubi ognuno di 3 metri di spigolo. Il luogo è ammobiliato e decorato come preferisci. Contiene cibo sufficiente a soddisfare un banchetto di 9 portate per 100 persone. Uno staff di 100 servitori quasi trasparenti è al servizio di chiunque vi faccia ingresso. Sta a te decidere l'aspetto visivo di questi servitori e il loro abbigliamento. Essi sono assolutamente obbedienti ai tuoi ordini. Ogni servitore può svolgere qualsiasi compito un normale servitore umano possa svolgere, ma non possono attaccare o effettuare alcuna azione che potrebbe arrecare direttamente danno ad un'altra creatura. I servitori pos-

sono quindi raccogliere oggetti, pulire, riparare, ripiegare vestiti, accendere fuochi, servire cibi, versare vini e così via. I servitori possono recarsi in qualsiasi punto della dimora, ma non possono uscirne. I mobili e gli altri oggetti creati da questo incantesimo diventano fumo quando vengono portati fuori dalla dimora. Quando l'incantesimo termina, qualsiasi creatura all'interno dello spazio extradimensionale viene espulsa nello spazio aperto più vicino all'uscita.

MIRAGGIO ARCANO

7° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: 10 giorni

Fai sì che un pezzo di terreno a gittata, in un'area quadrata fino a 1,5 chilometri, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno. La conformazione generale del terreno rimane tuttavia la stessa. Campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia.

Allo stesso modo, puoi modificare l'aspetto delle strutture, o aggiungerne dove non ve ne sono. L'incantesimo non camuffa, occulta né aggiunge creature.

L'illusione comprende elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi, così da poter trasformare un terreno sgombro in terreno difficile (o viceversa) o impedire altrimenti il movimento nell'area. Qualsiasi pezzo di terreno illusorio (come una pietra o un bastone), che venga rimosso dall'area dell'incantesimo, svanisce immediatamente.

Le creature con vera vista possono vedere oltre l'illusione e distinguere la vera forma del terreno; tuttavia, gli altri elementi dell'illusione rimangono, così, sebbene la creatura sia consapevole della presenza dell'illusione, vi può comunque interagire fisicamente.

PALLA DI FUOCO A ESPLOSIONE RITARDATA

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato, per condensarsi per la durata nella forma di una pallina luminosa in un punto a gittata, scelto da te. Quando l'incantesimo termina, o perché la tua concentrazione è spezzata o perché decidi tu di porgli fine, la pallina esplose con un boato sommosso e si trasforma in un getto di fiamme che si propaga dietro gli angoli. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce danni da fuoco pari al danno totale accumulato se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Il danno base dell'incantesimo è 12d6. Se al termine del tuo turno la pallina non è ancora detonata, il danno incrementa di 1d6.

Se la pallina luminosa viene toccata prima che l'incantesimo abbia avuto fine, la creatura che la tocca deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, l'incantesimo termina immediatamente, facendo eruttare fiamme dalla pallina. Se il tiro salvezza riesce, la creatura può lanciare la pallina fino a 12 metri di distanza. Quando colpisce una creatura o oggetto solido, l'incantesimo ha fine e la pallina esplose.

Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Al Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o più alto, il danno base incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 7°.

PAROLA DIVINA

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola divina, infusa del potere che ha modellato il mondo all'alba della creazione. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura che può udirti deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce un effetto in base ai suoi attuali punti ferita:

- 50 punti ferita o meno: assordata per 1 minuto
- 40 punti ferita o meno: assordata e accecata per 10 minuti
- 30 punti ferita o meno: accecata, assordata e stordita per 1 ora
- 20 punti ferita o meno: uccisa all'istante

Quali che siano i suoi attuali punti ferita, un celestiale, elementale, fatato o immondo che fallisca il tiro salvezza è obbligato a tornare al suo piano di origine (se non vi si trova già) e non può tornare sul tuo attuale piano prima che siano passate 24 ore, a meno dell'uso dell'incantesimo *desiderio*.

PROIETTARE IMMAGINE

7° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 750 chilometri

Componenti: V, S, M (una tua piccola riproduzione fatta di materiali del valore almeno di 5 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 giorno

Crei una copia illusoria di te stesso che permane per la durata. La copia può apparire in qualsiasi luogo entro la gittata che tu abbia già visto, ignorando qualsiasi ostacolo frapposto. L'illusione riproduce il tuo aspetto e i tuoi rumori ma è intangibile. Se l'illusione subisce danni, scompare, e l'incantesimo ha termine.

Puoi usare la tua azione per far muovere questa illusione fino al doppio della tua velocità e farle compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia. Imita alla perfezione i tuoi comportamenti.

Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui essa si trova. Durante ciascun tuo turno, con un'azione bonus, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usi la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

RESURREZIONE

7° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di un secolo, che non è morta di vecchiaia e che non sia non morta. Se la sua anima è libera e consenziente, il bersaglio ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo neutralizza tutti i veleni e cura le normali malattie che affliggevano la creatura quando è morta. Tuttavia non rimuove malattie magiche, maledizioni e simili; se questi effetti non sono rimossi prima dell'esecuzione dell'incantesimo, affliggeranno il bersaglio al suo ritorno in vita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite mortali e ripristina qualsiasi parte del corpo mancante.

Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i tiri di attacco, tiri salvezza e prove di Caratteristica. Ogni volta che il bersaglio termina un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.

Eseguire questo incantesimo per riportare in vita una creatura che è morta da un anno o più ti sfianca. Fino al termine di un riposo lungo, non potrai più eseguire incantesimi e avrai svantaggio su tutti i tiri di attacco, prove di Caratteristica e tiri salvezza.

RIGENERARE

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rosario e acqua sacra)

Durata: 1 round

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura per stimolare la sua abilità di guarigione naturale. Il bersaglio recupera 4d8 + 15 punti ferita. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio recupera 1 punto ferita all'inizio di ciascun suo turno (10 punti ferita al minuto).

Le membra recise del corpo del bersaglio (dita, gambe, code e così via), se ne ha, vengono ripristinate in 2 minuti. Se hai la parte recisa e la tiene appoggiata al moncherino, l'incantesimo fa sì che l'arto si ricucia istantaneamente col moncherino.

SEQUESTRO

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una polvere composta da polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro del valore di almeno 50.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Tramite questo incantesimo, una creatura consenziente o un oggetto può essere nascosto, impossibile da individuare per la durata. Eseguendo questo incantesimo ed entrando contatto con un bersaglio, questo diventa invisibile e non può essere preso a bersaglio dagli incantesimi di divinazione né percepito da sensori di scrutamento creati da incantesimi di divinazione.

Se il bersaglio è una creatura, cade in uno stato di animazione sospesa. Per lui il tempo cessa di scorrere, e non invecchia.

Puoi predisporre una condizione per cui l'incantesimo termini anticipatamente. La condizione può essere qualsiasi cosa tu voglia, ma deve avvenire o essere visibile entro 1,5 chilometri dal bersaglio. Esempi includono "dopo 1.000 anni" o "quando il tarasque si risveglia". Questo incantesimo termina anche qualora il bersaglio subisca danni.

SIMBOLO

7° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (mercurio, fosforo e diamante e opale in polvere con un valore totale di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto o attivato

Quando esegui questo incantesimo, inscrivi un glifo dannoso su di una superficie (come una sezione di pavimento, muro o un tavolo) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso per nascondere il glifo (come un libro, una pergamena o un forziere). Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato eseguito l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.

Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi.

Decidi tu cosa attivi il glifo al momento dell'esecuzione dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi ad una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è iscritto il glifo.

Per i glifi iscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi ad una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo.

Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso) o specie di creatura (ad esempio, la tutela potrebbe agire contro le megere o i mutafoma). Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.

Quando inscrivi il glifo scegli una delle opzioni seguenti come suo effetto. Una volta attivato, il glifo riluce, riempiendo una sfera di 18 metri di raggio di luce fioca per 10 minuti, dopo i quali l'incantesimo termina. Ogni creatura nella sfera quando il glifo si attiva diventa bersaglio del suo effetto, così come una creatura che entri per la prima volta nella sfera durante un turno o termine lì il suo turno.

Demenza. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio diventa demente per 1 minuto. Una creatura demente non può effettuare azioni, non comprende quello che gli altri le dicono, non può leggere, e parla solo farfugliando. L'Arbitro ne controlla i movimenti, che risultano erratici.

Discordia. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, il bersaglio inizia a bisticciare e discutere con un'altra creatura per 1 minuto. In questo periodo, è incapace di effettuare qualsiasi comunicazione significativa e ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di Caratteristica.

Dolore. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, il bersaglio diventa inabile a causa del dolore lacerante.

Morte. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione, subendo 10d10 danni necrotici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Paura. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza e, se lo fallisce, restare spaventato per 1 minuto. Mentre è spaventato, il bersaglio getta qualsiasi cosa stesse tenendo e deve muoversi almeno 9 metri lontano dal glifo durante ciascuno suo turno, se in grado.

Sfiducia. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è sopraffatto

dalla disperazione per 1 minuto. Durante questo periodo, non può attaccare o prendere a bersaglio nessuna creatura con abilità, incantesimi o altri effetti magici nocivi.

Sonno. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, e cadere svenuto per 10 minuti se lo fallisce. Una creatura si risveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.

Stordimento. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, e restare stordito per 1 minuto se lo fallisce.

SIMULACRO

7° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 12 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (neve o ghiaccio in quantità per creare una copia a dimensioni reali della creatura duplicata; un po' di capelli, unghie o altro pezzo del corpo di quella creatura da piazzare in mezzo alla neve o al ghiaccio; e un rubino in polvere del valore di 1.500 mo, sparso sopra il duplicato e consumato dall'incantesimo)

Durata: Fino a che dissolto

Modelli un duplicato illusorio di una bestia o umanoide che resti a gittata per l'intero tempo di esecuzione dell'incantesimo. Il duplicato è una creatura, in parte reale e formata di ghiaccio o neve, che può effettuare azioni e venir influenzata come una normale creatura. Sembra essere identica all'originale, ma ha la metà dei punti ferita massimi di quella creatura e si presenta priva di equipaggiamento. Altrimenti, l'illusione usa tutte le statistiche della creatura che duplica.

Il simulacro è amichevole verso di te e le creature da te indicate. Obbedisce ai comandi da te pronunciati, muovendosi e agendo in accordo ai tuoi desideri e agendo durante il tuo turno in combattimento. Il simulacro è privo dell'abilità di apprendere o diventare più potente, e quindi non accresce mai di livello o nelle abilità, né può recuperare gli slot incantesimi spesi.

Se il simulacro è danneggiato, puoi ripararlo in un laboratorio alchemico, usando erbe rare e minerali del valore di 100 mo per punto ferita recuperato. Il simulacro permane finché non scende a 0 punti ferita, a quel punto si ritrasforma in neve e si scioglie all'istante.

Se esegui di nuovo questo incantesimo, qualsiasi duplicato attualmente attivo da te create con questo incantesimo viene immediatamente distrutto.

SPADA ARCANA

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una spada di platino in miniatura con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco, del valore di 250 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata, crei a gittata un piano di forza a forma di spada fluttuante.

Quando la spada appare, effettui un attacco di incantesimo in mischia contro un bersaglio scelto da te entro 1,5 metri dalla spada. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni da forza. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus ogni tuo turno per muovere la spada di 6 metri in un punto che puoi vedere e ripetere questo attacco contro lo stesso bersaglio o uno differente.

SPOSTAMENTO DI PIANO

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una verga di metallo biforcuta del valore di almeno 250 mo, sintonizzata verso uno specifico piano di esistenza)

Durata: Istantanea

Tu e un massimo di altre otto creature consenzienti, che si stringono le mani per formare un circolo, venite trasportati su di un diverso piano di esistenza. Puoi specificare una destinazione bersaglio in termini generici, e riapparirai all'interno o in prossimità di quella destinazione, a discrezione il Master.

In alternativa, se conosci la sequenza di sigilli di un circolo di teletrasporto verso un altro piano di esistenza, l'incantesimo può condurti a quel circolo. Se il circolo di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature che trasporti con te, esse riappariranno nello spazio non occupato più vicino possibile al circolo.

Puoi usare questo incantesimo per bandire una creatura non consenziente in un altro piano. Scegli una creatura a portata ed effettua un attacco con incantesimo da mischia contro di essa. Se colpisci, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, viene trasportata in un luogo casuale sul piano di esistenza da te specificato. Una creatura così trasportata dovrà trovare per proprio conto il modo di tornare sul tuo attuale piano di esistenza.

SPRUZZO PRISMATICO

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Otto raggi di luce multicolore partono dalla tua mano. Ogni raggio è di un diverso colore e ha un potere e uno scopo diverso. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Per ogni bersaglio, tirare un d8 per determinare quale sia il colore del raggio che lo ha colpito.

1. Rosso. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

2. Arancio. Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

3. Giallo. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

4. Verde. Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

5. Blu. Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

6. Indaco. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Costituzione all'inizio di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.

7. Violetto. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Saggezza all'inizio del tuo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la cecità termina. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta dell'Arbitro e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata verso di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo).

8. Speciale. Il bersaglio è colpito da due raggi. Tira altre due volte, ritirando gli 8.

TELETRASPORTO

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V

Durata:

Questo incantesimo teletrasporta istantaneamente te e altre otto creature consenzienti (oppure un singolo oggetto) a gittata che puoi vedere, scelte da te, in una destinazione di tua scelta. Se il bersaglio è un oggetto, deve poter entrare in un cubo di 3 metri di spigolo, e non può essere tenuto o trasportato da una creatura non consenziente.

La destinazione che scegli ti deve essere nota, e deve essere sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi. La tua familiarità con la destinazione determina se vi riesci ad arrivare. Il Master tira il d100 e consulta la tabella.

Familiarità	Errore	Area Simile	Fuori Bersaglio	Sul Bersaglio
Circolo permanente	-	-	-	01-100
Oggetto associato	-	-	-	01-100
Molto familiare	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto casualmente	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto una volta	01-43	44-53	54-73	74-100
Descrizione	01-43	44-53	54-73	74-100
Falsa destinazione	01-50	51-100	-	-

Familiarità. "Circolo permanente" indica un circolo di teletrasporto permanente di cui conosci la sequenza dei sigilli. "Oggetto associato" indica che possiedi un oggetto preso negli ultimi sei mesi dalla destinazione desiderata, come il libro della biblioteca di un mago, biancheria della suite reale, o un pezzo di marmo della tomba segreta di un lich.

"Molto familiare" è un luogo in cui sei stato molto spesso, un posto che hai studiato attentamente, o un posto che puoi vedere quando esegui l'incantesimo. "Visto casualmente" è un posto che hai visto più di una volta ma con cui non sei molto familiare. "Visto una volta" è un posto che hai visto una volta sola, magari tramite la magia. "Descrizione" è un luogo la cui posizione e aspetto conosci solo tramite la descrizione di qualcun altro, magari una mappa.

"Falsa destinazione" è un posto che non esiste. Magari hai cercato di scrutare il nascondiglio di un nemico ma hai invece visto un'illusione, oppure stai cercando di teletrasportarti in un posto familiare che non esiste più.

Sul Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite dove desiderate.

Fuori Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite ad una distanza casuale dalla destinazione in una direzione casuale. La distanza fuori bersaglio è 1d10 x 1d10 per cento della distanza viaggiata. Ad esempio, se hai provato a viaggiare per 180 chilometri, atterri fuori bersaglio e tiri 5 e 3 su due d10, allora saresti fuori bersaglio del 15%, ovvero 27 chilometri. Il Master determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando un d8 e indicando l'1 come nord, il 2 come nordest, il 3 come est e così via seguendo le direzioni della bussola. Se ti stai teletrasportando in una città costiera e finisci 27 chilometri al largo in mare, potresti essere nei guai!

Area Simile. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) finite in un'area diversa che è visualmente o tematicamente simile all'area bersaglio. Ad esempio, se sei diretto al tuo laboratorio personale, potresti finire nel laboratorio di un altro mago o in

un negozio di oggetti alchemici che possiede molti degli attrezzi e strumenti del tuo laboratorio. In genere, compari nel luogo simile più vicino, ma dato che l'incantesimo non ha limiti di gittata, potresti finire praticamente dovunque sullo stesso piano.

Errore. L'imprevedibile magia dell'incantesimo provoca un viaggio difficile. Ogni creatura teletrasportata (o l'oggetto bersaglio) subisce 3d10 danni da forza, e il Master ritira sulla tabella per vedere dove finiscano (possono capitare più errori, che infliggono danni ogni volta).

TEMPESTA DI FUOCO

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una tempesta composta di fiamme ruggenti compare in un punto a gittata, scelto da te. L'area della tempesta consiste di un massimo di dieci cubi di 3 metri di spigolo, che puoi disporre come preferisci. Ogni cubo deve avere almeno una faccia adiacente a quella di un altro cubo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce subisce 7d10 danni da fuoco, o la metà di questo danno se lo riesce.

Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati. Se lo desideri, la vita vegetale nell'area resta illesa dagli effetti di questo incantesimo.

8° LIVELLO

ANTIPATIA/SIMPATIA

8° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (o un pezzo di allume immerso nell'aceto per l'effetto antipatia o un goccio di miele per l'effetto simpatia)

Durata: 10 giorni

Questo incantesimo attrae o repelle delle creature di tua scelta. Prendi a bersaglio qualcosa a gittata, che sia un oggetto Enorme o più piccolo o una creatura o un'area non più grande di un cubo di 60 metri di spigolo. Poi specifica una specie di creature intelligenti, come i draghi rossi, i goblin o i vampiri. Investi il bersaglio di un'aura che attrae o respinge le creature specificate per la durata. Scegli antipatia o simpatia come effetto dell'aura.

Antipatia. L'ammaliamento fa sì che le creature del tipo da te indicato provino un forte impulso a lasciare l'area e evitare il bersaglio. Quando una creatura del genere può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve riuscire a tirare un tiro salvezza di Saggezza o diventare spaventata. La creatura rimane spaventata finché può vedere il bersaglio o si trova entro 18 metri da esso. Mentre è spaventata dal bersaglio, la creatura deve impiegare il suo movimento per muoversi verso il posto sicuro più vicino dal quale non possa più vedere il bersaglio. Se la creatura si muove più di 18 metri lontano dal bersaglio e non può vederlo, la creatura non è più spaventata, ma torna ad essere spaventata se torna a vedere il bersaglio o si muove entro 18 metri da esso.

Simpatia. L'ammaliamento fa sì che le creature specificate provino un forte impulso ad avvicinarsi al bersaglio se si trovano entro 18 metri da esso o possono vederlo. Quando una simile creatura può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18

metri da esso, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o usare il suo movimento durante ciascun turno per entrare nell'area, o muoversi a portata del bersaglio. Quando la creatura l'avrà fatto, non potrà più volontariamente muoversi lontano dal bersaglio.

Se il bersaglio danneggia o altrimenti nuoce alla creatura affetta, questa può effettuare un tiro salvezza di Saggezza per terminare l'effetto, come descritto di seguito.

Terminare l'Effetto. Se una creatura affetta termina il suo turno mentre si trova più lontana di 18 metri dal bersaglio o non può vederlo, la creatura effettua un tiro salvezza di Saggezza. Se riesce il tiro salvezza, la creatura non è più affetta dal bersaglio e riconosce la sensazione di ripugnanza o attrazione come magica. Inoltre, una creatura affetta dall'incantesimo, ha diritto ad un altro tiro salvezza di Saggezza ogni 24 ore finché l'incantesimo persiste. Una creatura che riesce il tiro salvezza contro questo effetto è immune ad esso per 1 minuto, dopodiché può subirlo nuovamente.

AURA SACRA

8° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un minuscolo reliquario del valore di almeno 1.000 mo contenente una reliquia sacra, come un pezzo di tessuto dell'abito di un santo o un frammento di pergamena di un testo religioso)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Irradi da te luce divina che si raccoglie in una debole luminosità con raggio di 9 metri intorno a te. Quando esegui l'incantesimo, le creature da te scelte in questo raggio emanano una luce fioca con un raggio di 1,5 metri e hanno vantaggio a tutti i tiri salvezza, mentre le altre creature hanno svantaggio sui tiri di attacco contro di loro fino al termine dell'incantesimo. Inoltre, quando un immondo o non morto colpisce una creatura bersaglio con un attacco in mischia, l'aura risplende di una luce intensa. L'attaccante deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

CAMPO ANTI-MAGIA

8° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (sfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere o lime di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Vieni circondato da una sfera invisibile di antimagia di 3 metri di raggio. Quest'area è separata dall'energia magica che permea il multiverso. All'interno della sfera non si possono eseguire incantesimi, le creature richiamate scompaiono e anche gli oggetti magici diventano normali. Fino al termine dell'incantesimo, la sfera si muove con te, centrata su di te. Gli incantesimi e altri effetti magici, eccetto quelli creati da un artefatto o divinità, sono soppressi all'interno della sfera né vi possono penetrare. Uno slot speso per eseguire un incantesimo soppresso è consumato. Mentre un effetto è soppresso, non funziona, ma il tempo che trascorre soppresso è conteggiato per la sua durata.

Effetti con Bersaglio. Incantesimi e altri effetti magici, come *dardo incantato* e *affascinare persona*, che prendono a bersaglio una creatura o un oggetto all'interno della sfera non hanno effetto su quel bersaglio.

Aree di Magia. L'area di un altro incantesimo o effetto magico, come *palla di fuoco*, non può estendersi all'interno della sfera. Se la sfera si sovrappone ad un'area di magia, la parte di quell'area coperta dalla sfera viene soppressa. Ad esempio, le fiamme generate da un *muro di fuoco* vengono sopresse

all'interno della sfera, creando un buco nel muro se la sovrapposizione è sufficientemente grande.

Incantesimi. Qualsiasi incantesimo o altro effetto magico attivo su di una creatura od oggetto all'interno della sfera viene soppresso mentre la creatura o l'oggetto si trovano all'interno della sfera.

Oggetti Magici. Le proprietà e poteri degli oggetti magici vengono soppressi dalla sfera. Ad esempio, una *spada lunga +1* all'interno della sfera funziona come una spada lunga non magica.

Le proprietà e i poteri delle armi magiche vengono soppressi se sono usati contro un bersaglio all'interno della sfera o impugnata da un attaccante dentro la sfera. Se un'arma magica o pezzo di munizione magica lascia interamente la sfera (ad esempio, se tiri una freccia magica o scagli una lancia magica ad un bersaglio al di fuori della sfera), la magia dell'oggetto non è più soppressa non appena esce dalla sfera.

Magia di Viaggio. Il teletrasporto e il viaggio planare non funzionano all'interno della sfera, che la sfera sia il punto di destinazione o di partenza di questo viaggio magico. All'interno della sfera, un portale verso un altro luogo, mondo, o piano di esistenza, così come uno spazio extradimensionale come quello creato dall'incantesimo *trucco della corda*, resta chiuso.

Creature e Oggetti. All'interno della sfera, una creatura o oggetto richiamati o creati dalla magia svaniscono temporaneamente dall'esistenza. La creatura o oggetto riappare istantaneamente una volta che lo spazio occupato da essa non si trova più all'interno della sfera.

Dissolvere Magia. Gli incantesimi e gli effetti magici come *dissolvere magia* non hanno effetto sulla sfera. Allo stesso modo, le sfere create da altri incantesimi *campo anti-magia* non si annullano vicendevolmente.

CLONE

8° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo e almeno 16 centimetri cubi di carne della creatura che deve essere clonata, che l'incantesimo consuma, e un recipiente da almeno 2.000 mo di valore che abbia un coperchio sigillabile e sia grande a sufficienza da contenere una creatura Media, come una grossa urna, una bara, una fossa piena di fango nel terreno o un contenitore di cristallo pieno di acqua salata)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo produce il duplicato inerte di una creatura vivente come salvaguardia dalla morte. Questo clone si forma all'interno di un recipiente sigillato e raggiunge la massima dimensione e maturità dopo 120 giorni; puoi anche decidere che il clone sia una versione più giovane della stessa creatura. Rimane inerte e sopravvive all'infinito, purché il recipiente resti indisturbato.

In qualsiasi momento dopo che il clone è maturato, se la creatura originale muore, la sua anima si trasferisce nel clone, purché l'anima sia libera e consenziente a tornare. Il clone è fisicamente identico all'originale e ha la stessa personalità, ricordi e abilità, ma nulla dell'equipaggiamento dell'originale. I resti fisici della creatura originale, se esistono ancora, divengono inerti e non possono essere riportati alla vita, dato che l'anima della creatura è altrove.

CONTROLLARE CLIMA

8° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Personale (raggio di 1,5 chilometri)

Componenti: V, S, M (incenso bruciato e po' di terra e legno mescolati nell'acqua)

Durata: Concentrazione, massimo 8 ore

Per la durata, assumi il controllo del clima entro 7,5 chilometri da te. Per eseguire questo incantesimo devi essere all'esterno. Muoversi in un posto dove non hai la visuale aperta verso il cielo, termina l'incantesimo anticipatamente.

Quando esegui questo incantesimo, cambia le attuali condizioni climatiche, determinate dal Master in base alla stagione e la latitudine. Puoi modificare le precipitazioni, la temperatura e il vento. Ci vogliono 1d4 x 10 minuti perché la nuova condizione prenda effetto. Una volta che la condizione avrà preso effetto, potrai cambiarla di nuovo. Quando l'incantesimo termina, il clima tornerà gradualmente alla norma.

Quando cambi le condizioni climatiche, trova l'attuale condizione sulla seguente tabella e cambiala di uno stadio, verso l'alto o il basso. Quando cambi il vento, puoi cambiarne anche la direzione.

PRECIPITAZIONI

Stadio Condizioni

1	Limpido
2	Qualche nuvolosa
3	Coperto o foschia a terra
4	Pioggia, grandine
5	Tormenta, pioggia forte, grandine

TEMPERATURA

Stadio Condizioni

1	Caldissimo
2	Caldo
3	Tiepido
4	Fresco
5	Freddo
6	Freddo polare

VENTO

Stadio Condizioni

1	Calmo
2	Vento moderato
3	Vento forte
4	Fortunale
5	Tempesta

DANZA IRRESISTIBILE DI OTTO

8° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio comincia un comico balletto sul posto: agitando le gambe, battendo i piedi e saltellando per la durata. Le creature che non possono essere affascinante sono immuni a questo incantesimo.

Una creatura che balla deve usare tutto il suo movimento per ballare senza lasciare il suo spazio e ha svantaggio ai tiri salvezza di Destrezza e tiri di attacco. Mentre il bersaglio è affetto da questo incantesimo, le altre creature hanno vantaggio ai tiri di attacco contro di lui. Con un'azione, una creatura che balla effettua un tiro salvezza di Saggiezza per recuperare il controllo di se stessa. Se lo riesce, l'incantesimo ha fine.

DOMINARE MOSTRO

8° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Cerchi di affascinare una creatura a gittata che puoi vedere. Essa deve riuscire un tiro salvezza di Saggiezza o restare affascinata per la durata, con vantaggio se tu o i tuoi alleati la state combattendo.

Mentre la creatura è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue abilità.

Puoi impiegare la tua azione per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo turno la creatura effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non le permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione alla creatura, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza di Saggiezza contro l'incantesimo. Se il tiro salvezza riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, la durata è concentrazione, massimo 8 ore.

FORME ANIMALI

8° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 24 ore

Trasformi magicamente altre creature in bestie. Scegli un qualsiasi numero di creature consenzienti a gittata e che puoi vedere. Trasformi ciascun bersaglio nella forma di una bestia di taglia Grande o minore con un grado di sfida 4 o inferiore. Nei turni successivi, puoi usare la tua azione per trasformare le creature affette in nuove forme.

La trasformazione permane per ciascun bersaglio per la durata dell'incantesimo, o finché quel bersaglio scende a 0 punti ferita o muore. Puoi scegliere una forma diversa per ciascun

bersaglio. Le statistiche di gioco del bersaglio sono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta, ad eccezione dell'allineamento e dei punteggi di Intelligenza, Saggiezza e Carisma che restano quelli del bersaglio. Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma e, quando ritorna alla sua forma normale, ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se si ritrasforma perché è sceso a 0 punti ferita, il danno in eccesso viene applicato alla forma originale. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, essa non è svenuta. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può parlare né eseguire incantesimi.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. Il bersaglio non può attivare, impugnare o in altro modo beneficiare del suo equipaggiamento.

LABIRINTO

8° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Bandisci una creatura a gittata che puoi vedere in un semipiano labirintico. Il bersaglio rimane lì per la durata o finché non fugge dal labirinto.

Il bersaglio può impiegare la sua azione per tentare di fuggire. Quando lo fa, effettua una prova

LOQUACITÀ

8° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 ora

Fino al termine dell'incantesimo, quando effettui una prova di Carisma puoi rimpiazzare il numero tirato con 15. Inoltre, non importa quello che dici, la magia che determina se stai dicendo la verità indicherà che sei onesto.

NUBE INCENDIARIA

8° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una nube di fumo turbinante attraversata da lapilli incandescenti si forma in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata. La nube si propaga intorno agli angoli ed è oscurata pesantemente. Resta per la durata o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde.

Quando la nube appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 10d8 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, e la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area o termina lì il suo turno.

All'inizio di ciascun tuo turno, la nube si muove di 3 metri lontano da te in una direzione a tua scelta.

PAROLA DEL POTERE STORDIRE

8° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola di potere che può travolgere la mente di una creatura a gittata che puoi vedere, lasciandola confusa. Se il bersaglio ha 150 punti ferita o meno, è stordito. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Il bersaglio stordito deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se lo riesce, l'effetto di stordimento ha fine.

REGRESSIONE MENTALE

8° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una manciata di sfere di argilla, cristallo, vetro o minerali)

Durata: Istantanea

Assalti la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, cercando di frammentarne l'intelletto e la personalità. Il bersaglio subisce 4d6 danni psichici e deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza.

Se fallisce il tiro salvezza, i punteggi di Intelligenza e Carisma della creatura scendono a 1. La creatura non può eseguire incantesimi, attivare oggetti magici, comprendere lingue, o comunicare in alcun modo comprensibile. La creatura può, tuttavia, identificare i suoi amici, seguirli e anche proteggerli.

Ogni 30 giorni, la creatura può ripetere il tiro salvezza contro l'incantesimo. Se lo riesce, l'incantesimo ha termine.

L'incantesimo può essere terminato da *ripristino superiore*, *guarire* o *desiderio*.

SEMIPIANO

8° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: 1 ora

Crei una porta d'ombra su di una superficie piana a gittata e che puoi vedere. La porta è grande abbastanza da permettere il passaggio senza problemi ad una creatura Media. Quando viene aperta, la porta conduce ad un semipiano che appare come una stanza vuota di 9 metri in ciascuna dimensione, fatta di legno e pietra. Quando l'incantesimo termina, la porta scompare, e qualsiasi creatura o oggetto all'interno del semipiano rimane intrappolato lì, mentre la porta scompare anche dall'altro lato.

Ogni volta che esegui questo incantesimo, crei un nuovo semipiano, oppure permetti alla porta d'ombra di connettersi ad un semipiano creato da una precedente esecuzione dell'incantesimo. Inoltre, se conosci la natura e i contenuti di un semipiano creato dall'esecuzione di questo incantesimo da parte di un'altra creatura, puoi far sì che la porta d'ombra si colleghi invece a quel semipiano.

SPRAZZO DI SOLE

8° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (fuoco e un pezzo di pietra di sole)

Durata: Istantanea

Un'intensa luce solare illumina un raggio di 18 metri centrato su di un punto a gittata, scelto da te. Tutte le creature all'interno della luce devono effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 12d6 danni radianti e resta accecata per 1 minuto. Se riesce, subisce

la metà dei danni e non resta accecata dall'incantesimo. Non morti e melme hanno svantaggio a questo tiro salvezza.

Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Costituzione alla fine di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza, non è più accecata.

Nella sua area, questo incantesimo dissolve qualsiasi oscurità generata da un incantesimo.

TELEPATIA

8° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Illimitata

Componenti: V, S, M (una coppia di anelli d'argento)

Durata: 24 ore

Crei un collegamento telepatico tra di te e una creatura consenziente con la quale sei familiare. La creatura può trovarsi in qualsiasi punto del tuo stesso piano di esistenza. L'incantesimo ha termine se tu e il bersaglio non vi trovate più sullo stesso piano di esistenza.

Fino al termine dell'incantesimo, tu e il bersaglio potete condividere istantaneamente parole, immagini, suoni e altre messaggi sensoriali l'uno con l'altro tramite questo collegamento, e il bersaglio ti riconosce come la creatura con cui sta comunicando. L'incantesimo permette ad una creatura con punteggio di Intelligenza di almeno 1 di comprendere il significato delle tue parole e la portata di qualsiasi messaggio sensoriale gli invii.

TERREMOTO

8° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio, un pezzo di pietra e un grumo di argilla)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Provoca un disturbo sismico in un punto sul terreno a gittata che puoi vedere. Per la durata, un intenso tremore scuote il terreno in un cerchio di 30 metri di raggio centrato su quel punto e scuote le creature e le strutture in quell'area che sono a contatto del terreno.

Il terreno nell'area diventa terreno difficile. Ogni creatura a terra che si sta concentrando deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, la sua concentrazione è infranta.

Quando esegui questo incantesimo e alla fine di ogni turno che hai speso a concentrarti su di esso, ogni creatura nell'area che si trovi a terra deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura cade prona.

Questo incantesimo ha effetti aggiuntivi a seconda del tipo di terreno nell'area, a discrezione il Master.

Fenditure. All'inizio del turno successivo a quello in cui hai eseguito l'incantesimo si aprono delle fenditure per tutta l'area dell'incantesimo. Un totale di 1d6 fenditure si aprono in punti scelti dal Master. Ognuna di esse è profonda 1d10 x 3 metri, larga 3 metri e si estende da un lato dell'area dell'incantesimo all'altro. Una creatura che si trova sul punto in cui si apre una fenditura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o cadervi dentro. Una creatura che riesca il tiro salvezza si sposta sul bordo della fenditura, nel momento in cui questa si apre.

Una fenditura che si apre sotto una struttura la fa crollare immediatamente (vedi sotto).

Strutture. Il tremore infligge 50 danni contundenti a qualsiasi struttura in contatto col terreno nell'area quando esegui l'incantesimo e alla fine di ciascuno dei tuoi turni fino al termine dell'incantesimo. Se una struttura scende a 0 punti ferita, crolla e potrebbe danneggiare le creature vicine. Una creatura

distante dalla struttura metà della altezza o meno della struttura, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni contundenti, cade prona ed è sommersa dalle macerie. Dovrà poi impiegare un'azione riuscendo una prova di Forza (Atletica) CD 20 per liberarsi. Il Master può modificare verso l'alto o il basso la CD, a seconda della natura delle macerie. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni e non cade né resta sepolta.

TSUNAMI

8° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 6 round

Un muro d'acqua compare in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 90 metri, alto 90 metri e spesso 15 metri. Il muro persiste per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 6d10 danni contundenti, e la metà di questi danni se lo riesce.

All'inizio di ciascun tuo turno dopo la comparsa del muro, il muro, assieme a qualsiasi creatura dentro di esso, si muove di 15 metri lontano da te. Qualsiasi creatura di taglia Enorme o inferiore all'interno del muro, o nel cui spazio entri il muro quando si muove, deve riuscire un tiro salvezza di Forza o subire 5d10 danni contundenti. Una creatura può subire questo danno solo una volta per round. Alla fine del turno, l'altezza del muro si riduce di 15 metri, e il danno che le creature subiscono dall'incantesimo nei round successivi diminuisce di 1d10. Quando il muro raggiunge i 0 metri di altezza, l'incantesimo termina.

Una creatura catturata dal muro, può muoversi nuotando. A causa della potenza dell'onda, tuttavia, la creatura deve riuscire una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per riuscire a muoversi. Se fallisce la prova, non può muoversi. Una creatura che si muova fuori dell'area del muro, cade a terra.

VUOTO MENTALE

8° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 24 ore

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente con cui sei in contatto durante l'esecuzione è immune al danno psichico, qualsiasi effetto che ne percepirebbe le emozioni o leggerebbe i pensieri, incantesimi di divinazione e la condizione affascinato. L'incantesimo nega anche gli incantesimi *desiderio* e altri incantesimi o effetti di simili potenza impiegati per influenzare la mente del bersaglio o per ottenere informazioni su di esso.

9° LIVELLO

BIZZARRIA

9° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Attingendo alle paure più intime di un gruppo di creature, crei delle creature illusorie nella loro mente, visibili solo a loro. Ogni creatura in una sfera di 9 metri di raggio centrata su di un punto a tua scelta nella gittata, deve effettuare un tiro salvezza di Saggiozza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura diventa spaventata per la durata. L'illusione affonda nelle paure più intime della creatura, manifestando i suoi incubi peggiori come una implacabile minaccia. All'inizio di ciascun turno della creatura spaventata, questa deve riuscire un tiro salvezza di Saggiozza o subire 4d10 danni psichici. Se riesce il tiro salvezza, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

DESIDERIO

9° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Desiderio è il più potente incantesimo che una creatura mortale possa eseguire. Semplicemente parlando ad alta voce, puoi modificare le stesse fondamenta della realtà a seconda dei tuoi bisogni.

L'uso basilare di questo incantesimo è quello di riprodurre l'effetto di qualsiasi altro incantesimo di 8° livello o più basso. Non devi soddisfare nessuno dei requisiti dell'incantesimo, comprese le componenti materiali costose. L'incantesimo ha semplicemente effetto.

In alternativa, puoi creare uno dei seguenti effetti a tua scelta:

Crei un oggetto del valore massimo di 25.000 mo, che non sia un oggetto magico. L'oggetto non può avere dimensioni superiori ai 90 metri in qualsiasi dimensione, e compare in uno spazio non occupato sul terreno

- Permetti fino a venti creature che puoi vedere di recuperare tutti i punti ferita, e termini tutti gli effetti su di loro descritti dall'incantesimo ripristino superiore
- Conferisci ad un massimo di dieci creature che puoi vedere la resistenza ad un tipo di danno a tua scelta.
- Conferisci ad un massimo di dieci creature che puoi vedere l'immunità ad un singolo incantesimo o altro effetto magico per 8 ore. Ad esempio, potresti rendere te e tutti tuoi compagni immuni all'attacco risucchia vita del lich.
- Annulli un qualsiasi evento recente obbligando a ritirare qualsiasi tiro effettuato nell'ultimo round (compreso il tuo ultimo turno). La realtà si rimodella per assecondare il nuovo risultato. Puoi far sì che il nuovo tiro abbia vantaggio o svantaggio, e puoi scegliere se usare il tiro originale o il nuovo tiro.

Potresti anche riuscire ad ottenere altro, oltre gli obiettivi negli esempi di cui sopra. Definisci i tuoi desideri quanto più possibile il Master. Il Master ha grande spazio di manovra nel decidere cosa accada in questi casi; maggiore il desiderio, più grosse le probabilità che qualcosa vada storto.

L'incantesimo potrebbe semplicemente fallire, l'effetto desiderato manifestarsi solo in parte, oppure potresti subire delle conseguenze impreviste, in base a come hai proferito il desiderio.

Lo stress dell' eseguire questo incantesimo per creare qualsiasi effetto che non sia riprodurre un altro incantesimo ti indebolisce. Dopo averne retto lo stress, ogni volta che eseguirai un incantesimo, fino al termine di un riposo lungo, subirai 1d10 danni necrotici per livello dell' incantesimo. Questo danno non può essere ridotto o diminuito in alcun modo. Inoltre, la tua Forza scende a 3, se non è già a 3 o meno, per 2d4 giorni. Per ciascun giorno che trascorri a riposare e non svolgere altro che un' attività leggera, il tuo tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Infine, c'è una probabilità del 33 per cento che tu non sia mai più in grado di eseguire *desiderio* a causa dello stress sofferto per l' esecuzione dell' incantesimo.

FERMARE IL TEMPO

9° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Fermi brevemente il flusso del tempo per tutti, tranne che per te. Il tempo non scorre per le altre creature, mentre tu effettui 1d4 + 1 turni di fila, durante i quali puoi effettuare azioni e muoverti come sempre.

Questo incantesimo termina se una delle azioni che usi durante questo periodo, o qualsiasi effetto che crei durante questo periodo, ha effetto su di una creatura diversa da te o su di un oggetto indossato o trasportato da qualcuno che non sia tu. Inoltre, l' incantesimo termina se ti muovi in un posto lontano più di 300 metri da quello in cui lo hai eseguito.

GUARIRE DI MASSA

9° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un effluvio di energia guaritrice scorre da te verso le creature ferite che ti circondano. Ripristini fino a 700 punti ferita, divisi come preferisci tra qualsiasi creatura a gittata che puoi vedere. Le creature guarite da questo incantesimo sono curate anche di tutte le malattie e da qualsiasi effetto che le renda accecate o assordate. Questo incantesimo non ha effetto su costrutti o non morti.

MURO PRISMATICO

9° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Un piano di luci brillanti e multicolore forma un muro verticale opaco – largo fino a 27 metri, alto 9 metri e spesso 2,5 centimetri – centrato su di un punto a gittata che puoi vedere. In alternativa, puoi modellare il muro in una sfera, fino a 9 metri di diametro, centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Il muro resta fisso sul posto per la durata. Se posizioni il muro in modo che attraversi lo spazio occupato da una creatura, l' incantesimo fallisce, e la tua azione e lo slot incantesimo sono sprecati.

Il muro irradia luce intensa fino ad una gittata di 30 metri e luce fioca per ulteriori 30 metri. Tu e le creature indicate da te al momento dell' esecuzione dell' incantesimo potete attraversare e restare vicini al muro senza pericolo. Se un' altra creatura che può vedere il muro si muove entro 6 metri da esso o

inizia il suo turno, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecata per 1 minuto.

Il muro consiste di sette strati, ognuno di un diverso colore. Quando una creatura cerca di immergersi o attraversare il muro, lo fa uno strato alla volta, attraverso tutti gli strati del muro. Mentre si immerge o attraversa ciascuno strato, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza o subire le proprietà di ciascuno strato, uno alla volta, come descritto di seguito.

Il muro può essere distrutto, uno strato alla volta, in ordine dal rosso al violetto, in un modo specifico per ogni strato. Una volta che uno strato è distrutto, lo sarà per la durata dell' incantesimo. Una *verga di cancellazione* distrugge un *muro prismatico*, ma un *campo anti-magia* non ha effetto su di esso.

1. Rosso. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Mentre questo strato esiste, gli attacchi a gittata non magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto infliggendogli 25 danni da freddo.

2. Arancio. Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Mentre questo strato esiste, gli attacchi a gittata magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto da un forte vento.

3. Giallo. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Questo strato può essere distrutto infliggendogli 60 danni di forza.

4. Verde. Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Un incantesimo *passapareti*, o un altro incantesimo di pari livello o più alto che può aprire un portale su di una superficie solida, distrugge questo strato.

5. Blu. Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Lo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da fuoco.

6. Indaco. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Costituzione all' inizio di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza tre volte, l' incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.

Mentre questo strato esiste, non si possono lanciare incantesimi attraverso il muro. Lo strato viene distrutto dalla luce intensa emanata dall' incantesimo *luce diurna* o da un simile incantesimo di pari livello o più alto.

7. Violetto. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Saggia all' inizio del tuo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la cecità termina. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta dell' Arbitro e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata verso di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo). Questo strato è distrutto dall' incantesimo *dissolvere magia* o da un incantesimo simile di pari livello o più alto che possa porre fine ad incantesimi ed effetti magici.

MUTARE FORMA

9° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un cerchietto di giada del valore di almeno 1.500 mo, che devi poggiare sulla tua testa prima di eseguire l' incantesimo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Per la durata assumi la forma di una creatura differente. La nuova forma può essere quella di qualsiasi creatura il cui grado di sfida sia pari o inferiore al tuo livello. La creatura non può essere un costrutto o un non morto, e devi averla vista almeno una volta. Ti trasformi in un esemplare medio di quella creatura, uno senza livelli di classe o il tratto Incantesimi.

Puoi restare nella forma assunta fino al termine dell'incantesimo. Ti ritrasformi automaticamente se cadi svenuto, scendi a 0 punti ferita o muori.

Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura scelta, fatta eccezione del tuo allineamento, e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni tutte le tue competenze nelle Abilità e i tiri salvezza, oltre ad ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede le tue stesse competenze e il bonus indicato nelle sue statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura al posto del tuo. Non puoi usare nessuna azione leggendaria o azione da tana della nuova forma.

Quando ti trasformi, assumi i punti ferita e i Dadi Vita della creatura. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di punti ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 punti ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 punti ferita, non cadrà svenuto.

Mantieni tutti i benefici di qualsiasi privilegio di classe, razza, o altra fonte e puoi usarli se la nuova forma è fisicamente capace di farne uso. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come la visione al buio, a meno che la nuova forma non possieda anch'essa lo stesso senso. Puoi parlare solo se la creatura è normalmente in grado di parlare.

Quando ti trasformi scegli se il tuo equipaggiamento cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la nuova forma o sia indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona come di norma, ma sta al Master decidere se sia comodo per la nuova forma indossare un simile pezzo di equipaggiamento, in base alla taglia e le dimensioni della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni né si adatta alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve essere fatto cadere a terra o fondersi con la nuova forma. L'equipaggiamento che si fonde è inefficace.

Nella durata dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per assumere una forma diversa seguendo le stesse restrizioni e regole della forma originale, con una eccezione: se la tua nuova forma ha più punti ferita della forma attuale, i tuoi punti ferita restano al livello attuale.

PAROLA DEL POTERE GUARIRE

9° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'onda di energia guaritrice avvolge una creatura con cui sei in contatto. Il bersaglio recupera tutti i suoi punti ferita. Se la creatura è affascinata, paralizzata, spaventata o stordita, la condizione termina. Se la creatura è prona, può usare la sua reazione per alzarsi. L'incantesimo non ha effetto sui non morti o i costrutti.

PAROLA DEL POTERE UCCIDERE

9° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola di potere che costringe a morire all'istante una creatura a gittata che puoi vedere. Se la creatura che scegli

ha 100 punti ferita o meno, muore. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

PORTALE

9° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 5.000 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Convoca un portale collegato con uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere ad un posto preciso su di un diverso piano di esistenza. Il portale è un'apertura circolare creata da te, da 1,5 a 6 metri di diametro. Puoi orientare il portale in qualsiasi direzione desideri. Il portale resta per la durata.

Il portale ha un fronte e un dietro su entrambi i piani in cui compare. Il viaggio attraverso il portale è possibile solo muovendosi dal fronte. Qualsiasi cosa lo faccia viene istantaneamente trasportata nell'altro piano, comparando nello spazio non occupato più vicino al portale.

Divinità e altri sovrani planari possono impedire ai portali creati da incantesimi di aprirsi in loro presenza o in qualsiasi punto dei loro domini.

Quando esegui questo incantesimo, puoi pronunciare il nome di una specifica creatura (lo pseudonimo, titolo o soprannome non funzionano). Se quella creatura si trova su di un piano diverso dal tuo, il portale si apre in prossimità della creatura nominata e attira la creatura attraverso di sé, verso lo spazio non occupato più vicino dal tuo lato del portale. Non detieni alcun potere speciale sulla creatura, ed essa è libera di agire come il Master ritiene appropriato. Potrebbe andarsene, attaccarti o aiutarti.

PREVEGGENZA

9° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma di colibri)

Durata: 8 ore

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente per conferirle una limitata abilità di vedere nell'immediato futuro. Per la durata, il bersaglio non può essere sorpreso e ha vantaggio sui tiri di attacco, prove di Caratteristica e tiri salvezza. Inoltre, sempre per la durata, le altre creature hanno svantaggio sui tiri di attacco contro il bersaglio.

L'incantesimo ha immediatamente termine se lo esegui di nuovo prima che la sua durata abbia fine.

PRIGIONIA

9° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una raffigurazione su vello o una statuetta incisa con le fattezze del bersaglio, e una componente speciale che varia a seconda della versione che scegli dell'incantesimo, del valore di almeno 500 mo per Dado Vita del bersaglio)

Durata: Fino a dissolvimento

Crei dei vincoli magici per bloccare una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o essere avvinto dall'incantesimo; se lo riesce, è immune a questo incantesimo se lo esegui di nuovo. Mentre è soggetta a questo incantesimo, la creatura non ha bisogno di respirare, mangiare o bere e non invecchia. Gli incantesimi di divinazione non possono localizzare né percepire il bersaglio.

Quando esegui questo incantesimo, scegli una delle seguenti forme di prigionia.

Incatenamento. Catene pesanti, ben saldate al terreno, tengono il bersaglio ancorato. Il bersaglio è intralciato fino al termine dell'incantesimo, e non può muoversi né essere mosso in alcun modo fino ad allora.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una catenella di metallo prezioso.

Isolamento Minimo. Il bersaglio rimpicciolisce fino a 2,5 centimetri di altezza ed è imprigionato in una gemma o simile oggetto. La luce può attraversare normalmente la gemma (permettendo al bersaglio di vedere all'esterno e ad altre creature di vedere dentro), ma null'altro può attraversarla, neppure tramite teletrasporto o viaggio planare. La gemma non può essere tagliata né infranta finché l'incantesimo rimane in atto.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una grande gemma trasparente, come il corindone, il diamante o il rubino.

Prigione Confinata. L'incantesimo trasporta il bersaglio in un minuscolo semipiano interdetto al teletrasporto e al viaggio planare. Il semipiano può essere un labirinto, una gabbia, una torre, o qualsiasi altra struttura chiusa scelta da te.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una rappresentazione in miniatura della prigione fatta di giada.

Sepoltura. Il bersaglio viene sepolto nelle profondità della terra in una sfera di forza magica grande a sufficienza da contenere il bersaglio. Nulla può attraversare la sfera, né alcuna creatura può teletrasportarsi o usare il viaggio planare per entrarvi o uscire.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una piccola sfera di mithril.

Sopore. Il bersaglio cade addormentato e non può essere risvegliato. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo consiste di rare erbe soporifere.

Terminare l'Incantesimo. Durante l'esecuzione dell'incantesimo, in qualsiasi delle sue versioni, puoi specificare una condizione che possa porre fine all'incantesimo e liberare il bersaglio. La condizione può essere tanto specifica o elaborata quando desideri, ma il Master deve concordare che la condizione sia ragionevole e possa avverarsi. Le condizioni possono essere basate sul nome, l'identità o la divinità di una creatura, ma comunque basate su azioni o qualità percepibili e non su cose intangibili come il livello, la classe o i punti ferita.

Un incantesimo *dissolvere magia* può porre fine all'incantesimo solo se eseguito come incantesimo di 9° livello, che prenda a bersaglio la prigione o la componente materiale usata per crearla.

Puoi usare una particolare componente speciale per creare solo una prigione alla volta. Se esegui l'incantesimo di nuovo usando la stessa componente, il bersaglio della prime esecuzione dell'incantesimo viene immediatamente liberato dal suo vincolo.

PROIEZIONE ASTRALE

9° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (per ogni creatura soggetta a questo incantesimo, devi fornire un giacinto del valore di almeno 1.000 mo e un lingotto d'argento elegantemente scolpito del valore di almeno 100 mo, tutti i quali sono consumati dall'incantesimo)

Durata: Speciale

Tu e fino ad altre otto creature consenzienti a gittata proiettate i vostri corpi astrali nel Piano Astrale (l'incantesimo fallisce e l'esecuzione è sprecata qualora vi trovaste già in quel piano). Il corpo materiale che ti lasci alle spalle è svenuto e in uno

stato di animazione sospesa; non ha bisogno di cibo né di acqua e non invecchia.

Il tuo corpo astrale assomiglia in tutto e per tutto alla tua forma mortale, replicando le tue statistiche di gioco e i tuoi oggetti. La principale differenza è l'aggiunta di un cordone argenteo che si estende dalle scapole per 30 centimetri dietro di te, divenendo poi invisibile. Il cordone è la tua connessione al tuo corpo materiale. Finché questa connessione resterà intatta, potrai tornare a casa. Se il cordone viene tagliato – un avvenimento che accade solo quando uno specifico effetto lo indica – la tua anima e corpo vengono separati, uccidendoti all'istante.

La tua forma astrale può viaggiare liberamente per il Piano Astrale e attraversare i portali che da lì conducono ad altri piani. Se entri in un nuovo piano o ritorni al piano su cui eri al momento dell'esecuzione dell'incantesimo, il tuo corpo e i tuoi oggetti vengono trasportati lungo il cordone argenteo, permettendoti di rientrare nel tuo corpo al momento dell'ingresso nel nuovo piano. La tua forma astrale è una incarnazione separata. Qualsiasi danno o altro effetto che si applica ad essa, non ha effetto sul tuo corpo fisico, né vi compare al tuo ritorno.

L'incantesimo ha termine per te e i tuoi compagni quando userai un'azione per interromperlo. Quando l'incantesimo termina, la creatura su cui agisce torna al proprio corpo fisico, e si risveglia.

L'incantesimo potrebbe anche avere una fine anticipata per te o uno dei tuoi compagni. Un incantesimo *dissolvere magia* usato con successo sul corpo astrale o fisico termina l'incantesimo per quella creatura. Se il corpo originale della creatura o la sua forma astrale scende a 0 punti ferita, per quella creatura l'incantesimo ha termine. Se l'incantesimo ha termine e il cordone argenteo è intatto, il cordone trascina indietro al suo corpo la forma astrale della creatura, ponendo fine al suo stato di animazione sospesa.

Se vieni riportato al tuo corpo prematuramente, i tuoi compagni devono restare nella loro forma astrale e trovare per proprio conto la via di ritorno ai loro corpi, di solito scendendo a 0 punti ferita.

SCIAME DI METEORE

9° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sfere incandescenti di fuoco si schiantano a terra in quattro punti differenti a gittata che puoi vedere. Ogni creatura, in una sfera di 2 metri di raggio centrata sul punto scelto da te, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La sfera si propaga intorno agli angoli. Una creatura subisce 20d6 danni da fuoco e 20d6 danni contundenti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Una creatura nell'area di più di uno scoppio infuocato ne subisce gli effetti solo una volta.

L'incantesimo danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

TEMPESTA DI VENDETTA

9° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Si forma una ribollente nube di tempesta, centrata in un punto che puoi vedere e che si propaga in un raggio di 110 metri. L'area è illuminata da fulmini, vi riecheggiano tuoni e venti forti la spazzano. Quando la nube compare, ogni creatura sotto di essa (ovvero non più di 1.500 metri sotto la nube) deve ef-

fettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da tuono e resta assordata per 5 minuti.

Ogni round in cui mantieni la concentrazione su questo incantesimo, la tempesta, durante il tuo turno, produce ulteriori effetti.

Round 2. Pioggia acida cade dalla nube. Ogni creatura e oggetto sotto la nube subisce 1d6 danni da acido.

Round 3. Richiami sei saette fulminanti dalla nube per colpire sei creature o oggetti di tua scelta, che si trovino sotto la nube. Una specifica creatura o oggetto non può essere colpita da più di una saetta. Una creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Round 4. La nube produce una fitta grandinata. Ogni creatura sotto la nube subisce 2d6 danni contundenti.

Round 5 a 10. Folate di vento e pioggia gelida si abbattono sull'area sotto la nube. L'area diventa terreno difficile ed è oscurata pesantemente. Ogni creatura nell'area subisce 1d6 danni da freddo. Nell'area diventa impossibile effettuare attacchi con armi a gittata. Il vento e la pioggia sono considerati una distrazione grave ai fini del mantenere la concentrazione sugli incantesimi. Infine, folate di forte vento (che va dai 30 ai 75 chilometri all'ora) disperdono automaticamente nebbia, foschia e simili fenomeni nell'area, che siano naturali o magici.

VERA POLIMORFIA

9° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio di mercurio, un mucchietto di gomma arabica, e uno sbuffo di fumo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Scegli una creatura o oggetto non magico a gittata che puoi vedere. Trasformi la creatura in una creatura diversa, la creatura in un oggetto, o l'oggetto in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato né trasportato da un'altra creatura). La trasformazione permane per la durata o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o muore. Se ti concentri su questo incantesimo per l'intera durata, la trasformazione diventa permanente.

I mutaforma ignorano questo incantesimo. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza di Saggezza e, se lo riesce, ignora l'effetto di questo incantesimo.

Creatura in Creatura. Se trasformi una creatura in un'altra specie di creatura, la nuova forma può essere quella di qualsiasi specie tu voglia, e il cui grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o del suo livello, se il bersaglio non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della nuova forma. Egli mantiene però il suo allineamento e personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma.

Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotto a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade svenuta.

La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, eseguire incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare, a meno che la nuova forma non sia capace di svolgere queste azioni.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in alcun modo del suo equipaggiamento.

Oggetto in Creatura. Puoi trasformare un oggetto in un qualsiasi tipo di creatura, purché la taglia della creatura non sia maggiore della taglia dell'oggetto e il grado di sfida della creatura sia 9 o meno. La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Essa agisce durante i tuoi turni. Decidi tu quali azioni essa compirà e come si muove. L'Arbitro possiede le statistiche della creatura e risolverà tutte le sue azioni e i suoi movimenti.

Se l'incantesimo diventa permanente, perdi il controllo della creatura. A seconda di come l'hai trattata, potrebbe restare amichevole nei tuoi confronti.

Creatura in Oggetto. Se trasformi una creatura in un oggetto, essa si trasforma assieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando. Le statistiche della creatura diventano quelle dell'oggetto, e, dopo che l'incantesimo termina e la creatura ritorna alla sua forma normale, questa non ha più ricordi del tempo trascorso in forma di oggetto.

VERA RESURREZIONE

9° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un po' di acqua sacra e diamanti del valore di 25.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di 200 anni e che sia morta per qualsiasi motivo ma non di vecchiaia. Se la sua anima è libera e consenziente, la creatura ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite, neutralizza qualsiasi veleno, cura tutte le malattie e rimuove qualsiasi maledizione che affliggeva la creatura quando è morta. L'incantesimo rimpiazza gli organi e gli arti danneggiati.

L'incantesimo può fornire anche un nuovo corpo se l'originale non esiste più, in qual caso devi pronunciare il nome della creatura. La creatura riapparirà poi in uno spazio non occupato di tua scelta, entro 3 metri da te.

APPENDICE A: CONDIZIONI E SFINIMENTO

Le condizioni alterano le capacità di una creatura in diversi modi e possono sorgere come risultato di un incantesimo, un privilegio di classe, l'attacco di un mostro o altro effetto. La maggior parte delle condizioni, come accecato, sono impedimenti, mentre certe altre, come invisibile, possono essere vantaggiose.

Una condizione perdura finché non viene contrastata (la condizione prono viene contrastata dal rialzarsi, ad esempio) o per una durata specificata dall'effetto che ha imposto la condizione.

Se più effetti impongono la stessa condizione su di una creatura, ogni istanza della condizione ha la propria durata, ma gli effetti della condizione non peggiorano. Una creatura o possiede una condizione o non la possiede.

Le seguenti definizioni specificano cosa accade ad una creatura mentre è soggetta ad una condizione.

ACCECATO

- Una creatura accecata non può vedere e fallisce automaticamente tutte le prove di Caratteristica che richiedano l'uso della vista.
- I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio, mentre i tiri di attacco della creatura hanno svantaggio.

AFFASCINATO

- Una creatura affascinata non può attaccare o prendere a bersaglio chi l'ha affascinata con abilità speciali o effetti magici dannosi.
- L'affascinatore ha vantaggio su qualsiasi prova di Caratteristica per interagire socialmente con la creatura.

AFFERRATO

- La velocità di una creatura afferrata diventa 0, e non può beneficiare da alcun bonus alla sua velocità.
- La condizione termina se l'afferratore è inabile (vedi quella condizione).
- La condizione termina anche se un effetto allontana la creatura afferrata dalla portata dell'afferratore o l'effetto di afferrare, come quando una creatura viene scagliata via dall'incantesimo *onda di tuono*.

ASSORDATO

- Una creatura assordata non può udire e fallisce automaticamente tutte le prove di Caratteristica basate sull'udito.

AVVELENATO

- Una creatura avvelenata ha svantaggio sui tiri di attacco e le prove di Caratteristica.

INABILE

- Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni.

INTRALCIATO

- La velocità di una creatura intralciata diventa 0, e non può beneficiare da alcun bonus alla sua velocità.
- I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio, e i tiri di attacco della creatura hanno svantaggio.
- La creatura ha svantaggio sui tiri salvezza di Destrezza.

INVISIBILE

- Una creatura invisibile è impossibile da vedere senza l'aiuto della magia o di un senso speciale. Al fine di nascondersi, la creatura è oscurata pesantemente. La posizione della creatura può essere individuata da qualsiasi rumore prodotto da essa o dalle impronte.
- I tiri di attacco contro la creatura hanno svantaggio, mentre i tiri di attacco della creatura hanno vantaggio.

PARALIZZATO

- Una creatura paralizzata è inabile (vedi quella condizione) e non può muoversi né parlare.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza di Forza e Destrezza.
- I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio.
- Qualsiasi attacco che colpisca la creatura è automaticamente un colpo critico, se l'attaccante si trova entro 1,5 metri da essa.

PIETRIFICATO

- Una creatura pietrificata è trasformata, insieme a qualsiasi oggetto non magico che indossa o trasporta, in una sostanza solida inanimata (di solito pietra). Il suo peso aumenta di dieci volte tanto e smette di invecchiare.
- La creatura è inabile (vedi quella condizione), non può muoversi o parlare, ed è inconsapevole di cosa accada nei dintorni.
- I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza di Forza e Destrezza.
- La creatura è resistente a tutti i danni.
- La creatura è immune ai veleni e le malattie, sebbene i veleni e le malattie già presenti nel suo sistema vengano sospesi, non neutralizzati.

PRONO

- L'unica opzione di movimento per una creatura prona è di strisciare, a meno che non si rialzi e ponga termine alla sua condizione.
- La creatura ha svantaggio sui tiri di attacco.
- Un tiro di attacco contro la creatura ha vantaggio, se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dalla creatura. Altrimenti, il tiro di attacco ha svantaggio.

SPAVENTATO

- Una creatura spaventata ha svantaggio sulle prove di Caratteristica e i tiri di attacco mentre la fonte della sua paura è nella linea di visuale.
- La creatura non può avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.

STORDITO

- Una creatura stordita è inabile (vedi la condizione), non può muoversi e può parlare a fatica.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza di Forza e Destrezza.
- I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio.

SVENUTO

- Una creatura svenuta è inabile (vedi la condizione), non può muoversi o parlare, ed è inconsapevole di cosa accada nei dintorni.
- La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugni e cade prona.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza di Forza e Destrezza.
- I tiri di attacco contro la creatura hanno vantaggio.
- Qualsiasi attacco che colpisca la creatura è automaticamente un colpo critico se l'attaccante si trova entro 1,5 metri da essa.

SFINIMENTO

Alcune abilità speciali e ambienti pericolosi, come la fame e gli effetti a lungo termine delle temperature gelide o torride, possono portare ad una condizione speciale detta sfinimento. Lo sfinimento viene misurato in sei livelli. Un effetto può imporre ad una creatura uno o più livelli di sfinimento, come specificato nella descrizione dell'effetto.

Livello	Effetto
1	Svantaggio alle prove di Caratteristica
2	Velocità dimezzata
3	Svantaggio sui tiri di attacco e i tiri salvezza
4	Punti ferita massimi dimezzati
5	Velocità ridotta a 0
6	Morte

Se una creatura già sfinita subisce un altro effetto che provoca sfinimento, il suo livello attuale di sfinimento aumenta dell'ammontare specificato nella descrizione dell'effetto.

Una creatura subisce l'effetto del suo attuale livello di sfinimento oltre che quelli di tutti i livelli inferiori. Ad esempio, una creatura che soffre sfinimento di livello 2 ha la velocità dimezzata e svantaggio alle prove di Caratteristica.

Un effetto che rimuove lo sfinimento riduce il suo livello come specificato nella descrizione dell'effetto, e gli effetti dello sfinimento hanno termine se il livello di sfinimento della creatura viene ridotto sotto ad 1.

Terminare un riposo lungo riduce il livello di sfinimento di una creatura di 1, purché quella creatura abbia potuto mangiare e bere.

