



13th Age Archmage Engine, Classi versione italiana 2.02
Copyright © 2013-2015 Fire Opal Media. All Rights Reserved. Licensed under the Open Game License.

Classi

Elementi base delle classi

Progressione dei danni delle armi

La regola base per il danno delle armi dei PG è che il personaggio infligge 1 dado di danno da arma per ogni livello di classe, più il suo modificatore di caratteristica (o il doppio del modificatore al 5° livello, e il triplo all'8° livello). Vedi *Armi* per maggiori informazioni sulle regole dei danni da arma.

Progressione degli incantesimi

La maggior parte degli incantesimi usati dai personaggi possiedono delle versioni di livello più elevato. Quelle versioni ti permettono di scegliere l'incantesimo come un'opzione di livello più alto, anziché scegliere un incantesimo totalmente diverso. Non ricevi automaticamente accesso agli effetti di livello più alto di un incantesimo quando sali di livello solo perché ne possiedi una versione di livello più basso.

Gli incantesimi di livello più alto producono un ammontare di danno più elevato delle loro controparti di livello più basso, ma questo ammontare non è cumulativo. Si usa solo l'ammontare di danno dell'incantesimo di livello più alto che possiedi. I nuovi effetti prodotti dagli incantesimi di livello più alto sono aggiunti agli effetti originali dell'incantesimo.

Cambiare scelta nel corso delle avventure

Queste sono le linee guida per permettere al tuo PG di cambiare incantesimi, poteri, doti e talenti scelti durante una partita, a seconda di quanto siate permissivi tu e i tuoi compagni di gioco.

Doti

Le doti sono un elemento fondamentale del tuo personaggio. Se hai intenzione di riassegnare le tue doti, deve essere avvenuto qualcosa di profondamente significativo nella storia del tuo personaggio, una trasformazione o rivelazione personale. Questo è un segno della trasformazione del tuo personaggio, che di solido coincide con un cambio nei rapporti con le icone.

Incantesimi

Puoi cambiare gli incantesimi che puoi lanciare dopo ogni guarigione completa.

Poteri

Puoi cambiare le tue scelte di poteri quando ottieni un livello.

Talenti

Se hai apportato modifiche a incantesimi e poteri, ricontrolla anche i tuoi talenti. Se questi cambiamenti hanno senso per la storia del personaggio e il Game Master concorda, interpretali di conseguenza.

Avanzamenti incrementali

Puoi ottenere un potere o incantesimo di livello più alto tramite un avanzamento incrementale. Se scegli di aumentare un incantesimo esistente a un livello più alto, puoi rimpiazzare la sua controparte di livello più basso con un nuovo incantesimo dello stesso livello. Se scambi un incantesimo di livello più basso per un incantesimo di livello più alto, non puoi rimpiazzare un incantesimo o potere che hai già speso.

Statistiche iniziali per personaggi di 1° livello

	PF Base	CA Base Tipica*	Difesa Fisica Base	Difesa Mentale Base	Punti Background	Dadi Recupero
Barbaro	7	12	11	10	8	d10/lvl
Bardo	7	12	10	11	8	d8/lvl
Chierico	7	14	11	11	8	d8/lvl
Guerriero	8	15	10	10	8	d10/lvl
Ladro	6	12	12	10	8	d8/lvl
Mago	6	10	10	12	8	d6/lvl
Paladino	8	16	10	12	8	d10/lvl
Ranger	7	14	11	10	8	d8/lvl
Stregone	6	10	11	10	8	d6/lvl

* I valori della CA base assumono che il PG stia indossando l'armatura più adatta a lui; vedi la descrizione delle classi per i dettagli. I PG che sanno combattere usando uno scudo ricevono +1 alla CA quando impugnano uno scudo in una mano.

Barbaro

Punteggi di caratteristica

I barbari ottengono bonus di classe +2 a Forza o Costituzione, purché non sia la stessa caratteristica che hai incrementato con il bonus razziale +2.

Background

I possibili background comprendono: avanguardia carovaniera, barbara delle montagne, campione del clan, cacciatore di pellicce, gladiatore, sopravvissuto delle desolazioni.

Equipaggiamento

Monete d'oro

I barbari possono iniziare con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di armatura	CA Base	Penalità all'Attacco
Nessuna	10	—
Leggera	12	—
Pesante	13	-2
Scudo	+1	—

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d4 pugnale	1d6 randello
Leggere o Semplici	1d6 accetta, randello da guerra	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 ascia da battaglia, spada lunga	1d10 ascia bipenne, spadone

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 (-5 att) balestra a mano	—
Leggere o	1d6 ascia, giavellotto,	1d6 (-5 att) balestra	1d6 arco

Semplici	Lancia	leggera	corto
Pesanti o da Guerra	—	1d8 (-5 att) balestra pesante	1d8 arco lungo

Progressione di livello

Livello del Barbaro	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Doti di Classe	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(7 + mod COS) x 3	1 avventuriero	3 avventuriero		modificatore di caratteristica
Livello 2	(7 + Mod COS) x 4	2 avventuriero	3 avventuriero		modificatore di caratteristica
Livello 3	(7 + Mod COS) x 5	3 avventuriero	3 avventuriero		modificatore di caratteristica
Livello 4	(7 + Mod COS) x 6	4 avventuriero	3 avventuriero	+1 a 3 caratteristiche	modificatore di caratteristica
Livello 5	(7 + Mod COS) x 8	4 avventuriero 1 campione	3 avventuriero 1 campione		2 x modificatore di caratteristica
Livello 6	(7 + Mod COS) x 10	4 avventuriero 2 campione	3 avventuriero 1 campione		2 x modificatore di caratteristica
Livello 7	(7 + Mod COS) x 12	4 avventuriero 3 campione	3 avventuriero 1 campione	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificatore di caratteristica
Livello 8	(7 + Mod COS) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	3 avventuriero 1 campione 1 epico		3 x modificatore di caratteristica
Livello 9	(7 + Mod COS) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	3 avventuriero 1 campione 1 epico		3 x modificatore di caratteristica
Livello 10	(7 + Mod COS) x 24	4 avventuriero 3 campione 3 epico	3 avventuriero 1 campione 1 epico	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificatore di caratteristica

Statistiche

Iniziativa, CA, DF, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello.

Bonus di Caratteristica	+2 Forza o Costituzione (diversa dal bonus razziale)
Iniziativa	Mod. di Des + Livello
Classe Armatura (armature leggera)	12 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Classe Armatura (scudo e armature leggera)	13 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	11 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	10 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(7 + mod. di Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	(probabilmente) 8
Dadi Recupero	(1d10 x Livello) + mod. di Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3 (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Talenti	1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Forza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: —

Privilegio di classe

Tutti i barbari possiedono il privilegio di classe Ira Barbarica.

Ira Barbarica

Una volta al giorno, usa un'azione veloce per entrare in ira; un'ira dura fino alla fine della battaglia (o circa cinque minuti).

Finché sei in ira, tira 2d20 per colpire con i tuoi attacchi con le armi in mischia e da lancio, anziché 1d20. Usa il risultato più alto per l'attacco. Se ottieni un 11+ naturale con entrambi i dadi e il tuo tiro per colpire più alto colpisce il bersaglio, l'attacco è un colpo critico!

Ricarica 16+: Dopo una battaglia in cui sei entrato in ira, tira un d20 e aggiungi al risultato il tuo modificatore di Costituzione; con 16+, puoi usare di nuovo Ira Barbarica in quella stessa giornata.

Talento da Avventuriero

Ogni volta che il dado di escalation è 4+, come azione veloce puoi entrare in ira gratuitamente (non conta come tuo uso normale). Quest'ira dura fino alla fine della battaglia, come di consueto.

Talento da Campione

Ora puoi entrare in ira gratuitamente quando il dado di escalation è 3+.

Talento Epico

Ora puoi entrare in ira gratuitamente quando il dado di escalation è 2+.

Doti da Avventuriero

Scegli tre delle seguenti doti di classe di rango avventuriero. Ottieni una dote di classe da barbaro aggiuntiva al 5° livello e poi di nuovo all'8° livello.

Cuore Forte

I tuoi dadi recupero sono d12 anziché d10, come per gli altri barbari.

Talento da Avventuriero

Il numero totale dei tuoi recuperi aumenta di 1.

Talento da Campione

Ottieni +1 a DF. Quando ti curi usando un recupero, puoi effettuare un tiro salvezza contro un effetto del tipo "tiro salvezza termina".

Talento Epico

Il numero totale dei tuoi recuperi aumenta di 2 (per un totale di +2 recuperi concessi da questa dote).

Frenesia Crescente

Per una battaglia al giorno, come azione gratuita dopo che un tuo attacco ha mancato il bersaglio, infliggi +1d4 danni con i tuoi attacchi in mischia fino alla fine della battaglia. Infliggi 1d4 danni aggiuntivi ogni volta che uno dei tuoi attacchi manca, fino a un massimo di +4d4 danni.

Talento da Avventuriero

I dadi bonus ai danni sono ora d6.

Talento da Campione

I dadi bonus ai danni sono ora d10.

Talento Epico

Puoi usare Frenesia Crescente due volte al giorno.

Inarrestabile

Una volta per battaglia, dichiara che intendi usare Inarrestabile prima di effettuare un attacco in mischia da barbaro. Se il tuo attacco colpisce almeno un bersaglio, puoi curarti usando un recupero.

Talento da Avventuriero

Il recupero di Inarrestabile è gratuito.

Talento da Campione

Aggiungi il doppio del tuo modificatore di Costituzione alla cura fornita dal recupero.

Talento Epico

Puoi usare Inarrestabile due volte per battaglia.

Incalzare Barbarico

Una volta per battaglia, come azione gratuita, effettua un altro attacco in mischia standard dopo che hai portato un avversario che non sia una marmaglia a 0 pf con un attacco in mischia standard. (Abbattere l'ultima marmaglia di un gruppo di marmaglie è sufficiente a consentirti di utilizzare Incalzare Barbarico.)

Talento da Avventuriero

Ottieni bonus di attacco +2 agli attacchi di Incalzare Barbarico. Se l'attacco di incalzare colpisce, puoi curarti usando un recupero.

Talento da Campione

Se non c'è nessun avversario impegnato con te contro cui usare Incalzare Barbarico, come azione gratuita puoi muoverti fino a un avversario vicino prima di effettuare l'attacco.

Talento Epico

Finché sei in ira, puoi usare Incalzare Barbarico tutte le volte che vuoi durante una battaglia, ma solo una volta per round.

Turbine

Puoi effettuare un attacco di Turbine come prima azione del tuo turno, quando sei impegnato da due o più nemici.

Subisci penalità -4 a CA e DF fino alla fine del tuo turno successivo. Poi effettua un attacco in mischia separato contro ogni nemico con cui sei impegnato. Non infliggi danni per colpo mancato con questi attacchi.

Talento da Avventuriero

Ora infliggi i normali danni per colpo mancato con gli attacchi di Turbine mancati.

Talento da Campione

La penalità a CA e DF è ridotta a -2. Inoltre, le prove di disimpegno che effettui nello stesso turno in cui usi Turbine hanno successo automaticamente.

Talento Epico

Puoi usare Turbine in qualsiasi momento durante il tuo turno, e non soltanto come prima azione.

Uccisore

Durante il tuo turno, quando attacchi un nemico **barcollante** con cui non eri impegnato all'inizio del tuo turno, infliggi +1d6 danni per livello a quella creatura, se la colpisci.

Talento da Avventuriero

Ottieni bonus +2 agli attacchi di Uccisore.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, quando manchi il bersaglio con un attacco di Uccisore, infliggi al bersaglio +1d6 danni aggiuntivi per livello anziché i normali danni per colpo mancato.

Talento Epico

Ogni volta che uno dei tuoi attacchi di Uccisore porta un nemico che non sia una marmaglia a 0 pf, ottieni 20 punti ferita temporanei.

Doti da Campione

Al 5° livello ottieni una dote di classe da barbaro aggiuntiva. Scegli una di queste doti di rango campione o acquisisci un'altra dote di rango avventuriero, se preferisci.

Violenza

Una volta per battaglia, aggiungi bonus +1d4 al tiro di un attacco in mischia da barbaro dopo avere determinato se hai colpito o mancato il bersaglio.

Talento da Campione

Se l'attacco ancora non ha colpito, infliggi metà danni.

Talento Epico

Il bonus aumenta a +1d6.

Volontà Innata

In una battaglia al giorno, come azione veloce, ottieni bonus +2 alla tua Difesa Mentale fino alla fine della battaglia.

Talento da Avventuriero

Ora puoi usare Volontà Innata in due battaglie al giorno.

Talento da Campione

Il bonus aumenta a Difesa Mentale +4.

Talento Epico

Ora puoi usare Volontà Innata come azione gratuita quando un nemico ti attacca.

Doti Epiche

All'8° livello ottieni una dote di classe da barbaro aggiuntiva. Scegli una di queste doti di rango epico o acquisisci un'altra dote di rango avventuriero o di rango campione, se preferisci.

Banda di Guerra Ancestrale

Per una battaglia al giorno, come azione veloce, puoi invocare gli spiriti dei tuoi antenati affinché combattano al tuo fianco. Descrivi che aspetto hanno nella maniera che preferisci: i tuoi antenati arrivano ruggendo dal mondo degli spiriti e non possono essere feriti o influenzati dalle creature di questo mondo.

Alla fine di ogni tuo turno, tira un d6 se sei cosciente. Se ottieni un risultato pari o inferiore al tuo dado di escalation, un membro della tua banda di guerra ancestrale fa irruzione nel mondo dal regno degli spiriti. Effettua un attacco in mischia contro un nemico vicino come se tu stesso stessi effettuando l'attacco, usando qualsiasi dote/talento/oggetto magico/ecc. come ritieni opportuno. L'attacco non utilizza nessuna delle tue azioni.

Talento Epico

L'ira degli spiriti della tua Banda di Guerra Ancestrale non termina mai, anche quando tu non sei in ira, e continua a combattere per un singolo round anche quando sei privo di sensi.

Implacabile

Finché sei in ira, ottieni *resistenza ai danni 12+* (quando un attacco ti prende come bersaglio, l'attaccante deve ottenere un risultato naturale pari o superiore a 12 al tiro per colpire, altrimenti infligge solo metà danni).

Talento Epico

Anche quando non sei in ira, se metti a segno un colpo critico contro un nemico, ottieni *resistenza ai danni 12+* fino all'inizio del tuo turno successivo.

Bardo

Punteggi di caratteristica

I bardi ottengono bonus di classe +2 a Destrezza o Carisma, purché non si tratti della stessa caratteristica che ha ricevuto il tuo bonus razziale +2.

Background

I possibili background includono: Menestrello errante, giullare di corte, mercenario, proprietario di taverna, mago dilettante fallito, diplomatico, spia, assaggiatore reale, guida carovaniera, commissario Imperiale, contrabbandiere, festaiolo consumato, scaldo da battaglia.

Equipaggiamento

Al 1° livello, i bardi partono dotati di strumenti musicali non magici, un'arma da mischia e un'arma a distanza a loro scelta, un'armatura leggera di qualche tipo e gli eventuali oggetti di equipaggiamento minori che il loro background potrebbe suggerire.

Monete d'oro

I bardi possono partire con 25 mo o con 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di armatura CA Base Penalità all'Attacco

Nessuna	10	—
Leggera	12	—
Pesante	13	-2
Scudo	+1	-1

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d4 pugnale	1d6 randello
Leggere o Semplici	1d6 mazza, spada corta	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 scimitarra, spada lunga	1d10 (-2 att) mazzafrusto crudele, spadone

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 ascia, giavellotto	1d6 balestra leggera	1d6 arco corto
Pesanti o da Guerra	—	1d8 (-1 att) balestra pesante	1d8 (-2 att) arco lungo

Progressione di Livello

Sebbene non sia indicato sulla tabella, questa classe ha diritto a tre doti. Non ne ottiene altre ai livelli più alti.

Livello del Bard o	PF Totali	Talenti Totali	Grida di Battaglia	Incantesimi & Canti, 1° livello	Incantesimi & Canti, 3° livello	Incantesimi & Canti, 5° livello	Incantesimi & Canti, 7° livello	Incantesimi & Canti, 9° livello	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(7 + Mod. di COS) x 3	1 avventuriero	2	2	–	–	–	–		modificare di caratteristica
Livello 2	(7 + Mod. di COS) x 4	2 avventuriero	2, fino al 1 st livello	3	–	–	–	–		modificare di caratteristica
Livello 3	(7 + Mod. di COS) x 5	3 avventuriero	3, fino al 3 rd livello	1	2	–	–	–		modificare di caratteristica
Livello 4	(7 + Mod. di COS) x 6	4 avventuriero	3, fino al 3 rd livello	–	4	–	–	–	+1 a 3 caratteristiche	modificare di caratteristica
Livello 5	(7 + Mod. di COS) x 8	4 avventuriero 1 campione	3, fino al 5° livello	–	3	2	–	–		2 x modificare di caratteristica
Livello 6	(7 + Mod. di COS) x 10	4 avventuriero 2 campione	4, fino al 5° livello	–	–	5	–	–		2 x modificare di caratteristica
Livello 7	(7 + Mod. di COS) x 12	4 avventuriero 3 campione	4, fino al 7° livello	–	–	3	3	–	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificare di caratteristica
Livello 8	(7 + Mod. di COS) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	5, fino al 7° livello	–	–	–	6	–		3 x modificare di caratteristica
Livello 9	(7 + Mod. di COS) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	5, fino al 9° livello	–	–	–	4	3		3 x modificare di caratteristica
Livello 10	(7 + Mod. di COS) x 24	4 avventuriero 3 campione 3 epico	6, fino al 9° livello	–	–	–	–	7	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificare di caratteristica

Statistiche

Iniziativa, CA, DF, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello.

Bonus di Caratteristica	+2 Destrezza o Carisma (diversa da quella che ha ricevuto il bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello
Classe Armatura (armatura leggera)	12 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	10 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	11 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(7 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	8
Dadi Recupero	(1d8 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3
Talenti	1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza O Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Forza O Destrezza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: —

Privilegi di Classe

In combattimento, i bardi sono dotati di tre diversi tipi di potere tra cui scegliere man mano che avanzano di livello: canti bardici, grida di battaglia e incantesimi.

Canti Bardici

I canti bardici sono composizioni magiche che durano per uno o più round e terminano con un verso finale che ha un effetto culminante (a meno che il bardo non decida di interrompere il canto a metà). Sebbene siano magici, i canti bardici non contano come incantesimi. A differenza degli incantesimi, i canti bardici non obbligano il bardo a subire attacchi di opportunità dai nemici impegnati e non possono essere annullati dagli effetti che annullano gli incantesimi. Anzi, i bardi possono perfino lanciare incantesimi mentre stanno intonando un canto bardico.

Ogni canto specifica quale tipo di azione gli dà inizio. Al tuo turno successivo, se vuoi mantenere il canto, devi spendere lo stesso tipo di azione e tirare un d20 contro il bersaglio di mantenimento del canto. In caso di *successo*, puoi continuare il canto con il suo effetto mantenuto per quel round e tentare di continuarlo anche nel tuo turno successivo.

Se tenti di mantenere un canto e *fallisci*, ottieni immediatamente l'effetto del verso finale del canto, poi il potere del canto termina (ma non puoi iniziare un altro canto in quel round).

Se scegli di non mantenere un canto all'inizio del tuo turno, i suoi effetti terminano immediatamente e hai diritto a scegliere se vuoi usare l'effetto del verso finale del canto o essere in grado di iniziare un nuovo canto in quel turno: non puoi fare entrambe le cose.

Puoi interpretare la musica che crei con il tuo canto bardico nel modo che preferisci. Alcuni bardi insistono per cantare ogni strofa, altri suonano l'arpa o il flauto, e altri ancora creano magicamente la musica con cui accompagnano la loro voce, gli strumenti o il ritmo delle loro parole. La magia di un canto bardico è in grado di continuare anche se il bardo si prende delle brevi pause per parlare o lanciare incantesimi.

Tuttavia, molti canti si fermano quando un bardo diventa *privo di sensi*, è ridotto al silenzio o viene *stordito*. Se il tuo bardo è fermato in uno di questi modi, ti viene impedito di ottenere l'effetto del verso finale.

Puoi intonare un solo canto bardico alla volta. Se stai intonando un canto (o spendi un'azione per cercare di mantenere un canto), non puoi iniziare un altro canto in quel round.

Sì, come è facile intuire, i canti bardici sono rumorosi. Devi rinunciare a ogni forma di furtività quando canti.

Talento da Avventuriero

I tuoi canti bardici non si interrompono immediatamente quando cadi *privo di sensi*, sei *stordito* o ridotto al silenzio. Continuano invece per un round, offrendoti l'opportunità di mantenere il canto al tuo turno successivo.

Grida di Battaglia

I bardi usano le grida di battaglia per incoraggiare, ispirare, avvertire e aiutare magicamente i loro alleati. Le grida di battaglia sono innescate da attacchi in mischia *flessibili*. Il bardo effettua un attacco in mischia ed è in grado di usare un grido di battaglia che corrisponde al risultato naturale dell'attacco, a volte anche se l'attacco non colpisce. Come regola, i bonus forniti dalle grida di battaglia possono aiutare gli alleati di un bardo ma *non* il bardo stesso.

Talento da Avventuriero

Puoi generare l'effetto su un qualsiasi grido di battaglia di 1° o 3° livello che conosci come azione standard, anziché effettuare un attacco in mischia flessibile per determinare quale sei in grado di innescare. Il vantaggio consiste nel fatto che ottieni l'effetto di cui hai bisogno come se avessi effettuato l'attacco in mischia innescante, lo svantaggio è che in realtà non hai diritto a effettuare un attacco in mischia.

Incantesimi

I bardi usano incantesimi arcani che funzionano come quelli delle altre classi da incantatori. Alcuni incantesimi sono giornalieri, alcuni ricaricabili, altri a volontà.

A differenza della maggior parte delle classi del personaggio, i bardi usano due punteggi di caratteristica diversi per i loro attacchi. I loro attacchi con arma da mischia e a distanza usano Forza o Destrezza, mentre i loro incantesimi usano Carisma.

Doti di Classe

Scegli tre delle doti di classe seguenti.

Cantore Magico

Non puoi scegliere questa dote se hai già acquisito la dote Scaldo da Battaglia.

Puoi scegliere un canto bardico extra o un incantesimo da bardo del livello più alto che conosci.

Incantesimo Eclittico

Scegli un'altra classe del personaggio da incantatore. Puoi scegliere un incantesimo dalla lista degli incantesimi di quella classe, di livello pari o inferiore al tuo, come incantesimo extra che sai lanciare. Puoi perfino migliorare l'incantesimo eclittico che hai scelto acquisendo i suoi talenti fino al tuo rango, se ve ne sono.

Questo incantesimo è un incantesimo bonus e non va incluso nel conteggio della tua classe da bardo. Non puoi scegliere come incantesimo eclittico un incantesimo che proviene dalle doti di classe.

Talento da Avventuriero

Puoi usare il tuo Carisma come punteggio di caratteristica che fornisce il bonus di attacco e il bonus ai danni dell'incantesimo eclittico (se previsti). Gli altri riferimenti ai punteggi di caratteristica restano immutati. Se hai scelto un incantesimo eclittico da mago, ottieni anche tre trucchetti da mago a tua scelta: puoi lanciarli come un mago *privo della dote Maestria dei Trucchetti*. Se scegli come incantesimo eclittico un incantesimo della classe stregone, ottieni anche il privilegio di classe dello stregone *luci danzanti*.

Talento da Campione

Scegli una seconda classe da incantatore. Ottieni un incantesimo anche da quella classe.

Talento Epico

Scegli una terza classe da incantatore. Ottieni un incantesimo anche da quella classe.

Maestro di Ballate

A ogni livello, incluso il 1° livello, impari uno dei seguenti canti di tua scelta. Ogni giorno puoi intonare *uno* di questi canti famosi per ottenere un rapporto positivo che normalmente non potresti avere con un'icona.

Serviranno almeno diversi round per intonare una grande ballata. In condizioni ideali, dovresti cantare al di fuori delle situazioni di combattimento, di fronte a un pubblico ben disposto. Ogni volta che intoni una grande ballata, devi illustrare al GM cosa c'è di speciale nella storia che stai raccontando.

Effettua una prova di abilità di Carisma usando il tuo migliore background canoro o musicale. In caso di successo, ottieni 2 punti di rapporto positivo con l'icona prescelta per il resto della giornata (fino alla prossima guarigione completa).

La CD dipende dal contesto:

CD 15: Contesto da avventuriero

CD 20: Contesto da campione

CD 25: Contesto epico

Puoi usare questi punti per tirare i dadi rapporto nello stesso modo in cui tiri per i normali rapporti con le icone. Se avevi già dei dadi positivi o conflittuali con l'icona di cui hai cantato, aggiungili ai tuoi nuovi dadi bonus. Se avevi dei dadi negativi con l'icona di cui hai cantato una ballata, quei dadi possono essere temporaneamente ignorati grazie alle ballate, ma il GM dovrà sentirsi libero di interpretare con mano pesante gli eventuali 5 ottenuti con il tiro.

Naturalmente, quando una tua grande ballata loda magicamente un'icona, un'altra accusa il colpo. Quando illustri la storia della tua ballata, dovresti includere almeno un'altra icona che sarà oggetto di beffe o insulti, oppure descritta in termini poco lusinghieri. Ottieni un pari numero di dadi *maledetti* per quell'icona. I dadi maledetti non funzionano come i dadi rapporto negativi: non ti aiutano mai. A discrezione del GM, dovrai tirare quei dadi maledetti almeno una volta e interpretarli come potenziali problemi per te: i risultati di 1 sono un problema dichiarato; i risultati di 2 significano che emergono delle complicazioni narrative collegate all'icona antagonista temporanea.

Talento da Avventuriero

La prima volta che usi il tuo rapporto creato tramite la ballata, ogni 5 che ottieni al tiro diventa un 6. Inoltre ottieni bonus +2 alle tue prove di Maestro di Ballate.

Talento da Campione

Puoi intonare due grandi canti al giorno. Non puoi tentare di adulare un'icona che hai già cantato come nemica in precedenza nella giornata.

Talento Epico

Se sei disposto a ottenere un pari numero di dadi rapporto maledetto con *tutti* i nemici elencati in una canzone, aumenta i dadi bonus positivi che ottieni da una ballata effettuata con successo a 3 o 4. Sarà divertente.

Maestro di Canti

Quando tenti di mantenere un canto bardico, se lo descrivi in modo gradito al GM, o quanto meno a un paio di giocatori, ottieni un bonus da +1 a +3 per mantenere il canto. Evita questa dote se non sei bravo a intrattenere gli altri o se non te la senti di improvvisare temi e argomenti per un canto.

Maestro di Miti

Non puoi scegliere questa dote se hai già acquisito la dote di Maestro del Sapere.

Scegli due tra i tre bonus seguenti:

1. Le tue abilità bardiche e la tua magia ora si basano sulla Saggezza anziché sul Carisma. Ogni volta che un elemento della classe del bardo fa riferimento al Carisma, puoi sostituire quell'elemento con un riferimento alla Saggezza.
2. Acquisisci due punti aggiuntivi di background: puoi usare questi punti aggiuntivi per aumentare un background che ha qualcosa a che fare con religione, mitologia o storia fino al punteggio solitamente impossibile di +6.
3. Acquisisci un singolo punto di rapporto con un'icona. Aggiungi il punto a un rapporto che già avevi, fino al tuo massimo normale, o iniziiane uno nuovo, positivo, conflittuale o negativo che sia.

Maestro del Sapere

Non puoi scegliere questa dote se hai già acquisito la dote Maestro di Miti.

Scegli due tra i tre bonus seguenti:

- Le tue abilità bardiche e la tua magia ora si basano sull'Intelligenza anziché sul Carisma. Ogni volta che un elemento della classe del bardo fa riferimento al Carisma, puoi sostituire quell'elemento con un riferimento all'Intelligenza.
- Acquisisci due punti aggiuntivi di background: puoi usare questi punti aggiuntivi per aumentare un background che ha qualcosa a che fare con storia, conoscenze bardiche o conoscenze magiche fino al punteggio solitamente impossibile di +6.
- Acquisisci un singolo punto di rapporto con un'icona. Aggiungi il punto a un rapporto che già avevi, fino al tuo massimo normale, o iniziiane uno nuovo, positivo, conflittuale o negativo che sia.

Narratore

Una volta per scena, quando uno dei tuoi alleati tira i dadi rapporto per un'icona, puoi pronunciare una storia in una o due frasi (solitamente correlata all'icona, o magari interessante per altri aspetti) che permetterà al tuo alleato di ripetere il tiro della prova di rapporto se il primo risultato non gli piace.

Scaldo da Battaglia

Non puoi scegliere questa dote se hai già acquisito la dote di Cantore Magico.

Aumenta di uno il numero di grida di battaglia che conosci. Il grido di battaglia bonus può appartenere al tuo massimo livello possibile.

Talento da Avventuriero

Per una battaglia al giorno, puoi usare le tue grida di battaglia per aiutare te stesso.

Talento da Campione

Quando usi un grido di battaglia su te stesso, quel grido aiuta anche un alleato.

Talento Epico

Una volta per battaglia, ripeti il tiro di un attacco che aveva lo scopo di innescare un grido di battaglia ma non l'ha fatto.

Grida di Battaglia di 1° livello

Abbiamo Bisogno di Te!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Colpito naturale pari

Effetto: Un alleato cosciente vicino può effettuare un tiro salvezza contro un effetto con "tiro salvezza termina".

Talento da Avventuriero

Il tiro salvezza ottiene bonus +1.

Talento da Campione

Il bonus aumenta a +2.

Talento Epico

Se il dado di escalation è 3+, due alleati vicini invece di uno possono tentare un tiro salvezza a testa (beneficiando dei bonus).

Fatti Forza!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: 16+ naturale

Effetto: Fornisci a un alleato vicino bonus +2 alla CA fino all'inizio del tuo turno successivo.

Talento da Avventuriero

Il bonus si applica anche alla DF.

Talento da Campione

Il bonus si applica anche alla DM.

Talento Epico

Il bonus aumenta a +4.

Muoviti!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Tiro naturale pari

Effetto: Uno dei tuoi alleati non impegnati può muoversi come azione gratuita OPPURE uno dei tuoi alleati impegnati può effettuare una prova di disimpegno come azione gratuita.

Talento da Avventuriero

La prova di disimpegno ottiene bonus +2.

Talento da Campione

Il bonus aumenta a +5.

Talento Epico

Un alleato impegnato bersaglio di questo grido di battaglia può liberarsi da un nemico come azione gratuita prima di effettuare la prova di disimpegno.

Resisti!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: 11+ naturale; utilizzabili solo due volte per battaglia

Effetto: Un alleato vicino può curarsi usando un recupero.

Talento da Avventuriero

Il bersaglio aggiunge guarigione +1d4 per ogni punto del dado di escalation.

Talento da Campione

L'attacco può ora innescarsi con un qualsiasi tiro naturale pari; la guarigione extra ora è pari a +1d6 per punto.

Talento Epico

Puoi usare *Resisti!* tre volte per battaglia; la guarigione extra ora è pari a +1d10 per punto.

Canti di 1° livello

Canto degli Eroi

Canto bardico

Ricarica 11+ dopo la battaglia

Azione veloce ogni turno; 11+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Tu e i tuoi alleati vicini ottenete bonus di attacco +1 fino all'inizio del tuo turno successivo.

Verso Finale: L'effetto termina immediatamente, ma un alleato a tua scelta ottiene bonus +2 al suo prossimo tiro per colpire in questa battaglia.

Canto di 3° livello: L'effetto fornisce anche bonus +1 ai tiri salvezza.

Canto di 5° livello: Mantieni il canto con 9+.

Canto di 7° livello: La prova di ricarica ora è di 6+

Canto di 9° livello: L'effetto fornisce anche bonus +1 a Difesa Mentale.

Canto del Sangue Versato

Canto bardico

Giornaliero

Azione veloce ogni turno; 6+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Ogni attacco contro di te subisce una penalità pari al numero di tuoi alleati in battaglia che hanno più punti ferita di te.

Verso Finale: L'effetto termina immediatamente e tu, o un alleato a tua scelta, puoi usare un recupero.

Canto di 3° livello: Mantieni il canto con 4+.

Canto di 5° livello: Aggiungi +5 pf al recupero.

Canto di 7° livello: Aggiungi +10 pf al recupero.

Canto di 9° livello: Aggiungi +15 pf al recupero.

Incantesimi di 1° livello

Charme su Persone

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Una creatura vicina con 40 pf o meno

Speciale: Questo incantesimo non può essere lanciato in combattimento o su un bersaglio che ha tirato l'iniziativa per combattere.

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio crede che tu sia suo amico finché tu o i tuoi alleati non intraprendete azioni ostili contro di lui (attaccare i suoi normali alleati è consentito). Questo incantesimo è ottimale soprattutto come pacificatore: se tu o i tuoi alleati attaccate il bersaglio o gli ordinate di attaccare i suoi alleati, il bersaglio può effettuare un normale tiro salvezza per spezzare l'effetto di charme ogni round, nel suo turno.

Speciale: Se manca il bersaglio, l'incantesimo non è individuabile dalla maggior parte degli altri a meno che non abbia mancato di 4+ o ottenuto un 1 naturale, nel qual caso il bersaglio e i suoi alleati sanno cosa ha cercato di fare e solitamente si arrabbieranno per questo.

Incantesimo di 3° livello: Bersaglio con 64 pf o meno.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 96 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 160 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 266 pf o meno.

Confondere

Incantesimo a distanza

Ricarica 11+ dopo la battaglia

Bersaglio: Una creatura vicina con 40 pf o meno

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio è confuso fino alla fine del tuo turno successivo.

Mancato Pari Naturale: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 3° livello: Bersaglio con 64 pf o meno.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 96 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 160 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 266 pf o meno.

Talento da Avventuriero

La prova di ricarica è ora pari a 6+.

Talento da Campione

Il bersaglio dell'incantesimo non deve essere vicino, ma semplicemente entro linea di vista.

Talento Epico

Se l'incantesimo colpisce, l'effetto di confusione è ora "tiro salvezza termina".

Inno di Battaglia

Incantesimo a distanza

A Volontà

Speciale: Quando usi *inno di battaglia*, puoi scegliere l'effetto di un qualsiasi grido di battaglia che conosci, come se stessi effettuando un attacco base in mischia, dove il tiro per colpire dell'*inno di battaglia* prende il posto del tiro per colpire dell'attacco base in mischia.

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: 1d4 + Carisma danni da tuono.

Incantesimo di 3° livello: 2d4 danni.

Incantesimo di 5° livello: 4d4 danni.

Incantesimo di 7° livello: 6d4 danni.

Incantesimo di 9° livello: 10d4 danni.

Talento da Avventuriero

I danni del tuo *inno di battaglia* sono ora d6 anziché d4.

Talento da Campione

Una volta al giorno puoi spendere uno dei tuoi recuperi per ripetere il tiro per colpire di un *inno di battaglia*.

Talento Epico

Per una battaglia al giorno, i dadi dei danni del tuo *inno di battaglia* diventano d10.

Esplosione Sonora

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: 1d4 nemici vicini in un gruppo

Attacco: Carisma + Livello contro PD

Colpito: 5d6 + Carisma danni da tuono, e il bersaglio è frastornato fino al termine del tuo prossimo turno.

Mancato: Danni dimezzati e infliggi danni da tuono pari al tuo livello su ogni tuo alleato impegnato con il bersaglio.

Incantesimo di 3° livello: 6d8 danni.

Incantesimo di 5° livello: 8d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 2d6 x 10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 3d6 x 10 danni.

Talento da Avventuriero

In caso di colpito naturale pari, l'effetto di frastornato è ora "tiro salvezza termina".

Talento da Campione

L'incantesimo ha ora ricarica 16+ dopo la battaglia anziché giornaliera.

Talento Epico

Ora puoi prendere come bersaglio 1d4 + 1 nemici in un gruppo con questo incantesimo.

Grida di Battaglia di 3° livello

È Tutto Tuo!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Mancato naturale pari

Effetto: In questa battaglia, il tuo prossimo alleato che attacca un bersaglio che tu hai mancato ottiene bonus di attacco +2 all'attacco.

Talento da Avventuriero

L'attacco dell'alleato ottiene anche +1d6 danni.

Talento da Campione

Il bonus aumenta a +2.

Talento Epico

Il bonus ai danni aumenta a +3d12.

Stringi i Denti!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Tiro naturale dispari

Effetto: Fornisci a un alleato vicino un numero di punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di Carisma.

Talento da Avventuriero

Se l'alleato è barcollante, i punti ferita temporanei raddoppiano.

Talento da Campione

Aggiungi il tuo livello ai punti ferita temporanei concessi (prima di qualsiasi raddoppio).

Talento Epico

Puoi scegliere te stesso anziché un alleato come bersaglio del tuo grido di battaglia.

Rincuorati!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi colpito

Effetto: Scegli un alleato vicino. Quell'alleato può ora effettuare un tiro salvezza contro un effetto "tiro salvezza termina" OPPURE può effettuare un tiro salvezza normale contro una condizione con durata fino alla fine o all'inizio di un turno.

Canti di 3° livello

Canto di Aiuto

Canto bardico

Giornaliero

Azione veloce ogni turno; 11+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Tu o un alleato vicino ottenete 3d6 punti ferita temporanei.

Verso Finale: Un bersaglio che ha ottenuto punti ferita temporanei può anche curarsi usando un recupero. L'effetto fornisce anche bonus +1 ai tiri salvezza.

Canto di 5° livello: 5d6 punti ferita temporanei; mantieni il canto con 9+.

Canto di 7° livello: 7d6 punti ferita temporanei, e il recupero dal verso finale è gratuito.

Canto di 9° livello: 9d8 punti ferita temporanei; mantieni il canto con 7+.

Canto del Tuono

Canto bardico

Giornaliero

Azione standard ogni turno; 11+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Effettua l'attacco seguente contro 1d4 + 1 nemici vicini.

Attacco: Carisma + Livello contro PD

Colpito: 5d6 + Carisma danni da tuono.

Mancato: —

Verso Finale: Effettua l'attacco di nuovo, ma stavolta infligge metà danni se mancato.

Canto di 5° livello: 7d6 danni.

Canto di 7° livello: 9d8 danni.

Canto di 9° livello: 10d12 danni.

Talento da Campione

Il numero di bersagli aumenta a 2d4.

Talento Epico

Due dei bersagli ora possono essere lontani anziché vicini.

Incantesimi di 3° livello

Beffa maligna

Incantesimo a distanza

Ricarica 11+ dopo la battaglia

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: 6d6 + Carisma danni psichici e, fino alla fine del tuo turno successivo, quando il bersaglio manca con uno dei suoi attacchi, subisce metà dei danni che avrebbe inferto.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 5° livello: 9d6 danni.

Incantesimo di 7° livello: 10d8 danni.

Incantesimo di 9° livello: 2d8 x 10 danni.

Talento da Avventuriero

Se il bersaglio è colpito, l'effetto che lo danneggia quando esso manca è ora "tiro salvezza termina"

Talento da Campione

La prova di ricarica ora è di 6+.

Talento Epico

Ora l'incantesimo non è considerato speso in caso di un mancato naturale pari.

Guarigione selvaggia

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersagli: Due bersagli vicini casuali. Scegli i bersagli casualmente tra tutti gli alleati vicini che hanno subito danni (te compreso).

Effetto: Ogni bersaglio può curarsi usando un recupero.

Incantesimo di 5° livello: Aggiungi +5 pf al recupero.

Incantesimo di 7° livello: Aggiungi +15 pf al recupero.

Incantesimo di 9° livello: Aggiungi +25 pf al recupero.

Talento da Avventuriero

L'incantesimo ora ha ricarica 16+ dopo la battaglia anziché giornaliera.

Talento da Campione

Aggiungi un terzo bersaglio casuale.

Talento Epico

I recuperi che i bersagli usano ora sono gratuiti.

Grida di Battaglia di 5° livello

Cuore Saldo!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: 16+ naturale se il dado di escalation è 5+; altrimenti, 20 naturale

Effetto: Un alleato vicino recupera l'uso di una capacità razziale utilizzabile una volta per battaglia che era già stata impiegata in questa battaglia.

La Vittoria È Nostra!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: 16+ naturale se il dado di escalation è 5+; altrimenti, 20 naturale

Effetto: Un alleato vicino può curarsi usando un recupero e tre alleati vicini ottengono bonus +3d6 ai danni al loro successivo tiro per i danni in questa battaglia.

Talento da Campione

Il grido di battaglia può ora innescarsi quando il dado di escalation è 3+ anziché 5+.

Talento Epico

Il bonus ai danni è ora di +3d12.

Canti di 5° livello

Canto di Magia

Canto bardico

Giornaliero

Azione veloce ogni turno; 16+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Fino all'inizio del tuo turno successivo, tu e i tuoi alleati vicini in grado di lanciare incantesimi potete tirare un d20 dopo avere lanciato l'incantesimo; con 16+, l'incantesimo non è considerato speso.

Verso Finale: Tutti gli incantesimi che tu e i tuoi alleati lanciate prima dell'inizio del tuo turno successivo ottengono bonus di attacco +2.

Canto di 7° livello: Ottieni un bonus pari al dado di escalation alla prova di mantenimento di *canto di magia*.

Canto di 9° livello: I tiri per conservare gli incantesimi spesi ottengono un bonus pari al dado di escalation.

Incantesimi di 5° livello

Freccia del Verso

Incantesimo a distanza

Ricarica 16+ dopo la battaglia

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: 8d8 + Carisma danni psichici + Xd6 danni bonus, dove X = dado di escalation.

Mancato: Xd6 danni psichici, dove X = dado di escalation.

Incantesimo di 7° livello: 10d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 2d10 x 10 danni.

Talento da Campione

La prova di ricarica è ora di 11+.

Talento Epico

I dadi bonus e i dadi di mancato ora sono d12.

Scombussolare

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Una creatura vicina con 100 pf o meno

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio è confuso finché non supera due tiri salvezza.

Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 140 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 240 pf o meno.

Grida di battaglia di 7° livello

Cadono Davanti a Noi!

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Puoi usare questo grido di battaglia soltanto nel tuo turno.

Tiro di innesco: 20 naturale

Effetto: Un alleato nemico può effettuare un attacco base come azione gratuita.

Talento Epico

Il grido di battaglia ora può innescarsi con un 19+ naturale.

Canti di 7° livello

Canto di Sangue & di Leggende

Canto bardico

Giornaliero

Azione standard ogni turno; 16+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Ogni alleato vicino che colpisce almeno un nemico con un attacco durante il suo turno può curarsi usando un recupero.

Verso Finale: Un nemico vicino può effettuare un attacco base come azione gratuita e curarsi usando un recupero se l'attacco colpisce almeno un bersaglio.

Canto di 9° livello: Il recupero concesso dall'attacco del verso finale è gratuito.

Canto di Vittoria

Canto bardico

Giornaliero

Azione veloce ogni turno; 16+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Ogni nemico vicino che abbia meno punti ferita di te è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Verso Finale: Ogni nemico vicino subisce 5d6 + Carisma danni psichici.

Canto di 9° livello: 7d6 danni.

Incantesimi di 7° livello

Danza tra i Due Mondi

Incantesimo ravvicinato

Azione veloce per lanciare

Ricarica 16+ dopo la battaglia

Effetto: Puoi scambiare la tua posizione e le posizioni di tutti i tuoi alleati vicini nel momento in cui lanci l'incantesimo, anche se non riesci a vederli. Ogni posizione attualmente occupata da te o da un alleato deve trovarsi occupata dopo lo scambio, ma a parte questo gli scambi possono avvenire liberamente. (I tuoi alleati possono liberamente dare suggerimenti, ma spetta a te prendere ogni decisione).

Talento da Campione

La prova di ricarica ora è di 11+.

Talento Epico

Ora puoi anche scambiare le posizioni degli alleati lontani che sei in grado di vedere, fino a un massimo di 9 creature.

Grida di battaglia di 9° livello

Questo è il Momento!

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: 19+ naturale

Effetto: Scegli un alleato vicino. Quell'alleato può spendere un recupero per riottenere un incantesimo o un potere giornaliero.

Talento Epico

Il grido di battaglia ora può innescarsi con un 18+ naturale.

Canti di 9° livello

Canti dei Destini

Canto bardico

Giornaliero

Azione veloce ogni turno; 11+ per mantenere

Effetto Iniziale & Mantenuto: Successivamente in questo turno, puoi aggiungere 1 al risultato *naturale* del tiro del d20 di un alleato E successivamente e separatamente, sottrarre 1 dal risultato *naturale* del tiro d20 di un nemico.

Verso Finale: Il GM sceglie un'icona rilevante per la situazione, mentre tu scegli il PG che effettuerà una prova di rapporto con le icone. Il suo giocatore effettua la prova e si unisce al GM in un duetto improvvisato per determinare come il tiro di rapporto con le icone influenzerà la battaglia attuale.

Incantesimi di 9° livello

Ispirare Leggende

Incantesimo ravvicinato

Speciale: Il dado di escalation deve essere 4+.

Giornaliero

Bersagli: Tu e tutti gli alleati vicini

Effetto: Ogni bersaglio può tirare un d20 per ognuno dei suoi poteri e incantesimi giornalieri, ricaricabili e una volta per battaglia che non sia *ispirare leggende*. Se il risultato del tiro è 11+, il personaggio recupera l'uso di quel potere o incantesimo.

Chierico

Punteggi di caratteristica

I chierici ottengono bonus di classe +2 a Forza o Saggezza, purché non si tratti della stessa caratteristica che ha ricevuto il tuo bonus razziale +2.

Background

Possibili background includono: guaritore, archivista, cappellano militare, guardia del tempio, mescitore, ladro riabilitato, gerofante nanico, iniziato, vescovo.

Equipaggiamento

Al 1° livello, i chierici possiedono un'arma da mischia, un'armatura decente, un simbolo sacro e altri oggetti di valore limitato suggeriti dal loro background. Potrebbero perfino avere una balestra.

Monete d'oro

I chierici possono partire con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di Armatura **CA Base** **Penalità all'Attacco**

Nessuna	10	—
Leggera	12	—
Pesante	14	—
Scudo	+1	—

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccolo	1d4 pugnale	1d6 randello
Leggere o Semplici	1d6 mazza, spade corta	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 (-2 att) martello da guerra, spada lunga	1d10 (-2 att) mazzafrusto crudele, spadone

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 ascia, giavellotto	1d6 balestra leggera	1d6 (-2 att) arco corto
Pesanti o da Guerra	—	1d8 (-1 att) balestra pesante	1d8 (-5 att) arco lungo

Progressione di livello

Livello del Chierico	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Incante simi di 1° livello	Incante simi di 3° livello	Incante simi di 5° livello	Incante simi di 7° livello	Incante simi di 9° livello	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(7 + mod. Cos) x 3	1 avventuriero	4	—	—	—	—	—	modificatore di caratteristica
Livello 2	(7 + mod. Cos) x 4	2 avventuriero	5	—	—	—	—	—	modificatore di caratteristica
Livello 3	(7 + mod. Cos) x 5	3 avventuriero	2	3	—	—	—	—	modificatore di caratteristica
Livello 4	(7 + mod. Cos) x 6	4 avventuriero	1	5	—	—	—	+1 a 3 caratteristiche	modificatore di caratteristica
Livello 5	(7 + mod. Cos) x 8	4 avventuriero 1 campione	—	2	4	—	—	—	2 x modificatore di caratteristica
Livello 6	(7 + mod. Cos) x 10	4 avventuriero 2 campione	—	1	6	—	—	—	2 x modificatore di caratteristica
Livello 7	(7 + mod. Cos) x 12	4 avventuriero 3 campione	—	—	2	5	—	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificatore di caratteristica
Livello 8	(7 + mod. Cos) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	—	—	1	7	—	—	3 x modificatore di caratteristica
Livello 9	(7 + mod. Cos) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	—	—	—	2	6	—	3 x modificatore di caratteristica
Livello 10	(7 + mod. Cos) x 24	4 avventuriero 3 campione 3 epico	—	—	—	1	8	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificatore di caratteristica

Sebbene non sia indicato sulla tabella, questa classe ha diritto a tre doti. Non ne ottiene altre ai livelli più alti.

Stats

Bonus di Caratteristica	+2 Forza or Saggezza (diversa da quella che ha ricevuto il bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello

Classe Armatura (armatura pesante)	14 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Classe Armatura (scudo e armatura pesante)	15 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	11 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	11 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(7 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	8
Dadi Recupero	(1d8 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3

Attacchi base

Attacco in Mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Forza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a Distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: —

Privilegi di classe

Tutti i chierici hanno il privilegio di classe Magia Rituale. Ricevono anche un incantesimo bonus: *guarigione*.

Ci sono certe capacità specifiche del chierico che possono influenzare i loro poteri:

- **Lanciato come potere/lanciato come effetto generico:** Gli incantesimi da chierico che concedono queste due opzioni possono essere usati in due modi diversi: con un effetto più potente, solitamente concentrato su un solo bersaglio (potere) o con un effetto più debole lanciato su più bersagli (effetto generico). Gli incantesimi lanciati come potere non possono prendere come bersaglio l'incantatore. Gli incantesimi lanciati come effetto generico possono invece farlo.
- **Recupero gratuito:** Alcuni potenti incantesimi da chierico consentono ai personaggi di recuperare punti ferita come se usassero un recupero senza effettivamente spenderne uno.
- **Guarire usando un recupero:** Il personaggio bersaglio dell'effetto curativo usa uno dei suoi recuperi e tira i suoi dadi di recupero.
- **Invocazioni:** Un'azione veloce che offre vantaggi in battaglia. Può essere effettuata una volta al giorno. La stessa invocazione non può essere usata più di una volta dalla stessa compagnia durante una battaglia.

Guarigione

Incantesimo ravvicinato

Speciale: Puoi usare questo incantesimo due volte per battaglia.

Azione veloce per lanciare (1/round)

Bersaglio: Tu o un alleato accanto a te

Effetto: Il bersaglio può curarsi usando un recupero.

Talento da Avventuriero

Il bersaglio può ora essere un alleato *vicino* invece di un alleato accanto a te.

Talento da Campione

Se il bersaglio del tuo incantesimo *guarigione* è a 0 o meno pf, quell'alleato aggiunge al recupero anche un ammontare di punti ferita pari a 1d10 x il tuo modificatore di Carisma.

Talento Epico

Quando lanci *guarigione* su un alleato accanto a te, quell'alleato aggiunge +30 pf al recupero.

Magia Rituale

I chierici possono lanciare i loro incantesimi come rituali. (Vedi Rituali.)

Doti di Classe

Scegli **tre** doti da chierico/domini. Ogni dote/dominio concede una capacità che può essere migliorata dai talenti. Concede inoltre un'invocazione che puoi utilizzare una volta al giorno come azione veloce, una volta per battaglia e per compagnia.

Dominio: Amore/Bellezza

Una volta per livello puoi generare misticamente un rapporto conflittuale da 1 punto con un'icona eroica o ambigua con cui non hai un rapporto. Il punto di rapporto rimane con te finché non acquisisci un livello, poi giungerà il momento di un altro rapporto di livello uno. È grazie al genio della tua teologia che i vecchi rapporti non diventano negativi.

Invocazione di Amore/Bellezza: Come azione gratuita, in un momento cruciale, tu o un alleato a tua scelta potete tirare per un rapporto con un'icona che potrebbe avere un effetto sulla battaglia. I risultati di 5 e 6 sono benefici come sempre, ma il GM dovrà improvvisare per determinare cosa significa questo nel bel mezzo di un combattimento. Non puoi usare il vantaggio di questa invocazione nel momento in cui tiri per l'iniziativa: aspetta invece un momento cruciale.

Talento da Campione

Ottieni invece 2 punti al rapporto.

Dominio: Conoscenza/Sapienza

Ottieni 4 punti background aggiuntivi che devono essere usati in qualche modo collegato alla conoscenza o alla sapienza.

Invocazione di Conoscenza/Sapienza: Devi usare questa invocazione durante il tuo primo round di battaglia. Quando lo fai, ottieni una fugace visione del futuro della battaglia. Tira un d6: come azione gratuita, in un qualsiasi momento dopo che il dado di escalation è diventato pari al numero che hai ottenuto, puoi consentire a uno dei tuoi alleati di ripetere un singolo tiro per colpire con bonus +2, grazie alla tua visione di questo futuro.

Talento da Avventuriero

Una volta al giorno, puoi cambiare una delle tue prove di abilità che riguardano la conoscenza in un 20 naturale. Interpreta la parola "conoscenza" nel senso più lato che il GM ti consente. GM, siate generosi.

Talento da Campione

Ora tiri un d4 per l'invocazione anziché un d6.

Talento Epico

Ottieni 1 punto di rapporto positivo diverso ogni giorno con un'icona casuale, semplicemente perché l'icona in questione ha capito che tu sai qualcosa di cui ha bisogno. Questo punto cambia ogni giorno e potrebbe contraddire i tuoi consueti rapporti con le icone. Buon divertimento!

Dominio: Forza

Puoi brandire armi pesanti/da guerra senza subire penalità agli attacchi.

Invocazione di Forza: In questa battaglia, tu e i tuoi alleati vicini infliggete danni tripli anziché danni doppi nei colpi critici con gli attacchi in mischia.

Talento da Avventuriero

Una volta per battaglia, come azione gratuita, puoi infliggere danni extra a un bersaglio che hai colpito con un attacco in mischia. Il bonus ai danni è un numero di d4 pari al tuo modificatore di Forza o al tuo livello, scegliendo il valore più alto.

Talento da Campione

Puoi usare i d8 anziché i d4 come dadi bonus.

Talento Epico

Una volta al giorno, puoi usare i d20 anziché i d8 come dadi bonus.

Dominio: Giustizia/Vendetta

Una volta per turno, quando un nemico mette a segno un colpo critico contro di te o un tuo alleato vicino, oppure porta te o un tuo alleato vicino a 0 pf o meno, ottieni una benedizione di attacco-tiro ripetuto. Scegli immediatamente un alleato vicino e impartiscigli la benedizione come azione gratuita. Non puoi tenere la benedizione per te.

Un alleato con questa benedizione può usarla per ripetere il tiro di un attacco come azione gratuita in questa battaglia. Un alleato può avere su di sé soltanto una benedizione di questo tipo alla volta.

Invocazione di Giustizia/Vendetta: In questa battaglia aggiungi il doppio del tuo livello ai tuoi danni da attacco mancato e a quelli dei tuoi alleati vicini. (Per esempio, il tuo attacco base in mischia da chierico infliggerà il triplo del tuo livello come danni da attacco mancato finché questa invocazione è attiva.)

Talento da Avventuriero

Ora tu stesso puoi ottenere la benedizione di attacco-tiro ripetuto.

Talento da Campione

Quando ottieni una benedizione di attacco-tiro ripetuto da distribuire, ottieni invece due benedizioni da distribuire.

Talento Epico

I tiri per colpire delle tue benedizioni attacco-tiro ripetuto ottengono bonus +4.

Dominio: Guarigione

Quando lanci un incantesimo che consente a te o a un alleato di usare un recupero, il bersaglio aggiunge al recupero anche un ammontare di punti ferita pari al doppio del tuo livello.

Invocazione di Guarigione: In questa battaglia ottieni un uso aggiuntivo dell'incantesimo *guarigione*. Il primo incantesimo *guarigione* che lanci dopo avere usato questa invocazione consente al bersaglio di curarsi usando un recupero gratuito invece di spendere un recupero.

Talento da Avventuriero

Quando lanci un incantesimo che consente a un alleato di curarsi usando un recupero, puoi consentirgli di usare invece uno dei tuoi recuperi. (Se possiedi anche il dominio di Protezione/Comunità, un qualsiasi alleato vicino può spendere il recupero al posto tuo.)

Talento da Campione

L'invocazione di *guarigione* ti conferisce due usi aggiuntivi di *guarigione* per questa battaglia anziché uno.

Talento Epico

Aumenta i punti ferita aggiuntivi di cui si cura il bersaglio di un ammontare pari al triplo del tuo livello.

Dominio: Guerra o Comando

Una volta per turno, quando effettui un attacco in mischia contro un nemico, che l'attacco colpisca o manchi, i tuoi alleati ottengono bonus +1 all'attacco contro quel nemico fino all'inizio del tuo turno successivo.

Invocazione di Guerra: Aumenta di 1 il dado di escalation.

Talento da Avventuriero

Non è più necessario che l'attacco sia un attacco in mischia; anche gli attacchi ravvicinati e a distanza funzionano.

Talento da Campione

Il bonus ora si applica contro tutti i nemici che attacchi; non devi più indicare un singolo avversario se usi un incantesimo che attacca più nemici.

Talento Epico

Ora anche gli alleati ottengono un bonus ai danni contro questi nemici, pari al doppio del tuo modificatore di Carisma.

Dominio: Inganno o Illusione

Una volta per battaglia, come azione veloce, quando sei impegnato con un nemico, tira un d20 che indicheremo come il tuo *dado dell'inganno*.

Come azione gratuita prima dell'inizio del tuo turno successivo, consegna il tuo *dado dell'inganno* a un alleato o un nemico vicino che sta per effettuare un tiro per colpire. Il risultato del *dado dell'inganno* diventa invece il risultato naturale del suo tiro.

Invocazione di Inganno: In questa battaglia, gli attacchi effettuati contro di te da nemici che si sono mossi per impegnarti durante il loro turno mancano se ottengono un risultato naturale dispari al tiro.

Talento da Campione

Il tuo *dado dell'inganno* può essere usato per un qualsiasi tiro d20, non solo per un attacco.

Talento Epico

Ottieni un altro tiro del *dado dell'inganno* da usare in ogni battaglia la prima volta che il dado di escalation arriva a 3+.

Dominio: Protezione/Comunità

Una volta per battaglia, puoi influenzare due alleati aggiuntivi quando lanci un incantesimo come *effetto generico*.

Invocazione di Protezione/Comunità: In questa battaglia, i colpi critici contro di te e i tuoi alleati vicini infliggono danni normali anziché danni critici.

Talento da Avventuriero

Ogni volta che prendi come bersaglio uno o più alleati con un incantesimo, un alleato a tua scelta può effettuare un tiro salvezza contro un effetto "tiro salvezza termina".

Dominio: Sole/Anti-Non Morti

Ogni attacco che effettui infligge danni sacri anziché altri tipi di danni, a meno che tu non decida diversamente per un attacco specifico.

Invocazione del Sole/Anti-Non Morti: Quando lanci un incantesimo giornaliero da chierico in questa battaglia, tira un d6. Se ottieni un risultato pari o inferiore al dado di escalation, recuperi l'uso dell'incantesimo giornaliero dopo la battaglia.

Talento da Avventuriero

Se il tuo attacco infligge già danni sacri, ottiene i seguenti bonus ai danni: rango avventuriero: +1 danno; rango campione: +2 danni; rango epico: +3 danni.

Talento da Campione

Ottieni bonus +2 a tutte le difese contro gli attacchi dei non morti.

Talento Epico

L'invocazione influenza anche gli *incantesimi* giornalieri dei tuoi alleati.

Dominio: Vita/Morte

Tu e i tuoi alleati vicini ottenete bonus +1 ai tiri salvezza contro morte.

Invocazione di Vita/Morte: In questa battaglia, tu e ogni tuo alleato potete aggiungere separatamente il dado di escalation a un singolo tiro salvezza effettuato dal personaggio. Inoltre, tu e i tuoi alleati non potete morire a causa dei danni ai punti ferita quando i vostri punti ferita negativi scendono a metà dei punti ferita normali: morirete invece quando i vostri punti ferita negativi saranno pari ai vostri punti ferita totali.

Talento da Avventuriero

Il bonus al tiro salvezza contro morte aumenta a +2.

Talento da Campione

In ogni battaglia, la *prima* volta che un alleato accanto a te diventa barcollante, l'alleato si cura immediatamente di un numero di punti ferita pari al doppio del tuo livello.

Talento Epico

Il tuo primo uso dell'incantesimo *resurrezione* è gratuito; non conta ai fini di determinare il tuo totale.

Incantesimi di 1° livello

Benedizione

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Puoi lanciare questo incantesimo come potere o effetto generico.

Lanciato come potere: Un alleato vicino ottiene bonus di attacco +2 fino alla fine della battaglia.

Lanciato come effetto generico: Scegli fino a tre creature vicine (incluso te stesso); ogni bersaglio ottiene bonus di attacco +1 fino alla fine della battaglia.

Incantesimo di 3° livello: Ogni bersaglio ottiene anche 1d10 punti ferita temporanei per ogni punto del bonus di attacco.

Incantesimo di 5° livello: Ogni bersaglio ottiene anche 2d10 punti ferita temporanei per ogni punto del bonus di attacco, invece di 1d10.

Incantesimo di 7° livello: Tutti i bonus di attacco concessi dall'incantesimo aumentano di +1.

Incantesimo di 9° livello: Ogni bersaglio ottiene inoltre 3d10 punti ferita temporanei invece di 2d10 per ogni punto del bonus di attacco.

Cura Ferite

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Tu o un alleato vicino potete usare un recupero gratuito.

Incantesimo di 3° livello: Il bersaglio può anche effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto "tiro salvezza termina".

Incantesimo di 5° livello: Questo incantesimo è ora ricaricabile 16+ dopo la battaglia anziché giornaliero.

Incantesimo di 7° livello: Il bersaglio può curarsi usando due recuperi gratuiti anziché uno.

Incantesimo di 9° livello: Questo incantesimo è ora ricaricabile 11+.

Giavellotto della Fede

Incantesimo a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Saggezza + Livello contro DF

Colpito: 1d6 + Saggezza danni sacri.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 3° livello: 3d6 danni.

Incantesimo di 5° livello: 6d6 danni.

Incantesimo di 7° livello: 6d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 8d10 danni.

Talento da Avventuriero

L'incantesimo infligge anche +1d6 danni contro un bersaglio non danneggiato. Al 5° livello questi danni aumentano a +2d6 danni; all'8° livello aumentano a +4d6 danni.

Talento da Campione

Ora puoi prendere come bersaglio dell'incantesimo un nemico lontano con penalità -2 all'attacco.

Talento Epico

Se il tuo tiro per colpire naturale è 18+, effettua l'attacco una seconda volta contro un bersaglio diverso come azione gratuita.

Martello della Fede

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Effetto: Fino alla fine della battaglia, i tuoi attacchi base in mischia usano i d12 come dadi base dei danni dell'arma.

Incantesimo di 3° livello: Per lanciare l'incantesimo ora è sufficiente un'azione veloce.

Incantesimo di 5° livello: Per questa battaglia, infliggi metà danni con gli attacchi base in mischia che mancano.

Incantesimo di 7° livello: Una volta durante la battaglia, puoi ripetere il tiro di un attacco base in mischia.

Incantesimo di 9° livello: Per il resto della battaglia, cambia qualsiasi risultato dei tiri di dado dei tuoi attacchi base in mischia che sia inferiore al dado di escalation nel valore del dado di escalation.

Scacciare Non Morti

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersaglio: 1d4 creature non morte vicine, ognuna con 55 pf o meno.

Attacco: Saggezza + Carisma + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Colpito di 4+: 1d10 x tuo livello danni sacri, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Colpito di 8+: Danni sacri pari alla metà dei punti ferita massimi del bersaglio, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Colpito di 12+ o 20 naturale: Il bersaglio è distrutto.

Incantesimo di 3° livello: Bersaglio con 90 pf o meno.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 150 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 240 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 400 pf o meno.

Talento da Avventuriero

Puoi spendere il tuo uso giornaliero di *scacciare non morti* per ottenere un uso aggiuntivo di *guarigione* in una battaglia.

Talento da Campione

Puoi scegliere di prendere come bersagli dell'incantesimo demoni o non morti (ma non entrambi con lo stesso lancio).

Talento Epico

Aumenta il limite dei bersagli di 100 pf.

Scudo della Fede

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Puoi lanciare questo incantesimo come potere o come effetto generico.

Lanciato come potere: Un alleato vicino ottiene bonus +2 alla CA per questa battaglia.

Lanciato come effetto generico: Scegli fino a tre creature vicine (incluso te stesso); ogni bersaglio ottiene bonus +1 a CA per questa battaglia.

Incantesimo di 3° livello: Il bonus si applica anche alla DF.

Incantesimo di 5° livello: Il bonus aumenta di +1 finché il bersaglio è barcollante.

Incantesimo di 7° livello: Il bonus si applica anche alla DM.

Incantesimo di 9° livello: Il bonus se *lanciato come potere* aumenta a +4. Il bonus se *lanciato come effetto generico* aumenta a +2.

Spiriti dei Giusti

Incantesimo a distanza

Una Volta per Battaglia

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Saggezza + Livello contro DM

Colpito: 4d6 + Saggezza danni sacri, e il tuo alleato vicino con meno punti ferita ottiene bonus +4 alla CA fino alla fine del tuo turno successivo.

Mancato: Il tuo alleato vicino con meno punti ferita ottiene bonus +2 alla CA fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 3° livello: 7d6 danni.

Incantesimo di 5° livello: 7d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 10d12 danni.

Incantesimo di 9° livello: 2d8 x 10 danni.

Talento da Campione

Ottieni il bonus a CA fino alla fine del tuo turno successivo se l'attacco colpisce.

Incantesimi di 3° livello

Dono di Combattimento

Incantesimo ravvicinato

A Volontà

Effetto: Effettua un attacco base in mischia. Se l'attacco colpisce, tu o un alleato cosciente vicino potete effettuare un tiro salvezza contro un effetto "tiro salvezza termina".

Incantesimo di 5° livello: Il tiro salvezza ottiene bonus +1.

Incantesimo di 7° livello: Se l'attacco colpisce, tu e il tuo alleato vicino cosciente potete effettuare un totale di due tiri salvezza (uno per personaggio).

Incantesimo di 9° livello: Il bonus al tiro salvezza aumenta a +2.

Talento da Avventuriero

Se ottieni un colpo critico con l'attacco di *dono di combattimento*, il tiro salvezza conseguente riesce automaticamente.

Talento da Campione

Un alleato vicino cosciente può effettuare un tiro salvezza anche se l'attacco manca.

Forza degli Dèi

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Puoi lanciare questo incantesimo come potere o come effetto generico.

Lanciato come potere: Un alleato vicino infligge +2d8 danni con gli attacchi in mischia in questa battaglia.

Lanciato come effetto generico: Scegli fino a tre creature vicine (incluso te stesso); ogni bersaglio infligge +1d8 danni con gli attacchi in mischia in questa battaglia.

Incantesimo di 5° livello: Potere +4d6, Generico +2d6.

Incantesimo di 7° livello: Potere +4d10, Generico +2d10.

Incantesimo di 9° livello: Potere +6d10, Generico+3d10.

Giudizio

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersagli: Tutti i nemici vicini barcollanti

Attacco: Saggezza + Livello contro DM

Colpito: 5d10 + Saggezza danni sacri.

Mancato: Danni sacri pari al tuo livello.

Incantesimo di 5° livello: 8d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 2d6 x 10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 2d10 x 10 danni.

Talento da Campione

L'incantesimo ora infligge metà danni in caso di attacco mancato.

Talento Epico

L'incantesimo è ora ricaricabile 16+ dopo la battaglia anziché giornaliero.

Guarigione Possente

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Effetto: Puoi lanciare questo incantesimo come potere o come effetto generico.

Lanciato come potere: Un alleato vicino può curarsi usando un singolo recupero e riottenere il doppio del normale ammontare di punti ferita.

Lanciato come effetto generico: Scegli fino a tre creature vicine (incluso te stesso); ogni bersaglio può curarsi usando un recupero.

Incantesimo di 5° livello: L'incantesimo può ora prendere come bersagli alleati lontani.

Incantesimo di 7° livello: Il potere equivale al triplo dei normali pf previsti per un recupero; l'effetto generico equivale al 150% dei normali pf previsti per un recupero.

Incantesimo di 9° livello: I recuperi concessi dall'incantesimo sono ora gratuiti.

Talento da Campione

Questo incantesimo è ora un incantesimo ravvicinato.

Incuti Paura

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Un nemico vicino con 75 pf o meno

Attacco: Saggezza + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio è indebolito fino alla fine del suo turno successivo. Al suo turno successivo, se non è impegnato, il bersaglio tenta di disimpegnarsi come sua prima azione e si allontana se ci riesce. Se fallisce, si allontana come sua seconda azione (provocando attacchi di opportunità). In ogni caso, non attacca a meno che non sia privo di qualsiasi opzione di fuga.

Mancato: Il bersaglio ti odia per avere tentato di spaventarlo e vuole farti più male possibile, ma non si comporterà in maniera più stupida del solito pur di raggiungere questo obiettivo.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 120 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 190 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 300 pf o meno.

Tenacia Divina

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Puoi lanciare questo incantesimo come potere o come effetto generico.

Lanciato come potere: Un alleato vicino ottiene 40 pf temporanei.

Lanciato come effetto generico: Scegli fino a tre creature vicine (incluso te stesso); ogni bersaglio ottiene 20 pf temporanei.

Incantesimo di 5° livello: pf temporanei = 60/30.

Incantesimo di 7° livello: pf temporanei = 80/40.

Incantesimo di 9° livello: pf temporanei = 100/50.

Incantesimi di 5° livello

Crisi di Fede

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Per il resto della battaglia, tutti i nemici a te vicini con 100 pf o meno subiscono una penalità alla loro Difesa Mentale pari al tuo modificatore di Carisma. Ogni volta che uno di questi nemici manca con un tiro per colpire, subisce danni sacri pari al doppio del tuo livello.

Incantesimo di 7° livello: 160 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: 250 pf o meno.

Santuario

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Effetto: Scegli te stesso o un alleato vicino. I nemici con 100 pf o meno non possono attaccare il bersaglio scelto finché la creatura non attacca o il dado di escalation non arriva a 6+.

Incantesimo di 7° livello: 160 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: 250 pf o meno.

Sfera Radiosa

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Effetto: Tu o un alleato vicino potete curarvi usando un recupero gratuito. Poi effettua l'attacco seguente.

Bersaglio: Fino a due nemici vicini

Attacco: Saggezza + Livello contro DM

Colpito: 7d8 + Carisma danni sacri.

Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimo di 7° livello: 8d12 danni.

Incantesimo di 9° livello: 2d8 x 10 danni.

Incantesimi di 7° livello

Cerchio di Protezione

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Scegli una difesa: CA, DF o DM. Per il resto della battaglia, finché sei cosciente, tu e ogni alleato accanto a te ottenete bonus +1 a quella difesa. Ogni nemico che manca te o uno dei tuoi alleati con un attacco contro la difesa che hai scelto è impedito fino alla fine del suo turno successivo.

Incantesimo di 9° livello: Gli attacchi contro la difesa scelta non possono mettere a segno colpi critici.

Talento Epico

L'incantesimo è ora ricaricabile 16+ dopo la battaglia anziché giornaliero.

Resurrezione

Incantesimo a distanza

Speciale: Puoi lanciare questo incantesimo solo una volta per livello. Dovrai tenere conto del numero di volte in cui lanci questo incantesimo nell'arco della tua vita. Devi avere a disposizione il cadavere del soggetto per poter lanciare l'incantesimo. Non esistono limiti di tempo per riportare in vita un PG defunto, purché tu abbia a disposizione il suo cadavere.

Effetto: Puoi riportare una creatura in vita in condizioni più o meno normali, con vari livelli di recupero.

Lancio limitato: La prima volta in vita tua che usi l'incantesimo puoi lanciarlo con una singola azione standard. L'uso dell'incantesimo rimuove uno dei tuoi slot incantesimo finché non acquisisci un livello (ottiene un incantesimo in meno per ogni guarigione completa). La persona che hai risorto torna in vita all'incirca a metà della forza, ovvero con la metà dei recuperi spesi, frastornata (tiro salvezza termina) e, per ogni capacità, ha il 50% di probabilità che risulti spesa.

La seconda volta in vita tua che lanci l'incantesimo, il lancio richiede più tempo (almeno tre o quattro round) e ti costa qualcosa come la metà dei tuoi punti ferita e poteri/incantesimi giornalieri. La persona che riporti in vita torna indietro all'incirca a un quarto delle sue forze.

La terza volta che lanci l'incantesimo, devi farlo come rituale. L'incantesimo ti consuma e ti lascia con pochi punti ferita, e in più erode l'individuo che hai riportato in vita, che impiegherà vari giorni a recuperare le forze prima di poter agire come avventuriero o combattente.

La quarta volta che lanci l'incantesimo, rischi quasi di morire. La resurrezione ha successo, ma l'individuo che hai riportato in vita sarà in condizioni disastrose per un mese o più, a prescindere da qualsiasi altro trucco magico che potresti attuare.

La quinta volta che riporti in vita qualcuno, quella è la fine della tua storia e il tuo personaggio muore. C'è appena una probabilità del 50% che l'incantesimo di resurrezione funzioni sul bersaglio. Hai esaurito la tua quota di magie di resurrezione e non potrai nemmeno tornare in vita tramite questo incantesimo.

Resurrezione limitata: Se il bersaglio del tuo incantesimo di resurrezione è stato riportato in vita più volte di quante tu abbia lanciato l'incantesimo, c'è una probabilità del 50% che al tentativo vada applicato il suo numero più alto di resurrezioni anziché il numero di volte che hai lanciato l'incantesimo.

Incantesimo di 9° livello: Non devi più avere la maggior parte del corpo per eseguire questo incantesimo.

Incantesimi di 9° livello

Viaggio nell'Oltremondo

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Speciale: Devi lanciare questo incantesimo in un ambiente esterno. L'incantesimo consente a te e a un gruppo di alleati vicini di viaggiare fino qualsiasi luogo del mondo che tu sia in grado di nominare.

Il viaggio può richiedere da un'ora a un giorno, in base alla distanza e all'ammontare dello sforzo che l'incantesimo deve esercitare per mantenere la protezione.

La destinazione può trovarsi nel Sopramondo o sulla terra. Non può trovarsi nel Sottomondo.

Preghiera di Prontezza

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersagli: Fino a 5 alleati

Effetto: Pronunci una potente preghiera indirizzata ai tuoi compagni, impartendo a ognuno una benedizione speciale. In un qualsiasi momento successivo di questa battaglia, ogni alleato benedetto può accettare la benedizione rivolgendo la parola "grazie" al tuo dio, ai tuoi dèi o al tuo pantheon come azione gratuita per ripetere un tiro d20. L'alleato deve accettare il risultato del tiro ripetuto.

Ricorda che sei tu a impartire la benedizione, ma non la ricevi.

Talento Epico

Per lanciare questo incantesimo ora è sufficiente un'azione veloce.

Guerriero

Punteggi di Caratteristica

I guerrieri ottengono bonus di classe +2 a Forza e Costituzione, purché non si tratti della stessa caratteristica che hai aumentato con il tuo bonus razziale +2.

Background

I possibili background includono: maestro di spada, capitano mercenario, predone marino, lanciere del muro di scudi, esploratore, buttafuori, malvivente, guardia cittadina, ex-gliadiatore, ex-prigioniero degli orchi, nobile in bancarotta, duellante, e cacciatore di goblin.

Equipaggiamento

Al 1° livello, i guerrieri partono con una o due armi da mischia, un'arma a distanza se lo desiderano, un'armatura e l'equipaggiamento standard non magico suggerito dal background del personaggio.

Monete d'oro

I guerrieri possono cominciare con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di Armatura	CA BASE	Penalità all'Attacco
Nessuna	10	—
Leggera	13	—
Pesante	15	—
Scudo	+1	—

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d4 pugnale	1d6 randello
Leggere o Semplici	1d6 accetta, spada corta	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 martello da guerra, spada lunga	1d10 ascia bipenne, spadone

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 ascia, giavellotto	1d6 balestra leggera	1d6 arco corto
Pesanti o da Guerra	—	1d8 balestra pesante	1d8 arco lungo

Progressione di Livello

Livello da Guerriero	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Manovre Conosciute	Riserva delle Manovre Disponibili	Doti di Classe	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(8 + mod. Cos) x 3	1 avventuriero	3	1° livello	3		modificatore di caratteristica
Livello 2	(8 + mod. Cos) x 4	2 avventuriero	4	1° livello	3		modificatore di caratteristica

Livello 3	(8 + mod. Cos) x 5	3 avventuriero	4	3° livello	3		modificatore di caratteristica
Livello 4	(8 + mod. Cos) x 6	4 avventuriero	5	3° livello	3	+1 a 3 caratteristiche	modificatore di caratteristica
Livello 5	(8 + mod. Cos) x 8	4 avventuriero 1 campione	5	5° livello	3		2 x modificatore di caratteristica
Livello 6	(8 + mod. Cos) x 10	4 avventuriero 2 campione	6	5° livello	4		2 x modificatore di caratteristica
Livello 7	(8 + mod. Cos) x 12	4 avventuriero 3 campione	6	7° livello	4	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificatore di caratteristica
Livello 8	(8 + mod. Cos) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	7	7° livello	4		3 x modificatore di caratteristica
Livello 9	(8 + mod. Cos) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	7	9° livello	4		3 x modificatore di caratteristica
Livello 10	(8 + mod. Cos) x 24	4 avventuriero 3 campione 3 epico	8	9° livello	4	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificatore di caratteristica

Le manovre di attacco con le armi da guerriero infliggono danni basati sul livello del guerriero. Inoltre, non devi tenere il conto delle migliorie di una manovra di 1° livello quando passa al 3° livello, in quanto tutte le manovre funzionano al tuo livello attuale. Puoi cambiare le manovre che conosci e prepararle ogni volta che acquisisci un livello.

Statistiche

Iniziativa, CA, DF, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello.

Bonus di Caratteristica	+2 Forza o Costituzione (diversa da quella che ha ricevuto il bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello
Classe Armatura (armatura pesante)	15 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Classe Armatura (scudo e armatura pesante)	16 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	10 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	10 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(8 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	9
Dadi Recupero	(1d10 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3 (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Talenti	1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in Mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza + Livello contro CA
Colpito: ARMA + Forza danni
Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a Distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: —

Privilegi di classe

I guerrieri hanno due privilegi di classe: Extra Robusto e Minaccioso.

Extra Robusto

Inizi il gioco con nove recuperi anziché i soliti otto.

Talento da Avventuriero

Aumenta di 1 il totale dei tuoi recuperi.

Minaccioso

Ogni volta che un nemico tenta di disimpegnarsi da te, subisce una penalità alla sua prova pari al tuo modificatore di Destrezza o di Costituzione, scegliendo il più alto.

La penalità non si applica se sei stordito, afferrato o incapace per qualsiasi altro motivo di effettuare un attacco di opportunità.

Talento da Avventuriero

Ogni volta che un nemico non riesce a disimpegnarsi da te, infliggi a quel nemico anche danni pari al tuo modificatore di Destrezza o Costituzione. Al 5° livello, i danni sono pari al doppio del modificatore. All'8° livello sono pari al triplo.

Talento da Campione

Ogni volta che un nemico che non sia una marmaglia non riesce a disimpegnarsi da te, è vulnerabile ai tuoi attacchi per il resto della battaglia.

Doti di Classe

Scegli tre delle doti di classe seguenti.

Ottieni una dote di classe da guerriero aggiuntiva al 6° livello.

La maggior parte delle manovre da guerriero è costituita da attacchi flessibili, vale a dire attacchi in cui effettui il tiro per colpire e poi scegli quale manovra vuoi che l'attacco usi. Hai diritto a usare solo una manovra con ogni attacco, quindi in genere è bene scegliere manovre che abbiano più tiri di innesco diversi.

Abile Intercettore

Una volta per round, come azione gratuita, effettua un normale tiro salvezza (11+) per intercettare un nemico che si *muove* per attaccare uno dei tuoi alleati vicini. Puoi liberarti da un nemico per muoverti e intercettare l'attacco (se sei impegnato con più di un nemico, gli altri possono effettuare attacchi di opportunità contro di te).

Il nemico che si muove effettua il suo attacco usando invece te come bersaglio. Se indossi un'armatura pesante e l'attacco colpisce, subisci solo metà danni.

Talento da Avventuriero

Puoi liberarti da un massimo di due nemici quando usi Abile Intercettore.

Talento da Campione

Ottieni un bonus al tuo tiro salvezza di Abile Intercettore pari al dado di escalation.

Talento Epico

I nemici non possono effettuare attacchi di opportunità contro di te durante il tuo movimento di Abile Intercettore.

Arciere Occhio di Falco

I tuoi attacchi con le armi a distanza d8 (arco lungo, balestra pesante) ora infliggono d10 danni per livello. I tuoi attacchi con le armi a distanza d6 (arco corto, balestra leggera) ora infliggono d8 danni per livello. Inoltre, i tuoi attacchi base a distanza che mancano infliggono danni pari al tuo livello.

Talento da Avventuriero

Se spendi un'azione veloce per mirare prima di effettuare un attacco base a distanza, aggiungi il tuo modificatore di Destrezza ai danni se manchi.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, espandi di 4 il tuo intervallo di critico con un attacco a distanza da guerriero (solitamente portandolo a 16+) per quell'attacco. Dichiarare che intendi usare questo potere di talento prima di effettuare il tiro per colpire.

Talento Epico

Il tuo intervallo di critico con gli attacchi delle armi a distanza aumenta di 1 (solitamente a 19+).

Attacco Poderoso

Una volta per battaglia, prima di un tiro per colpire, puoi dichiarare che userai Attacco Poderoso per infliggere danni aggiuntivi con quel tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, infliggi i seguenti danni aggiuntivi:

Infliggi 1d4 danni aggiuntivi per livello se usi un'arma a una mano.

Infliggi 1d6 danni aggiuntivi per livello se usi un'arma a due mani.

Talento da Avventuriero

Infligge i danni aggiuntivi di Attacco Poderoso anche se l'attacco manca.

Talento da Campione

Per una battaglia al giorno, puoi usare Attacco Poderoso due volte nella battaglia.

Talento Epico

I danni di un'arma a una mano usando Attacco Poderoso aumentano a 1d6 per livello; i danni di un'arma a due mani usando Attacco Poderoso aumentano a 1d8 per livello.

Colpo di Ritorno

Una volta per battaglia, come azione gratuita, effettua un altro attacco con penalità -2 dopo che il tuo primo attacco da guerriero durante il tuo turno ha mancato.

Talento da Avventuriero

Non subisci più la penalità -2 ai tuoi attacchi di Colpo di Ritorno.

Talento da Campione

Una volta al giorno, puoi usare Colpo di Ritorno per due volte in una battaglia.

Talento Epico

Ottieni bonus di attacco +4 ai tuoi attacchi di Colpo di Ritorno.

Combattente Massiccio

Una volta per battaglia, finché indossi un'armatura pesante, quando vieni colpito da un attacco che prende come bersaglio la CA, come azione gratuita puoi invece sottrarre metà danni da quell'attacco.

Talento da Avventuriero

Una volta al giorno puoi usare Combattente Massiccio per due volte in una battaglia (contro attacchi diversi).

Talento da Campione

Puoi anche usare il potere contro un attacco che prende come bersaglio la DF.

Talento Epico

Una volta al giorno, puoi ripetere un tiro di ricarica per un potere di armatura magica.

Contrattacco

Una volta per round, quando un dado di escalation è pari e un nemico ti manca con un tiro per colpire in mischia naturale pari, puoi effettuare un attacco in mischia base che infligge metà danni contro quel nemico come azione gratuita. (L'attacco non può usare nessuna capacità limitata o manovra di attacco flessibile.)

Talento da Avventuriero

Il tuo attacco di Contrattacco ora infligge danni completi.

Talento da Campione

Puoi usare Contrattacco una volta per turno invece di una volta per round (in effetti, sei libero di Contrattaccare una volta per turno di ogni nemico).

Talento Epico

Ora puoi usare Contrattacco quando il dado di escalation è 3+.

Duro Come il Ferro

Una volta per battaglia, puoi riprenderti usando un'azione veloce anziché un'azione standard.

Talento da Avventuriero

Una volta al giorno, puoi riprenderti due volte durante una battaglia come azione veloce, senza dover effettuare un tiro salvezza per il secondo riprendersi.

Talento da Campione

Aumenta di 2 il tuo numero totale di recuperi.

Talento Epico

Quando ottieni un 20 naturale a un tiro per colpire, ottieni un uso aggiuntivo di Duro Come il Ferro per questa battaglia.

Incalzare

Una volta per battaglia, effettua un attacco in mischia da guerriero come azione gratuita dopo che uno dei tuoi attacchi in mischia ha fatto scendere un nemico a 0 pf.

Talento da Avventuriero

Se la tua azione di movimento è disponibile, puoi usarla prima di effettuare il tuo attacco di Incalzare per raggiungere un nemico con cui non sei già impegnato.

Talento da Campione

Puoi usare Incalzare due volte per ogni battaglia, ma solo una volta per round.

Talento Epico

Ottieni bonus di attacco +4 ai tuoi attacchi di Incalzare.

Manovre di 1° livello

Aprirsi un Varco

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi tiro naturale dispari

Effetto: Il tuo intervallo di critico degli attacchi in mischia aumenta di +1 cumulativo in questa battaglia finché non metti a segno un colpo critico in mischia. Quando metti a segno un colpo critico in mischia, il tuo intervallo di critico torna alla normalità.

Talento da Campione

Il bonus all'intervallo di critico concesso da *aprirsi un varco* è +2 anziché +1.

Assalto Letale

Attacco in mischia o a distanza flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi colpito naturale pari

Effetto: Ripeti il tiro di qualsiasi 1 ottenuto al tuo tiro per i danni. Devi accettare il risultato dei tiri ripetuti.

Talento da Avventuriero

Ora puoi ripetere il tiro sia degli 1 che dei 2 ottenuti con *assalto letale*.

Talento da Campione

Assalto letale ora si innesca con un 17+ naturale.

Attacco di Precisione

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi colpito con un 16+ naturale

Effetto: Ottieni un bonus al tiro per i danni pari al tuo modificatore di Destrezza. Al 5° livello il bonus ai danni aumenta al doppio del tuo modificatore di Destrezza; all'8° livello il bonus ai danni aumenta al triplo.

Talento da Avventuriero

Ora puoi usare *attacco di precisione* con un attacco a distanza.

Colpi Massicci

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato naturale pari

Effetto: Ottieni un bonus ai tuoi danni di quell'attacco mancato pari al dado di escalation.

Talento da Campione

Se hai attaccato con un'arma a due mani, *colpi massicci* può innescarsi con qualsiasi mancato, pari o dispari che sia.

Talento Epico

Il bonus è pari invece al doppio del dado di escalation con un'arma a una mano, o al triplo con un'arma a due mani.

Colpo con lo Scudo

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Devi usare uno scudo.

Tiro di innesco: Qualsiasi tiro naturale pari

Effetto: Il bersaglio si libera da te dopo l'attacco (non concede attacchi di opportunità).

Talento da Avventuriero

Se il bersaglio è impegnato anche con uno o più tuoi alleati, puoi far sì che si liberi anche da essi.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, puoi anche frastornare (tiro salvezza termina) il bersaglio del tuo *attacco con lo scudo*, se il nemico è barcollante.

Combattere sulla Difensiva

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: 16+ naturale; se combatti con uno scudo, anche qualsiasi tiro naturale pari.

Effetto: Ottieni bonus +2 alla CA fino alla fine del tuo turno successivo.

Talento da Avventuriero

Applichi il bonus anche alla Difesa Fisica.

Talento da Campione

Il bonus aumenta a +3.

Talento Epico

Applichi il bonus anche alla Difesa Mentale.

Intento Cupo

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato naturale pari

Effetto: La prossima volta che infliggeresti danni con un attacco in mischia mancato, aggiungi un dado di ARMA a quei danni. Al 5° livello, aggiungi invece un totale di 2 dadi di ARMA; all'8° livello aggiungi invece un totale di 3 dadi di ARMA.

Pressione con Due Armi

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Devi usare un'arma in ogni mano.

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato

Effetto: Fino alla fine del tuo turno successivo, ottieni bonus +2 agli attacchi in mischia contro il bersaglio.

Talento da Campione

Il bonus aumenta a +4.

Pronto all'Impatto

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato

Effetto: Fino alla fine del tuo turno successivo, il primo colpo critico che ricevi da un attacco in mischia diventa invece un colpo normale.

Talento da Avventuriero

Pronto all'Impatto ora funziona contro un colpo critico di qualsiasi tipo di attacco.

Talento da Campione

Pronto all'Impatto funziona contro un qualsiasi numero di colpi critici prima del tuo turno successivo.

Secondo Tiro

Attacco a distanza flessibile

Tiro di innesco: 16+ naturale

Effetto: Dopo questo attacco puoi effettuare un attacco base a distanza con la stessa arma (purché non sia un'arma che richiede un'azione veloce per essere ricaricata o estratta) con penalità -4 all'attacco. Non puoi usare nessuna manovra con il secondo attacco.

Talento da Campione

La penalità dell'attacco di *secondo tiro* è pari invece a -2.

Manovre di 3° livello

Falli Soffrire

Attacco a distanza flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato naturale pari

Effetto: Aggiungi il tuo modificatore più alto tra Forza e Destrezza ai danni dell'attacco mancato. Al 5° livello il bonus ai danni aumenta al doppio del modificatore di tua scelta; all'8° livello, aumenta al triplo.

Guardia Solida

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Devi usare uno scudo.

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato

Effetto: Un alleato accanto a te (incluso un alleato impegnato con il tuo stesso nemico) ottiene bonus +2 alla CA fino all'inizio del tuo turno successivo o finché non sei più accanto ad essi.

Talento da Campione

Il bonus si applica anche alla DF.

Talento Epico

Il bonus aumenta a +3.

Mano Ferma

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato naturale pari

Effetto: Ottieni un ammontare di punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di Costituzione.

Talento da Campione

L'incremento di punti ferita temporanei diventa il doppio del tuo modificatore di Costituzione.

Puniscili

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Puoi usare questa manovra solo quando effettui un attacco di opportunità.

Tiro di innesco: Qualsiasi colpito con un 16+ naturale.

Effetto: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno.

Talento da Avventuriero

Se il bersaglio si stava muovendo, smette di muoversi e perde il resto della sua azione di movimento.

Talento da Campione

L'effetto di frastornato è ora "tiro salvezza termina".

Talento Epico

Il bersaglio è ora indebolito (tiro salvezza termina) anziché frastornato.

Spacca & Squarta

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Puoi usare questa manovra solo una volta per round.

Tiro di innesco: Qualsiasi tiro naturale pari, quando il dado di escalation è 2+.

Effetto: Effettua un altro attacco da arma da mischia contro un bersaglio diverso.

Manovre di 5° livello

Abilità dell'Eroe

Attacco in mischia o a distanza flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi mancato naturale pari

Effetto: Aggiungi +2 al tiro per colpire, poi dimezza i danni inferti dall'attacco se colpisce.

Talento da Campione

Aggiungi +4 al tiro per colpire anziché +2.

Talento Epico

I danni non vengono più dimezzati una volta che *abilità dell'eroe* ha colpito.

Anticipo del Maestro di Spada

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Devi possedere la dote *Abile Intercettore* per usare questa manovra.

Tiro di innesco: Qualsiasi tiro naturale pari

Effetto: La prossima volta che usi *Abile Intercettore* in questa battaglia, il tuo tiro salvezza di *Abile Intercettore* ha successo automaticamente.

Una Dozzina di Ferite

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi colpito naturale pari

Effetto: Il bersaglio subisce anche danni continuati pari al doppio del tuo modificatore di Destrezza, o il triplo all'8° livello.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, puoi innescare *una dozzina di ferite* con un colpito naturale dispari.

Manovre di 7° livello

Carica Rotante

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Devi esserti mosso prima dell'attacco.

Tiro di innesco: Qualsiasi colpito naturale pari.

Effetto: Dopo avere inferto danni, puoi liberarti dal bersaglio, muoverti fino a un nemico vicino diverso ed effettuare un attacco base in mischia contro quel nemico.

Non puoi usare nessuna manovra con il secondo attacco, che infligge solo metà danni.

Talento Epico

Se il dado di escalation è 3+, il secondo attacco di *carica rotante* infligge danni completi.

Mai Arrendersi

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi tiro naturale pari

Effetto: Puoi effettuare un tiro salvezza contro un effetto "tiro salvezza termina".

Talento Epico

Ottieni bonus +2 al tiro salvezza.

Spada del Destino

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: 20 naturale

Effetto: Puoi curarti usando un recupero gratuito.

Talento Epico

Se il dado di escalation è 3+, ora puoi innescare *spada del destino* con un 18+ naturale.

Manovre di 9° livello

Maestria in Combattimento

Attacco in mischia flessibile

Speciale: Puoi usare questa manovra solo una volta per battaglia.

Tiro di innesco: 16+ naturale

Effetto: Aumenta di 1 il dado di escalation.

Talento Epico

Maestria in Combattimento ora si innesca con un qualsiasi colpito naturale pari.

Mettili alle Strette

Attacco in mischia flessibile

Tiro di innesco: Qualsiasi colpito con un 16+ naturale

Effetto: L'intervallo di critico dei tuoi attacchi contro il bersaglio aumenta di 3 (generalmente 17+) fino alla fine della battaglia (cumulativo).

Talento Epico

L'intervallo di critico di *mettiti alle strette* ora si applica a qualsiasi alleato che attacchi il bersaglio finché sei impegnato con esso.

Ladro

Punteggi di Caratteristica

I ladri ottengono bonus di classe +2 a Destrezza o Carisma, purché non si tratti della stessa caratteristica che ha ricevuto il tuo bonus razziale +2.

Background

I possibili background includono: malvivente di strada, ladro d'appartamento, diplomatico, giocatore d'azzardo professionista, cortigiano, ladro di gioielli, acrobata, artista della truffa, mescitore, maestro spia, pirata, cicisbeo, acchiappatopi.

Equipaggiamento

Al 1° livello, i ladri partono con gli abiti che indossano e i dadi che portano in tasca, assieme a varie lame, un carillon che sicuramente ieri non apparteneva a loro e un'armatura di qualche tipo, oltre a vari oggetti insoliti suggeriti dal loro background.

Monete d'oro

I ladri possono cominciare con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di Armatura CA Base Penalità all'Attacco

Nessuna	11	—
Leggera	12	—
Pesante	13	-2
Scudo	+1	-2

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d8 pugnale	1d6 randello
Leggere o Semplici	1d8 coltellaccio, spada corta	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 (-2 att) scimitarra, spada lunga	1d10 (-2 att) spadone

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
--	-----------	----------	------

Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 ascia, giavellotto	1d6 balestra leggera	1d6 arco corto
Pesanti o da Guerra	—	1d8 (-1 att) balestra pesante	1d8 (-2 att) arco lungo

Progressione di Livello

Livello da Ladro	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Poteri Conosciuti	Riserva Disponibile	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(6 + mod. Cos) x 3	1 avventuriero	4	1° livello		modificatore di caratteristica
Livello 2	(6 + mod. Cos) x 4	2 avventuriero	5	1° livello		modificatore di caratteristica
Livello 3	(6 + mod. Cos) x 5	3 avventuriero	5	3° livello		modificatore di caratteristica
Livello 4	(6 + mod. Cos) x 6	4 avventuriero	6	3° livello	+1 a 3 caratteristiche	modificatore di caratteristica
Livello 5	(6 + mod. Cos) x 8	4 avventuriero 1 campione	6	5° livello		2 x modificatore di caratteristica
Livello 6	(6 + mod. Cos) x 10	4 avventuriero 2 campione	7	5° livello		2 x modificatore di caratteristica
Livello 7	(6 + mod. Cos) x 12	4 avventuriero 3 campione	7	7° livello	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificatore di caratteristica
Livello 8	(6 + mod. Cos) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	8	7° livello		3 x modificatore di caratteristica
Livello 9	(6 + mod. Cos) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	8	9° livello		3 x modificatore di caratteristica
Livello 10	(6 + mod. Cos) x 24	4 avventuriero 3 campione 3 epico	9	9° livello	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificatore di caratteristica

Nota: Sebbene non sia indicato sulla tabella, questa classe ha diritto a tre doti. Non ne ottiene altre ai livelli più alti.

Statistiche

Iniziativa, CA, DF, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello.

Bonus di Caratteristica	+2 Destrezza o Carisma (diversa da quella che ha ricevuto il bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello
Classe Armatura (armature leggera)	12 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	12 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	10 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(6 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	8
Dadi Recupero	(1d8 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3

Talenti

1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Privilegi di classe

Tutti i ladri combattono meglio quando accumulano impeto, sono bravi a pugnalarne i nemici alle spalle e hanno un sesto senso che consente loro di evitare quelle trappole in cui i loro ingenui alleati cadrebbero senza accorgersene.

Attacco Furtivo

Una volta per round, quando effettui un attacco in mischia con un'arma da ladro contro un nemico impegnato con uno o più dei tuoi alleati, puoi infliggere +1d4 danni se il tuo attacco colpisce.

Livello da Ladro Danni Extra

1	+1d4
2	+1d6
4	+2d6
6	+3d6
8	+5d6
10	+7d6

Talento da Avventuriero

Il tuo privilegio di Attacco Furtivo funziona anche nel primo round di combattimento contro i nemici con l'iniziativa inferiore alla tua.

Talento da Campione

Il tuo privilegio di Attacco Furtivo funziona anche contro i nemici che sono confusi, frastornati, indeboliti o vulnerabili al tuo attacco.

Talento Epico

Una volta per battaglia, quando manchi con un attacco che ti avrebbe consentito di infliggere danni da Attacco Furtivo, sostituisci i normali danni da attacco mancato con i danni completi di Attacco Furtivo.

Impeto

Molti poteri da ladro funzionano solo quando il ladro può usare il suo impeto.

Ottieni impeto quando colpisci un nemico con un attacco.

Perdi impeto quando sei colpito da un attacco.

Normalmente puoi usare i poteri di impeto senza perdere impeto, ma ce ne sono alcuni che ti richiedono specificamente di *spendere* il tuo *impeto* per usarli. Non sei obbligato a usare gli attacchi che richiedono impeto contro l'avversario che hai colpito per ottenere quell'impeto.

I poteri di impeto che non ti richiedono di *spendere il tuo impeto* generalmente sono classificati come azioni di interruzione. Puoi usare soltanto un'azione di interruzione per round, cosa che impedisce ai tuoi poteri di impeto di dominare la battaglia.

Percepire Trappole

Perfino i ladri il cui background non ha nulla a che fare con il notarle, evitarle o disattivarle si rivelano stranamente portati per maneggiare le trappole.

Se la prova di abilità di un ladro relativa a una trappola è un fallimento naturale pari, il ladro può ripetere il tiro della prova di abilità una volta. Se il tiro per colpire della trappola contro il ladro è un tiro naturale dispari, il ladro può obbligare la trappola a ripetere il tiro ancora una volta.

Talento da Avventuriero

Il tiro per colpire ripetuto della trappola può essere applicato anche a un alleato vicino: il ladro lancia un grido di avvertimento, o impedisce alla trappola di colpire l'alleato.

Talento da Campione

Ottieni bonus +3 ai tiri ripetuti delle prove di abilità che effettui contro le trappole.

Talento Epico

Subisci solo metà danni dagli attacchi delle trappole.

Doti di Classe

Scegli tre delle doti di classe seguenti:

Acrobazia

Ottieni bonus +5 alle prove di disimpegno. Inoltre, mentre ti muovi, se un nemico si muove per intercettarti, puoi effettuare una prova di disimpegno per ogni nemico intercettante come azione gratuita per evitare quel nemico, ma devi fermarti la prima volta che fallisci una qualsiasi di queste prove di disimpegno.

Talento da Avventuriero

Ignora la penalità per disimpegnarti da più di un nemico alla volta...

Talento da Campione

Per una battaglia al giorno, come azione gratuita, puoi dichiarare di essere un virtuoso delle acrobazie e ottenere automaticamente successo alla tua prima prova di disimpegno di ogni turno.

Talento Epico

Ogni volta che subisci danni critici, effettua un tiro salvezza difficile (16+). In caso di successo, in qualche modo sei riuscito con un'acrobazia a sottrarti a ciò che stava per schiacciarti o scorticarti mentalmente, e subisci un ammontare di danni pari soltanto al livello dell'attaccante.

Arte del Furto

Possiedi il background *Ladrone* al suo bonus completo possibile di +5, senza dover spendere i normali punti che hai assegnato a quel background.

Talento da Avventuriero

A prescindere dal tuo livello, ottieni il potere bonus *colpo del ladrone* oltre al normale numero di tuoi poteri.

Talento da Campione

Una volta al giorno, puoi infliggere danni completi con *colpo del ladrone* anziché danni dimezzati..

Talento Epico

Due volte per livello, puoi usare un *colpo del ladrone* effettuato con successo per rubare qualcosa che normalmente non saresti riuscito a rubare, ma che avrebbe bisogno di un tocco di magia. Un sogno. Una visione. Un incantesimo. Le speranze di qualcuno. Un ricordo. Ogni giorno, effettua un tiro salvezza difficile per determinare se quel giorno riesci a conservare ciò che hai rubato. Inoltre, non potrai mai rubare due volte la stessa cosa.

Attacco Furtivo Migliorato

I tuoi danni da Attacco Furtivo sono migliori di quelli degli altri ladri. Ora usi la seguente progressione dei bonus ai danni di Attacco Furtivo.

Livello da Ladro Danno Extra

1	+1d6
2	+1d8
4	+2d8
6	+3d8
8	+5d8
10	+7d8

Talento da Avventuriero

Una volta al giorno, come azione gratuita, puoi aggiungere i tuoi danni da Attacco Furtivo a un qualsiasi attacco che abbia colpito un bersaglio che altrimenti non sarebbe stato qualificato a subire quei danni.

Talento da Campione

Una volta al giorno, tira i d20 per i tuoi danni da Attacco Furtivo anziché i d8.

Talento Epico

Per una battaglia al giorno, ignora la limitazione che ti impone di usare i danni da Attacco Furtivo solo una volta per round.

Camminare nelle Ombre

Ottieni il potere a volontà *camminare nelle ombre*: come azione di movimento, *prima* di avere usato la tua azione standard in questo turno, se non sei impegnato, puoi effettuare il seguente "attacco" contro tutti i nemici vicini, prendendo come bersaglio il nemico tra di essi che ha la Difesa Mentale più elevata.

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: Ti rimuovi dal gioco. All'inizio del tuo turno successivo ricompari in un qualsiasi punto che avresti potuto normalmente raggiungere durante il tuo turno e infliggi danni doppi con il tuo primo attacco da ladro di quel turno.

Mancato: Nessun effetto. Non puoi tentare di *camminare nelle ombre* di nuovo fino al tuo turno successivo, ma possiedi ancora la tua azione standard per questo turno.

Talento da Avventuriero

In caso di attacco mancato, puoi comunque usare la tua azione di movimento normalmente (ma non puoi comunque usare *camminare nelle ombre* in questo turno).

Talento da Campione

Due volte al giorno, puoi ripetere il tiro dell'attacco da ladro che segue il tuo uso riuscito di *camminare nelle ombre*.

Talento Epico

Due volte al giorno puoi ricomparire dal tuo *camminare nelle ombre* in un luogo vicino che normalmente non saresti stato in grado di raggiungere con un semplice spostamento fisico. Per esempio dall'altra parte di una grata o di una porta, oppure in cima a un muro.

Manovra Spericolata

Una volta per battaglia, come azione veloce, puoi *spendere il tuo impeto* per effettuare una manovra audace che gli altri riuscirebbero a malapena a concepire. Puoi effettuare un attacco come parte della manovra, ma dovrai tirare come di norma per colpire. È una dote di improvvisazione. Essendo tu un combattente spericolato, non devi effettuare una prova di abilità difficile per eseguire la manovra spericolata.

Omicida

Contro i nemici barcollanti, il tuo intervallo di critico degli attacchi da ladro aumenta di 2.

Talento da Avventuriero

Ottieni bonus di attacco +2 contro i nemici barcollanti.

Talento da Campione

Il tuo intervallo di critico contro i nemici barcollanti aumenta di 2 (salendo ora a +4).

Talento Epico

Ogni volta che un nemico barcollante ti manca con un attacco in mischia, è vulnerabile ai tuoi attacchi per il resto della battaglia.

Parlantina

Una volta al giorno, convinci il tuo GM sommergendolo di chiacchiere a usare le tue abilità sociali per parlare o interagire con i PNG associati a un'icona in particolare. Se il GM è convinto dalla tua eloquenza, effettua un normale tiro salvezza (11+). In caso di successo, per il resto del giorno puoi agire come se avessi un rapporto positivo da 2 punti con l'icona che sembra essere coinvolta. Grazie alla tua straordinaria parlantina, per un periodo di tempo limitato, questo è più o meno vero. (Ricorda che questi punti si sostituiscono agli eventuali punti che normalmente avresti con quell'icona, anziché aggiungersi ad essi.) Un fallimento al tiro salvezza di Parlantina generalmente desta sospetti.

Talento da Avventuriero

Aggiungi il tuo modificatore di Carisma ai tuoi tiri salvezza di Parlantina.

Talento da Campione

Un successo con la tua dote di Parlantina ti fornisce invece un rapporto positivo da 3 punti.

Talento Epico

Anche se fallisci il tuo tiro salvezza di Parlantina, ottieni un rapporto conflittuale da 2 punti con l'icona, in quanto la gente con cui stai parlando resta nel dubbio.

Scaltro

Puoi usare la tua Intelligenza al posto del tuo Carisma per qualsiasi attacco, dote o potere da ladro che usi Carisma (*camminare nelle ombre* e *finta sgusciante* per fare due esempi). Ottieni inoltre due punti extra di background da spendere nei background correlati alle conoscenze e ottieni bonus +2 alle prove di abilità relative alle trappole.

Talento da Avventuriero

Ottieni bonus +1 a Difesa Mentale.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, ripeti un tiro salvezza contro l'effetto di un attacco che in origine aveva colpito la tua Difesa Mentale.

Talento Epico

Il tiro salvezza da ripetere una volta per battaglia ora diventa ripetibile una volta per tiro salvezza.

Potere di 1° livello

Affondo Letale

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico barcollante che non sia marmaglia

Attacco: Destrezza + Forza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Talento da Avventuriero

Aggiungi il tuo modificatore di Forza ai danni di un attacco mancato.

Talento da Campione

Ora puoi bersagliare anche le marmaglie con *affondo letale*.

Talento Epico

Se non aggiungi i tuoi danni da Attacco Furtivo all'attacco, infliggi anche danni pari a cinque volte il tuo modificatore di Forza al bersaglio del tuo *affondo letale* quando colpisci.

Attutire il Colpo

Potere di Impeto

A Volontà (una volta per round)

Azione di interruzione; richiede impeto

Innesco: Un attacco in mischia che bersaglia la CA ti colpisce.

Effetto: Subisci metà danni da quell'attacco.

Talento da Avventuriero

Il potere si innesca anche nel caso di un attacco contro DF.

Talento da Campione

Il potere si innesca anche nel caso di un attacco a distanza.

Talento Epico

Una volta al giorno, puoi usare *attutire il colpo* per subire danni pari al livello dell'attaccante anziché metà danni.

Colpo Acrobatico

Attacco in mischia

A Volontà

Sempre: Ottieni bonus +5 a tutte le prove di disimpegno che tenti in questo turno. Puoi anche muoverti per impegnare un nemico, effettuare questo attacco contro di lui e poi usare un'azione veloce per tentare di disimpegnarti da esso (l'azione veloce di disimpegno ti consente di muoverti di nuovo, se hai successo).

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Colpo Elusivo

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni, e puoi liberarti dal bersaglio.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Talento da Avventuriero

Se abbatti il bersaglio con il tuo attacco di *colpo elusivo*, puoi invece liberarti da *tutti* i nemici.

Talento da Campione

Se colpisci con *colpo elusivo* e il tiro per colpire naturale era pari, ottieni bonus +2 a CA e DF contro il prossimo attacco che ti prende come bersaglio in questa battaglia (niente da fare se invece è un attacco contro DM).

Talento Epico

Ok. Grazie alla tua mente sfuggente, il beneficio del talento da campione fornisce anche bonus +2 a DM.

Fendente Sicuro

Attacco in mischia

A Volontà

Speciale: Devi avere *impeto* ed essere in grado di infliggere i tuoi danni di Attacco Furtivo al bersaglio se colpisci.

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni.

Mancato: Infilgi i tuoi danni di Attacco Furtivo + danni pari al tuo livello.

Talento da Campione

Mancare con *fendente sicuro* non conta più come uso di Attacco Furtivo per quel round.

Lama Volante

Attacco a distanza

A Volontà

Speciale: Devi usare un'arma a lama piccola con questo attacco.

Bersaglio: Una creatura vicina

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni, e se il tuo tiro per colpire naturale è pari e uno dei tuoi alleati è impegnato con il bersaglio, puoi usare i danni del tuo Attacco Furtivo per questo round.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Talento da Avventuriero

Se metti a segno un colpo critico con *lama volante*, il bersaglio è anche frastornato (-4 all'attacco) fino alla fine del tuo turno successivo.

Talento da Campione

Fintanto che uno dei tuoi alleati è impegnato con il bersaglio, il tuo attacco di *lama volante* non deve essere necessariamente pari per sommare i danni del tuo Attacco Furtivo.

Talento Epico

Puoi usare *lama volante* con qualsiasi arma a distanza.

Poteri di 3° livello

Colpo del Ladro

Nota: Questo è un potere bonus di 3° livello per i ladri dotati della dote Arte del Furto; gli altri ladri possono sceglierlo, se lo desiderano.

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro DF

Colpito: Metà di ARMA + Destrezza danni (inclusi i danni di Attacco Furtivo, se ce ne sono), ed effettua un tiro salvezza normalmente. In caso di successo, puoi borseggiare un oggetto del bersaglio che quest'ultimo non stia impugnando (se ottieni 16+, il bersaglio non si accorge di essere stato borseggiato).

Mancato: —

Colpo Sanguinante

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico che non sta subendo danni continuati

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni, e se il tuo tiro per colpire naturale era pari, il bersaglio subisce danni continuati pari a 1d4 volte il tuo livello.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Talento da Avventuriero

I danni continuati contro i bersagli grandi o enormi aumentano a 1d6 volte il tuo livello.

Talento da Campione

Anche un mancato naturale pari infligge danni continuati pari al tuo livello.

Talento Epico

Ora puoi usare *colpo sanguinante* contro i nemici che stanno subendo danni continuati.

Deviazione

Potere di Impeto

A Volontà (una volta per round)

Azione di interruzione; devi spendere il tuo impeto

Innesco: Un attacco in mischia ti manca.

Effetto: L'attacco colpisce un nemico diverso con cui sei impegnato, ma infligge solo metà danni.

Talento da Avventuriero

Il potere si innesca anche nel caso di un attacco a distanza contro CA.

Talento da Campione

L'attacco deviato ora infligge danni completi anziché danni dimezzati.

Talento Epico

L'uso di *deviazione* non ti richiede più di *spendere il tuo impeto*.

Finta Sgusciante

Attacco in mischia

A Volontà

Primo Bersaglio: Un nemico impegnato con te

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo, e puoi effettuare un attacco migliorato contro un secondo bersaglio.

Mancato (Primo Bersaglio): La tua azione di attacco è finita; la finta non ha funzionato.

Secondo Bersaglio: Un nemico diverso dal primo bersaglio che sia impegnato con te

Attacco: Destrezza + Livello +2 contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni.

Mancato (Secondo Bersaglio): Danni pari al tuo livello.

Poteri di 5° livello

Bastardo Pungente

Giornaliero

Azione veloce

Effetto: Ti scateni senza freni pur di danneggiare qualcuno che ha cercato di ferirti. Per il resto della battaglia, finché sei cosciente, usi almeno un'arma a lama e non sei barcollante o stordito, infliggi 10 danni a ogni nemico che effettua un attacco in mischia contro di te e ottiene un dispari naturale al tiro per colpire. I tuoi danni colpiscono il nemico prima che l'attacco di quest'ultimo ti danneggi.

Talento da Campione

I danni di *bastardo acuminato* ora si applicano quando sei barcollante, ma naturalmente non quando sei privo di sensi.

Talento Epico

Se il dado di escalation è 3+, i danni aumentano a 15 anziché a 10.

Diversivo Innocuo

Potere di Impeto

A Volontà (una volta per round)

Azione di interruzione; richiede impeto

Innesco: Manchi con un attacco in mischia mentre un alleato è impegnato con il bersaglio.

Effetto: Puoi liberarti dal bersaglio e il bersaglio non può attaccarti durante il suo turno successivo, fintanto che il tuo alleato rimane impegnato con lui.

Schivata Rapida

Potere di Impeto

A Volontà (una volta per round)

Azione di interruzione; richiede impeto

Innesco: Sei colpito da un attacco contro CA.

Effetto: L'attaccante deve ripetere l'attacco.

Talento da Campione

Il potere si innesca anche nel caso di un attacco contro DF.

Talento Epico

Il tiro per colpire ripetuto subisce penalità -2.

Poteri di 7° livello

Azzardo dell'Assassino

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: Metà dell'ARMA + Destrezza danni (inclusi i danni di Attacco Furtivo, se ce ne sono), e se abbatti un bersaglio che non sia una marmaglia a 0 pf, puoi effettuare un'altra azione standard questo turno.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Talento Epico

Una volta per turno, puoi ottenere l'azione standard extra quando questo attacco abbatte un bersaglio marmaglia.

Reazione Fulminea

Potere di Impeto

A Volontà (una volta per round)

Azione di interruzione; devi spendere il tuo impeto

Innesco: Un nemico ti prende come bersaglio di un attacco in mischia.

Effetto: Puoi effettuare un attacco base contro il tuo attaccante. Se il tuo tiro per colpire naturale è pari o superiore al tiro dell'attaccante, risolvi prima il tuo attacco base contro quel nemico. Se il tuo tiro per colpire è inferiore, il tuo attacco non ha effetto, a prescindere dal fatto che colpisca o manchi.

Speciale: Non puoi ottenere *impeto* colpendo tramite *reazione fulminea*.

Talento da Campione

Se il tuo attacco di *reazione fulminea* è un colpo critico, l'attacco del nemico manca.

Talento Epico

Ottieni bonus di attacco +2 agli attacchi di *reazione fulminea*.

Poteri di 9° livello

Bersaglio Perfetto

Potere di Impeto

A Volontà

Azione di interruzione OPPURE azione gratuita nel tuo turno; devi *spendere il tuo impeto*.

Innesco: Un nemico invisibile o nascosto in altri modi ti attacca, oppure tu cerchi di attaccare un nemico invisibile o nascosto.

Effetto: L'invisibilità dell'attaccante non funzionerà su di te. Potrebbe funzionare contro i tuoi alleati, ma riuscirai a non subirne l'effetto e a capire dove si trova la creatura abbastanza bene da bersagliarla normalmente o da essere consapevole del suo imminente attacco.

Talento Epico

Se l'attacco del nemico manca, recuperi *impeto*.

Gemello della Morte

Potere di Impeto

A Volontà

Azione standard nel tuo turno; devi spendere il tuo impeto

Effetto: Puoi effettuare due attacchi base in un qualsiasi punto del tuo turno, ognuno contro un bersaglio diverso. Recuperi *impeto* solo se il tuo secondo attacco colpisce.

Talento Epico

Se il tuo attacco contro il primo bersaglio di *gemello della morte* è un 18+ naturale, puoi effettuare il tuo secondo attacco base contro quello stesso bersaglio.

Mago

Punteggi di Caratteristica

I maghi ottengono bonus di classe +2 a Intelligenza o Saggezza, purché non si tratti della stessa caratteristica che ha ricevuto il tuo bonus razziale +2.

Background

I possibili background includono: prodigio magico, ladro di incantesimi, mago dilettante, famiglia trasformato, mago di bordo, avvelenatore reale.

Equipaggiamento

Al 1° livello i maghi solitamente possiedono un pugnale abbastanza affilato da essere usato per il burro o le risse, una o due tuniche, una bacchetta ben bilanciata, componenti per rituali in borse o trasportati da servitori di dimensioni minuscole nascosti nelle sacche del mago e altri oggetti minori suggeriti dal loro background.

Monete d'oro

I maghi possono cominciare con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di Armatura	CA Base	Penalità all'Attacco
------------------	---------	----------------------

Nessuna	10	—
Leggera	10	—
Pesante	11	-2
Scudo	+1	-2

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d4 pugnale	1d6 bastone
Leggere o Semplici	1d6 (-2 att) spada corta	1d8 (-2 att) lancia*
Pesanti o da Guerra	1d8 (-5 att) spada lunga	1d10 (-5 att) spadone*

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 (-2) giavellotto	1d6 (-1 atk) balestra leggera*	1d6 (-2 att) arco corto*
Pesanti o da Guerra	—	1d8 (-4 att) balestra pesante*	1d8 (-5 att) arco lungo*

* Un mago ha bisogno di una mano libera, o almeno di una mano che impugni uno strumento da incantatore per lanciare incantesimi. Di conseguenza subiscono una penalità per l'uso di un'arma a 2 mani. (Questa penalità si applica anche agli incantesimi).

Progressione di Livello

Livello da Mago	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Incantesimi di 1° livello	Incantesimi di 3° livello	Incantesimi di 5° livello	Incantesimi di 7° livello	Incantesimi di 9° livello	Bonus di Livello alle Caratteristiche
Livello 1	(6 + mod. Cos) x 3	1 avventuriero	5	—	—	—	—	
Livello 2	(6 + mod. Cos) x 4	2 avventuriero	6	—	—	—	—	
Livello 3	(6 + mod. Cos) x 5	3 avventuriero	3	4	—	—	—	
Livello 4	(6 + mod. Cos) x 6	4 avventuriero	2	6	—	—	—	+1 a 3 caratteristiche
Livello 5	(6 + mod. Cos) x 8	4 avventuriero 1 campione	1	4	4	—	—	
Livello 6	(6 + mod. Cos) x 10	4 avventuriero 2 campione	—	2	8	—	—	
Livello 7	(6 + mod. Cos) x 12	4 avventuriero 3 campione	—	1	4	5	—	+1 a 3 caratteristiche
Livello 8	(6 + mod. Cos) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	—	—	3	8	—	
Livello 9	(6 + mod. Cos) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	—	—	1	5	6	
Livello 10	(6 + mod. Cos) x 24	4 avventuriero 3 campione 3 epico	—	—	—	3	9	+1 a 3 caratteristiche

Nota: Sebbene non sia indicato sulla tabella, questa classe ha diritto a tre doti. Non ne ottiene altre ai livelli più alti.

Statistiche

Iniziativa, CA, DF, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello..

Bonus di Caratteristica	+2 Intelligenza o Saggezza (diversa da quella che ha ricevuto il bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello
Classe Armatura (armatura leggera)	10 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	10 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	12 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(6 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	8
Dadi Recupero	(1d6 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3
Talenti	1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Forza danni

Mancato: —

Attacco a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: —

Privilegi di classe

I maghi hanno quattro privilegi di classe: Incantesimi Ciclici, Magia Rituale, Trucchetti, Vantaggio dell'Oltremondo.

Incantesimi Ciclici

Quegli incantesimi che hanno un uso ciclico possono sempre essere lanciati almeno una volta per battaglia e vanno spesi solo in quella battaglia se vengono lanciati quando il dado di escalation è 0 o dispari. In altre parole, se lanci un incantesimo ciclico come *spruzzo colorato* o *intimorire* e il dado di escalation è pari, l'incantesimo non è considerato speso e può essere lanciato di nuovo, successivamente in quella battaglia.

Magia Rituale

I maghi possono lanciare i loro incantesimi come rituali.

Talento da Campione

Puoi lanciare rituali completi usando le tue azioni ogni round per concentrarti sul rituale, per un periodo pari a 1d3 + 1 round. Come nel caso dei rituali standard, i tuoi rituali rapidi non sono concepiti per sostituire gli incantesimi da combattimento; sono un modo per acquisire effetti magici meravigliosi anziché per infliggere danni e condizioni.

Trucchetti

Ogni mago può lanciare un numero limitato di trucchetti ogni giorno. Non è necessario memorizzarli o sceglierli anticipatamente: puoi semplicemente lanciaarli al volo.

Molti maghi possono lanciare un numero di trucchetti pari al loro modificatore di Intelligenza in ogni battaglia. Ogni trucchetto richiede un'azione standard per essere lanciato come incantesimo a distanza. La dote *Maestria dei Trucchetti* è di aiuto e velocizza il lancio dei trucchetti.

Al rango avventuriero (livelli 1–4), i trucchetti hanno una durata standard di 10–60 minuti più dieci minuti per ogni livello da mago. Il GM tira per determinare la durata e il mago apprende che il suo trucchetto sta per esaurirsi con circa un paio di minuti d'anticipo.

A rango campione (i livelli 5–7), la maggior parte dei trucchetti dura 1–6 ore.

A rango epico (i livelli 8–10), i trucchetti durano 2–12 ore.

Per una lista dei trucchetti disponibili, vedi *Trucchetti*.

Vantaggio dell'Oltremondo

La magia accademica dei maghi attinge al potere dell'Oltremondo. Finché un mago si trova nell'Oltremondo, i suoi incantesimi giornalieri diventano ricaricabili 16+ dopo la battaglia.

Doti di Classe

Scegli tre delle doti di classe seguenti.

Abiurazione

Ogni volta che lanci un incantesimo giornaliero da mago, ottieni bonus +4 a CA fino alla fine del tuo turno successivo.

Talento da Avventuriero

Il bonus si applica anche alla tua Difesa Fisica.

Talento da Campione

Ottieni 2d12 punti ferita temporanei ogni volta che lanci un incantesimo giornaliero.

Talento Epico

Il bonus si applica anche alla tua Difesa Mentale.

Arcani Superiori

Il tuo studio degli ordini superiori della magia ti fornisce opzioni a cui i maghi minori non possono ambire: Memorizzazione e un incantesimo bonus: Contromagia.

Memorizzazione

Quando devi scegliere i tuoi incantesimi puoi selezionare qualsiasi incantesimo da mago giornaliero due volte (invece che una). Questo non si applica ai pochissimi incantesimi da mago che partono come incantesimi ricaricabili. Per esempio, al 7° livello, quando hai cinque incantesimi di 7° livello e 4 incantesimi di 5° livello. Il tuo slot incantesimo di 3° livello non può essere usato per *palla di fuoco* in quanto *palla di fuoco* parte come incantesimo di 5° livello.

Contromagia

Incantesimo ravvicinato

Una volta per battaglia

Azione gratuita per lanciare

Innesco: Una creatura vicina che sei in grado di vedere lancia un incantesimo.

Bersaglio: La creatura vicina che lancia l'incantesimo.

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: L'incantesimo del bersaglio è annullato e l'incantatore perde l'azione che stava usando per l'incantesimo. Se l'incantesimo aveva un uso limitato, quell'uso è speso se il tuo tiro per colpire naturale è pari.

Talento da Campione

Ora puoi lanciare *contromagia* due volte per battaglia.

Talento Epico

Ora puoi lanciare *contromagia* in reazione a ogni creatura che usa una qualsiasi capacità magica, non solo in reazione al lancio dell'incantesimo.

Famiglio del Mago

Il tuo famiglio è un animale o una creatura di taglia minuscola o piccola che ti aiuta a usare la magia, che ti fa compagnia e che può aggiungere dei tocchi inaspettati alla storia quando tu o il GM avete un'ispirazione per improvvisare. Il tuo famiglio è probabilmente intelligente quanto una persona normale. Può comunicare con te per la maggior parte del tempo e rimarrà vicino al tuo corpo, a meno che tu non abbia scelto per lui delle capacità che gli consentano di allontanarsi un po'. Il tuo famiglio sta dalla tua parte, ma non è perfettamente sotto il tuo controllo. Se qualcosa di terribile accade al tuo famiglio, torna da te più o meno intatto la volta successiva che ricevi una guarigione completa, con una storia improbabile o magicamente persuasiva di come sia sfuggito alla

morte. In alternativa, potresti ottenerne uno nuovo. I famigli sono inutili in combattimento, tranne che nei modi indicati dalle loro capacità. Normalmente non sono danneggiati dagli attacchi e dagli incantesimi nemici, ma se la storia lo richiede, esiste sempre qualche eccezione che può capitare.

Capacità dei Famigli

Scegli **due** delle capacità seguenti per il tuo famiglio.

Agile

Ottieni bonus +2 alle prove di abilità di Destrezza.

Allerta, forse perfino intuitivo

Ottieni bonus +2 alle prove di abilità di Saggezza.

Contromorso

In ogni battaglia, se il tuo famiglio è vicino a te, morde il *primo* nemico che ti colpisce con un attacco in mischia dopo quell'attacco infliggendo 1d4 danni per livello (senza tiro per colpire) a quel nemico.

Esploratore

Una volta al giorno, il tuo famiglio può separarsi da te per condurre la ricognizione di un'area o di un luogo. Prova di abilità facile relativa all'ambiente per far sì che il tuo famiglio esplori l'area inosservato.

Imitatore

In una battaglia al giorno, ottieni l'uso della capacità razziale di un alleato vicino (senza i relativi talenti).

Loquace

Il tuo famiglio può parlare come una persona, ma ricorda che il GM parlerà a nome del famiglio molto più di te.

Robusto

Ottieni bonus +1 ai tiri salvezza; *robusto* conta come due capacità da famiglio, se lo scegli.

Velenoso

Una volta per battaglia, quando colpisci un nemico impegnato con te, puoi aggiungere al tiro per i danni un ammontare di danni continuati da veleno pari a 5 per rango.

Volo

Il famiglio vola come un falco. Non si alza in volo troppo spesso, e solitamente preferisce rimanere accanto a te, ma può volare quando le sue altre capacità glielo consentono.

Ranghi dei Talenti

Talento da Avventuriero

Il tuo famiglio ottiene un'altra capacità.

Talento da Campione

Una volta per livello, se il tuo famiglio è vicino a te, può lanciare uno dei tuoi incantesimi come azione gratuita al tuo conteggio di iniziativa, anche se hai già speso l'incantesimo. L'incantesimo funziona come se fossi stato tu a lanciarlo.

Talento Epico

Il tuo famiglio ottiene un'altra capacità.

Invocazione

Una volta per battaglia, quando lanci un incantesimo che bersaglia la Difesa Fisica, prima di tirare per il numero di bersagli o di effettuare il tiro per colpire dell'incantesimo, puoi spendere la tua azione veloce per *invocare* l'incantesimo. Colpito o mancato che sia, massimizzerai i dadi dei danni dell'incantesimo. (Un 1 naturale al tiro per colpire non infligge comunque nessun danno. Anzi, in teoria un 1 dovrebbe infliggere qualche danno a te).

Talento da Campione

Ogni volta che invochi un incantesimo, puoi ripetere uno dei tiri per colpire se il suo tiro naturale era pari o inferiore al dado di escalation. Devi accettare il nuovo risultato.

Maestria dei Trucchetti

I trucchetti sono incantesimi a volontà per te.

A differenza dei maghi normali, che usano un'azione standard per lanciare un trucchetto, puoi lanciare un trucchetto come azione veloce.

Se vuoi fare qualcosa di particolarmente scaltro o sorprendente con uno dei tuoi trucchetti e il GM non è sicuro che quell'uso dell'incantesimo sia possibile, effettua un normale tiro salvezza (11+) per determinare se riesci a lanciare quell'incantesimo nel modo che l'hai immaginato.

Inoltre, puoi spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al 3° e scegliere un trucchetto per ogni slot incantesimo a cui hai rinunciato per creare un effetto correlato giornaliero di maggiore potenza, se tu e il GM riuscite ad accordarvi su un effetto interessante e adatto al trucchetto.

Talento da Avventuriero

Puoi usare le versioni in stile trucchetto di qualsiasi incantesimo da mago che tu abbia memorizzato. Quando spendi un incantesimo, tuttavia, non puoi più usare la sua versione in stile trucchetto. Nessuno di questi usi dovrebbe essere rilevante in combattimento o infliggere danni.

La dote Maestria dei Trucchetti è mirata soprattutto a migliorare l'interpretazione e meno all'uso in combattimento.

Verbalizzazioni Polisillabiche di Vance

Devi ribattezzare ogni tuo incantesimo giornaliero e ricaricabile nello stile più roboante e pomposo che riesci ad applicare. Dato che nomi alternativi sono così lunghi, *devi* usare un'azione veloce aggiuntiva per lanciare il tuo incantesimo. Sebbene i normali effetti degli incantesimi siano i medesimi delle versioni più comuni, ricevono un piccolo effetto bonus appropriato alla situazione. L'effetto bonus viene determinato dal GM, o da una collaborazione tra il GM e il giocatore. Dovrebbe servire a migliorare l'esperienza narrativa della situazione. Idealmente, l'effetto extra dovrebbe adattarsi al nome dell'incantesimo o al modo in cui viene eseguito, e non dovrebbe necessariamente corrispondere a quello che l'incantesimo può normalmente fare.

Trucchetti

Allarme (durata standard)

Il trucchetto crea uno spiritello di guardia minore a cui può essere ordinato di gridare se qualcuno entra in un'area o tocca un oggetto. Gli spiritelli di guardia sono noti per essere stupidi e sonnolenti, ma se motivati a dovere dovrebbero rimanere concentrati a sufficienza per la durata dell'incantesimo. Ai livelli più alti, l'incantesimo può evocare degli spiritelli zannuti che ronzano avanti e indietro e fungono da deterrenti sia nell'aspetto che nella sostanza.

Luce (durata standard)

Questo trucchetto crea un campo di luce ampio e consistente del diametro di 9 metri. La luce generata non è abbastanza intensa da frastornare qualcuno.

Mano Magica

Questo trucchetto crea un piccolo effetto telecinetico che dura al massimo un round. Nel migliore dei casi, è forte quanto la metà della mano più energica del mago. Nel peggiore dei casi è forte quanto può esserlo la mano di un mago indebolito da una forte febbre.

Marchio Arcano (durata standard)

Questo trucchetto crea un simbolo magico su un oggetto o una persona. I loro arcani sono visibili a chiunque, per quanto ne possano essere creati deliberatamente invisibili. Per notare un marchio arcano deliberatamente invisibile è necessario superare una prova difficile di percezione o di magia.

Prestidigitazione

Questo trucchetto produce trucchi magici e piccole illusioni. Un lancio solitamente consente di inscenare un divertente numero di un minuto, ma la sua magia non è comparabile a una forza magica vera e propria come quella di *mano magica*.

Riparare

Questo trucchetto evoca un gruppuscolo di minuscoli spiritelli magici (grandi ognuno quanto una mano o meno) che sciamano attorno all'oggetto rotto indicato e tentano di ripararlo (nel corso di 1–6 round). Le riparazioni su piccola scala come otri forati, vestiti sporchi, l'impugnatura rotta di una spada e altri piccoli guasti che richiederebbero normalmente da due a quattro ore di lavoro regolare vengono sbrigati nel giro di pochi secondi. Le riparazioni più elaborate degli oggetti più complicati possono richiedere una prova di Intelligenza, o a discrezione del GM potrebbero rivelarsi possibili solo se il mago ha scelto la dote Maestria dei Trucchetti.

Scassinare

Questo trucchetto evoca un servitore magico grande tre o quattro volte il tuo pugno chiuso che sciamano attorno alla porta e la prende a pugni o la apre spingendola (in base alla tua intenzione di aprirla con discrezione o di annunciare la tua presenza), presumendo che tu riesca a superare una prova di Intelligenza contro la CD dell'ambiente usando un background magico appropriato. Ricorda che il tuo servitore di *scassinare* non fa nulla per evitare le trappole.

Scintilla

Questo è un incantesimo minore di creazione del fuoco, sufficiente ad accendere una pipa, un fuoco da campo o perfino una pagina o due di un libro di incantesimi privo di protezioni. Non funziona contro gli esseri viventi o contro le cose che non prenderebbero fuoco se esposte a pochi secondi della fiamma costante di una candela. Il bersaglio della scintilla deve essere vicino e in vista.

Suono Fantasma

Questo incantesimo genera dei falsi rumori che provengono da un punto specifico nelle vicinanze. L'effetto è comparabile a una versione straordinariamente simile di un tuo effetto vocale, ipotizzando che la tua voce sia in grado di creare una vasta gamma di suoni. I diversivi attuati con questo trucchetto sono sfide con CD 15 negli scenari da avventuriero, ma la CD può aumentare passando agli scenari da campione e epici. Se, però, qualcuno usa *suono fantasma* contro i PG? Si effettuano prove analoghe di abilità basate su Saggezza per capire che il rumore prodotto è un falso generato magicamente.

Incantesimi di Utilità

Quando scegli gli incantesimi durante una guarigione completa, invece di prendere un incantesimo standard, puoi scegliere di rinunciare a uno slot incantesimo per memorizzare l'*incantesimo di utilità* a quello stesso livello. Quando scegli l'*incantesimo di utilità*, ottieni l'accesso a una gamma di incantesimi utili da usare al di fuori del combattimento, a un livello pari o inferiore a quello che hai memorizzato. La varietà degli *incantesimi di utilità* tra cui puoi scegliere aumenta man mano che rinunci a slot incantesimo di livello maggiore. Lancerai i tuoi *incantesimi di utilità* al livello dello slot incantesimo a cui hai rinunciato per averli.

Scegli tra gli *incantesimi di utilità* seguenti:

Livello dell'incantesimo Incantesimo

1° livello	<i>Blocca porte</i>
1° livello	<i>Caduta morbida</i>
1° livello	<i>Camuffare se stesso</i>
3° livello	<i>Levitazione</i>
3° livello	<i>Messaggio</i>
3° livello	<i>Parlare con un oggetto</i>
5° livello	<i>Respirare sott'acqua</i>
7° livello	<i>Scrutare</i>

Talento da Avventuriero

Ogni *incantesimo di utilità* che prendi ti consente di lanciare due incantesimi dalle opzioni disponibili anziché uno solo.

Talento da Campione

Come sopra, ma puoi lanciare tre *incantesimi di utilità* invece di uno.

Utilità di 1° livello: Blocca Porta

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Effetto: Lanci questo incantesimo su una porta. Per dieci minuti, le creature di rango avventuriero non possono oltrepassare la porta. Le creature di rango campione possono abbatterla: ogni tentativo richiede una prova di abilità di Intelligenza con CD 20 (incluso un background applicabile) da parte dell'incantatore per resistere al tentativo di sfondamento e mantenere l'incantesimo in funzione. Le creature di rango epico possono attraversarla senza problemi.

Incantesimo di 3° livello: Ora l'incantesimo dura un'ora. Le creature di rango avventuriero sono respinte. Le creature di rango campione possono sfondare la porta o distruggerla dopo tre prove di abilità fallite con CD 20 da parte dell'incantatore. Le creature epiche notano che sulla porta sfondata era stato posto un incantesimo.

Incantesimo di 5° livello: Le creature di rango campione impiegano qualche minuto per forzare la porta e aprirla. Serve uno sforzo massiccio da parte di una creatura epica per aprire la porta a viva forza, ma può farlo dopo una prova di abilità fallita con CD 25 da parte dell'incantatore.

Incantesimo di 7° livello: Le creature di rango campione sono respinte fino a un massimo di un'ora dalla porta. Solo le creature di rango epico possono attraversarla ora; sono necessarie tre prove di abilità fallite con CD 25 da parte dell'incantatore.

Incantesimo di 9° livello: Le creature di rango campione non possono entrare. Le creature di rango epico non riescono ad aprire la porta per un'ora.

Utilità di 1° livello: Caduta Morbida

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione gratuita per lanciare

Effetto: Quando lanciato, questo incantesimo arresta la tua caduta e ti consente di fluttuare verso il terreno per un round o due.

Incantesimo di 3° livello: Ora puoi prendere come bersaglio un alleato vicino con l'incantesimo.

Incantesimo di 5° livello: Ora puoi prendere come bersagli fino a due creature vicine con l'incantesimo.

Incantesimo di 7° livello: Ora puoi prendere come bersagli fino a cinque creature vicine con l'incantesimo.

Incantesimo di 9° livello: Ottieni un certo controllo sulla direzione della caduta del bersaglio, come una piuma che fluttua nel vento.

Utilità di 1° livello: Camuffare Se Stesso

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Effetto: Questo incantesimo ti fornisce un efficace camuffamento magico che dura circa dieci minuti, rendendo la prova di abilità necessaria per non essere smascherati più facile di un grado: facile se si trattava di un'impresa normale, normale se si trattava di un'impresa difficile e difficile se si trattava di un'impresa estremamente difficile. L'incantesimo agisce solo sul tuo aspetto generico, e non sulla tua taglia. Può essere usato per nascondere le tue fattezze dietro le fattezze generiche di un altro individuo o di un membro di un'altra razza. Usarlo per impersonare una creatura specifica rende il camuffamento meno efficace: il GM può applicare una penalità variabile da -2 a -5 in base al grado difficoltà.

Incantesimo di 3° livello: L'incantesimo dura 1 ora.

Incantesimo di 5° livello: L'incantesimo genera anche odore; bonus +2 a qualsiasi prova.

Incantesimo di 7° livello: L'incantesimo genera anche schemi vocali e gestualità appropriate; bonus +4 a qualsiasi prova.

Incantesimo di 9° livello: Ora puoi prendere come bersaglio un alleato con l'incantesimo; puoi anche usarlo su un massimo di due creature alla volta.

Utilità di 3° livello: Levitazione

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Effetto: Fino alla fine della battaglia, puoi usare un'azione di movimento per sollevarti verticalmente in aria o scendere verticalmente in basso. L'incantesimo non ti consentirà di muoverti orizzontalmente, anche se potresti levitare fino al soffitto e poi spingerti orizzontalmente in maniera poco dignitosa. Il movimento in alto o in basso ha velocità dimezzata rispetto al tuo movimento normale. Quando leviti subisci penalità -2 ai tuoi attacchi e sei vulnerabile agli attacchi contro di te.

Incantesimo di 5° livello: Ora puoi lanciare l'incantesimo su un alleato vicino consenziente anziché su te stesso.

Incantesimo di 7° livello: Ora puoi lanciare l'incantesimo come azione veloce e l'incantesimo può ora influenzare due bersagli.

Incantesimo di 9° livello: L'incantesimo può ora influenzare cinque bersagli.

Utilità di 3° livello: Messaggio

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Puoi inviare un messaggio di una o due frasi a una persona che conosci e che hai toccato nell'arco dell'ultima settimana. Inviare un messaggio a una persona che sei in grado di vedere è sempre facile. Inviare un messaggio a una persona che non sei in grado di vedere richiede una prova di abilità basata su Intelligenza contro lo scenario di rango più alto che tu o il mittente state occupando.

La distanza massima a cui puoi inviare un messaggio dipende dal livello dell'incantesimo.

Incantesimo di 3° livello: Attraverso mezza città al massimo.

Incantesimo di 5° livello: Attraverso l'intera città e parte della campagna.

Incantesimo di 7° livello: Tra due qualsiasi città vicine.

Incantesimo di 9° livello: Da una città qualsiasi a un'altra città qualsiasi, o attraverso il mare.

Utilità di 3° livello: Parlare con un Oggetto

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Rivolgi brevemente e mentalmente una frase a un oggetto magico che stai toccando di proprietà tua o di un tuo alleato. Il proprietario dell'oggetto ottiene un tiro di ricarica di potere gratuito se il potere dell'oggetto è stato speso.

Incantesimo di 5° livello: Non sei più obbligato a toccare l'oggetto, è sufficiente che sia vicino.

Incantesimo di 7° livello: Se la conversazione va bene, il proprietario dell'oggetto ottiene bonus +2 al tiro di ricarica dell'oggetto.

Incantesimo di 9° livello: Se il tiro di ricarica dell'oggetto fallisce, conservi l'incantesimo, ma l'oggetto che non sei riuscito a convincere non ti parlerà più fino alla tua guarigione completa successiva.

Utilità di 5° livello: Respirare Sott'Acqua

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Puoi respirare sott'acqua per il resto della battaglia (o per circa cinque minuti). Capisci con un paio di round di anticipo quando l'effetto dell'incantesimo sta per terminare.

Incantesimo di 7° livello: Tu e 1d4 + 2 alleati vicini potete respirare sott'acqua per questa battaglia.

Incantesimo di 9° livello: L'incantesimo influenza te e 1d6 + 2 alleati vicini per 4d6 ore.

Utilità di 7° livello: Scrutare

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Effetto: Puoi usare questo incantesimo per ottenere informazioni che altrimenti non riusciresti a ottenere, sbirciando nelle vite degli altri per un breve periodo di tempo, generalmente mai superiore a dieci minuti alla volta. Certe aree potrebbero essere protette, a discrezione del GM. Devi avere toccato nel corso dell'ultimo mese la persona che desideri spiare. Al 9° livello, questo periodo è esteso a un anno.

Se usi una singola azione standard per lanciare l'incantesimo, non otterrai molto. Scrutare funziona meglio concentrandosi sull'incantesimo per un po' usando strumenti come una palla di scrutamento o una sfera di cristallo.

Incantesimi di 1° livello

Charme su Persone

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Una creatura vicina con 40 pf o meno

Speciale: Questo incantesimo non può essere lanciato in combattimento o su un bersaglio che ha tirato l'iniziativa per combattere.

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio crede che tu sia suo amico finché tu o i tuoi alleati non intraprendete azioni ostili contro di lui (attaccare i suoi normali alleati è consentito). Questo incantesimo è ottimo soprattutto come pacificatore: se tu o i tuoi alleati attaccate il bersaglio o gli ordinate di attaccare i suoi alleati, il bersaglio può effettuare un normale tiro salvezza per spezzare l'effetto di charme ogni round, nel suo turno.

Speciale: Se manca il bersaglio, l'incantesimo non è individuabile dalla maggior parte degli altri a meno che non abbia mancato di 4+ o ottenuto un 1 naturale, nel qual caso il bersaglio e i suoi alleati sanno cosa ha cercato di fare e solitamente si arrabbieranno per questo.

Incantesimo di 3° livello: Bersaglio con 64 pf o meno.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 96 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 160 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 266 pf o meno.

Dardo Incantato

Incantesimo a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico vicino o lontano.

Attacco: Colpito automaticamente

Effetto: 2d4 danni da mana.

Incantesimo di 3° livello: 2d8 danni.

Incantesimo di 5° livello: 4d6 danni.

Incantesimo di 7° livello: 6d6 danni.

Incantesimo di 9° livello: 10d6 danni.

Talento da Avventuriero

Puoi scegliere due bersagli; tira metà dei dadi dei danni per un dardo e l'altra metà per l'altro, poi assegna un gruppo di dadi dei danni a ognuno dei due bersagli.

Talento da Campione

Tira un d20 quando usi l'incantesimo; se ottieni un 20 naturale, il dardo incantato è considerato un colpo critico e infligge danni doppi. (Un risultato di 1 non è un fallimento critico; questo tiro serve solo a determinare se ottieni un critico.)

Talento Epico

Le versioni di 7° e 9° livello dell'incantesimo ora usano i d8 come dadi dei danni.

Freccia Acida

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Una creatura vicina o lontana

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 4d10 danni da acido e 5 danni da acido continuati.

Mancato: 5 danni da acido continuati e recuperi l'incantesimo durante il tuo prossimo riposo veloce.

Incantesimo di 3° livello: 5d10 danni e 10 danni continuati; 10 danni continuati se mancato.

Incantesimo di 5° livello: 8d10 danni e 15 danni continuati; 15 danni continuati se mancato.

Incantesimo di 7° livello: 3d4 x 10 danni e 25 danni continuati; 25 danni continuati se mancato.

Incantesimo di 9° livello: 5d4 x 10 danni e 40 danni continuati; 40 danni continuati se mancato.

Raggio di Gelo

Incantesimo a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 3d6 danni da freddo

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 3° livello: 4d8 danni.

Incantesimo di 5° livello: 6d8 danni.

Incantesimo di 7° livello: 7d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 10d12 danni.

Talento da Avventuriero

Quando il tiro per colpire del tuo *raggio di gelo* è un colpito naturale pari, se il bersaglio è barcollante dopo avere subito i danni, è anche frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Talento da Campione

Il bersaglio dell'incantesimo può anche essere lontano.

Talento Epico

Quando lanci l'incantesimo, puoi cambiare il tipo di danno in fulmine o energia negativa.

Scudo

Incantesimo ravvicinato

Ricarica 11+ dopo la battaglia

Azione gratuita per lanciare, quando un attacco colpisce la tua CA.

Effetto: L'attaccante deve ripetere il tiro per colpire. Devi accettare il nuovo risultato.

Incantesimo di 3° livello: Ottieni bonus +2 alla CA contro il tiro per colpire ripetuto.

Incantesimo di 5° livello: Puoi usare l'incantesimo anche contro gli attacchi che prendono come bersaglio la tua Difesa Fisica; sostituisci i riferimenti alla CA con DF.

Incantesimo di 7° livello: Il bonus alla CA/DF per il tiro per colpire ripetuto sale a +4.

Incantesimo di 9° livello: Il bonus alla CA/DF per il tiro per colpire ripetuto sale a +6.

Talento da Avventuriero

Ora puoi scegliere uno qualsiasi dei tiri per colpire, nel caso il secondo ottenesse un critico o fosse comunque troppo dannoso per te.

Talento da Campione

Il tiro di ricarica dopo la battaglia è ora 6+.

Talento Epico

Colpito o mancato, subisci solo metà danni da qualsiasi attacco contro cui usi *scudo*.

Sfocatura

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Tu o un alleato vicino

Effetto: Per il resto della battaglia (o per cinque minuti), gli attacchi contro il bersaglio mancano il 20% delle volte.

Incantesimo di 3° livello: Lanciare questo incantesimo richiede ora un'azione veloce.

Incantesimo di 5° livello: Gli attacchi mancano il 25% delle volte.

Incantesimo di 7° livello: Gli attacchi mancano il 30% delle volte e ora puoi prendere come bersagli 1d2 creature con l'incantesimo.

Incantesimo di 9° livello: Gli attacchi mancano il 30% delle volte e ora puoi prendere come bersagli due creature con l'incantesimo.

Spruzzo Colorato

Incantesimo ravvicinato

Ciclico (lanciabile una volta per battaglia O a volontà quando il dado di escalation è pari)

Bersaglio: 1d4 nemici vicini in un gruppo

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: 2d8 danni psichici, e se il bersaglio ha 10 pf o meno dopo i danni, è indebolito fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 3° livello: 4d6 danni, 20 pf o meno.

Incantesimo di 5° livello: 6d8 danni, 30 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: 10d6 danni, 40 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: 10d12 danni, 60 pf o meno.

Talento da Avventuriero

Aumenta la soglia in punti ferita dell'effetto di indebolito di 5 pf.

Talento da Campione

Se manca, l'incantesimo infligge danni pari al tuo livello.

Talento Epico

L'incantesimo prende come bersagli ora 1d4 + 1 nemici vicini in un gruppo.

Stretta Folgorante

Incantesimo ravvicinato

A Volontà

Bersaglio: Una creatura impegnata con te

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 1d4 danni da fulmine e il bersaglio si libera da te.

Mancato: Subisci danni pari al livello del bersaglio a seguito di una scarica di ritorno.

Incantesimo di 3° livello: 1d6 danni.

Incantesimo di 5° livello: 2d6 danni.

Incantesimo di 7° livello: 3d6 danni.

Incantesimo di 9° livello: 4d6 danni.

Talento da Avventuriero

Lanciare questo incantesimo ora richiede solo un'azione veloce (una volta per round).

Talento da Campione

Una volta per battaglia, quando colpisci il bersaglio dell'incantesimo, puoi anche frastornarlo fino alla fine del tuo turno successivo.

Talento Epico

I dadi dei danni dell'incantesimo aumentano a d8.

Incantesimi di 3° livello

Blocca Mostri

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Un nemico vicino con 60 pf o meno

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio non può muoversi o usare azioni di movimento (tiro salvezza difficile termina, 16+).

Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 100 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 160 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 250 pf o meno.

Talento da Avventuriero

Se l'incantesimo manca tutti i bersagli, riottiene l'incantesimo durante il tuo prossimo riposo breve.

Talento da Campione

L'incantesimo può prendere come bersagli fino a 2 nemici vicini, il cui totale di punti ferita non superi il limite.

Talento Epico

Il limite aumenta di +50 pf.

Confusione

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Un nemico vicino con 100 pf o meno

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio è confuso (tiro salvezza termina).

Mancato: Se manchi tutti i bersagli, riottiene questo incantesimo durante il tuo prossimo riposo breve.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 160 pf o meno, e il bersaglio può essere lontano.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 250 pf o meno, o due bersagli con 125 pf o meno ciascuno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 500 pf o meno, o due bersagli con 250 pf o meno ciascuno.

Talento da Avventuriero

Se manchi tutti i bersagli con questo incantesimo, puoi scegliere di frastornare quei bersagli (tiro salvezza termina). Se lo fai, non riottiene l'incantesimo.

Talento da Campione

Ogni tiro salvezza fallito contro l'incantesimo infligge 6d10 danni psichici al bersaglio.

Talento Epico

Il tiro salvezza contro confuso è ora un tiro salvezza difficile (16+).

Crescendo

Incantesimo ravvicinato

A Volontà

Bersaglio: Uno o più nemici impegnati con te (ma vedi Speciale sotto)

Speciale: Puoi scegliere più di un bersaglio per questo incantesimo, ma subisci penalità -2 quando attacchi due bersagli, penalità -3 quando attacchi tre bersagli e così via.

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 4d6 danni da tuono e il bersaglio si libera da te.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 5° livello: 4d12 danni.

Incantesimo di 7° livello: 7d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 10d12 danni.

Fulmine

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersagli: 1d3 + 1 nemici vicini in un gruppo o lungo una linea (approssimativa)

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 7d8 danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimo di 5° livello: 10d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 2d8 x 10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 3d8 x 10 danni.

Talento da Campione

Un colpito naturale pari infligge anche 10 danni continuati da fulmine.

Talento Epico

Un colpito naturale pari ora infligge 20 danni continuati da fulmine (tiro salvezza difficile termina, 16+).

Intimorire

Incantesimo a distanza

Ciclico (una volta per battaglia O a volontà quando il dado di escalation è pari)

Bersaglio: Un nemico vicino con 100 pf o meno

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio è impedito (*effettua solo attacchi base*) fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglio con 160 pf o meno.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglio con 266 pf o meno.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglio con 400 pf o meno.

Talento da Avventuriero

Quando ottieni un colpito naturale pari al tiro dell'incantesimo, infliggi al bersaglio anche un ammontare di danni psichici pari al doppio del tuo livello.

Talento da Campione

Quando colpisci il bersaglio con l'incantesimo, quest'ultimo è anche frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Talento Epico

Quando ottieni un mancato naturale pari al tiro contro il bersaglio, quest'ultimo è anche frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Salva di Mana

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersagli: Uno o più nemici vicini o lontani (vedi Speciale sotto)

Speciale: L'incantesimo crea un numero di dardi di mana pari a 1 + il tuo modificatore di Intelligenza. Devi prendere come bersaglio una creatura diversa con ogni dardo; nessun altro extra può essere usato.

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 4d10 danni da mana.

Incantesimo di 5° livello: 7d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 10d12 danni.

Incantesimo di 9° livello: 3d6 x 10 danni.

Talento da Avventuriero

Ora puoi prendere come bersaglio una creatura specifica con più di un dardo. Una volta colpito quel bersaglio, devi prendere come bersaglio una creatura diversa, e così via (effettua il tuo tiro per colpire dopo ogni dardo, prima di scegliere un bersaglio per il dardo successivo).

Talento da Campione

Se mancato, un dardo ora infligge danni da mancato pari al tuo livello.

Talento Epico

Il numero dei dardi aumenta di 1.

Scudo di Teletrasporto

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Sempre: Per il resto della battaglia, una volta per round quando un nemico si muove per impegnarti, puoi effettuare l'attacco seguente contro di esso come azione gratuita prima che abbia l'opportunità di attaccare in mischia.

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: Teletrasporti il nemico in un punto vicino che sei in grado di vedere. Puoi collocarlo in combattimento con uno dei tuoi alleati, ma non in una posizione pericolosa (è uno strumento difensivo)..

Incantesimo di 5° livello: Il nemico teletrasportato subisce anche 4d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 6d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 10d10 danni.

Talento da Campione

Quando il tuo attacco di *scudo di teletrasporto* manca, l'attacco dell'incantesimo non è considerato speso in quel round.

Talento Epico

Ora puoi teletrasportare il nemico in un punto lontano che sei in grado di vedere, le altre restrizioni vanno applicate comunque.

Sonno

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Prima di effettuare l'attacco, tira 3d20 + 45 per determinare il numero massimo di punti ferita di nemici che puoi prendere come bersaglio con l'incantesimo. L'incantesimo può influenzare più nemici. Devi prendere come bersagli prima i nemici vicini che hanno l'ammontare inferiore di punti ferita e non hai diritto a scegliere i bersagli con esattezza (tranne in caso di parità). Se aggiungendo una creatura si supererebbe il massimo di punti ferita dell'incantesimo, quel nemico non può diventare un bersaglio.

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: Il bersaglio cade privo di sensi (tiro salvezza difficile termina; 16+: termina anche se il bersaglio subisce 10+ danni).

Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 5° livello: Bersaglia 5d20 + 50 pf max.

Incantesimo di 7° livello: Bersaglia 7d20 + 100 pf max.

Incantesimo di 9° livello: Bersaglia 9d20 + 200 pf max.

Incantesimi di 5° livello

Diniego

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: 1d4 nemici vicini in un gruppo

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: 9d10 danni psichici e il bersaglio è impedito fino alla fine del suo turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimo di 7° livello: 3d4 x 10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 3d6 x 10 danni.

Talento da Campione

Quando ottieni un mancato naturale pari al tiro dell'incantesimo, il bersaglio è anche impedito fino alla fine del tuo turno successivo.

Talento Epico

Il numero dei bersagli aumenta a 1d4 + 1.

Invisibilità

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Tu o un alleato vicino

Effetto: Fino alla fine della battaglia (o per cinque minuti fuori dal combattimento), il bersaglio diventa invisibile finché non attacca o compie un'azione esageratamente vistosa.

Arcani Superiori: La durata al di fuori del combattimento è pari invece a 1 ora.

Incantesimo di 7° livello: Ora puoi prendere come bersagli 1d3 alleati vicini (incluso te stesso) con l'incantesimo.

Incantesimo di 9° livello: Le creature rese invisibili dall'incantesimo hanno una probabilità del 25% di rimanere invisibili la prima volta (e solo la prima volta) che attaccano o compiono un'azione vistosa.

Palla di Fuoco

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Speciale: Quando lanci questo incantesimo, puoi scegliere di lanciarlo *avventatamente*.

Bersaglio: 1d3 nemici vicini in un gruppo. Se lo lanci avventatamente puoi prendere come bersagli 1d3 nemici aggiuntivi, ma i tuoi alleati impegnati con i bersagli potrebbero anch'essi subire danni (vedi sotto).

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 10d10 danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Mancato avventato: I tuoi alleati impegnati con il bersaglio subiscono un quarto dei danni..

Incantesimo di 7° livello: 12d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 20d10 danni.

Talento da Campione

Lanciare l'incantesimo avventatamente aumenta il numero di bersagli aggiuntivi a 1d4 anziché 1d3.

Talento Epico

Il numero di bersagli aumenta a 1d3 + 1 anziché 1d3.

Porta Dimensionale

Incantesimo ravvicinato

Azione di movimento per lanciare

Giornaliero

Bersaglio: Te stesso

Effetto: Ti teletrasporti in un punto vicino che sei in grado di vedere.

Incantesimo di 7° livello: Ora la tua destinazione può essere lontana, ma non così lontana da portarti fuori dalla gittata degli attacchi nemici in grado di colpire i bersagli lontani.

Incantesimo di 9° livello: Quando ti teletrasporti puoi portare con te un alleato che si trovi già accanto a te.

Incantesimi di 7° livello

Epurare Invisibilità

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersagli: Ogni nemico vicino invisibile, che tu sia consapevole della sua presenza o meno

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM, tirato dal GM

Colpito: Il bersaglio diventa visibile e non può tornare invisibile per questa battaglia.

Mancato: Se ci sono una o più creature invisibili vicine, diventi consapevole della loro presenza. Non della loro posizione o della loro natura, ma solo del fatto che ci sono delle creature invisibili presenti.

Incantesimo di 9° livello: L'incantesimo influenza anche i bersagli lontani che normalmente potresti vedere.

Intermittenza

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersaglio: Tu o un alleato vicino

Effetto: Per il resto della battaglia (o per cinque minuti) il bersaglio ottiene *resistere ai danni 16+*. I nemici in grado di vedere le creature invisibili ignorano questa resistenza.

Ogni volta che il bersaglio usa un'azione di movimento, c'è una probabilità del 50% che possa teletrasportarsi in un punto vicino invece di muoversi fisicamente.

Incantesimo di 9° livello: Probabilità del 75%.

Superare Resistenza

Incantesimo a distanza

Ricarica 16+ dopo la battaglia

Bersaglio: 1d3 alleati vicini (puoi considerare te stesso un alleato)

Effetto: Fino alla fine della battaglia, il bersaglio ignora il potere di resistenza di ogni creatura che bersaglia con un attacco.

Incantesimo di 9° livello: Ora puoi bersagliare 1d4 alleati vicino con l'incantesimo.

Velocità

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Tu o un alleato vicino

Effetto: Nel turno successivo del bersaglio (non questo, se lo hai lanciato su te stesso), il bersaglio ottiene un'azione standard aggiuntiva.

Inoltre, all'inizio di ogni turno del bersaglio in questa battaglia, se il dado di escalation è pari, tira un d20 e aggiungi al risultato il dado di escalation: con 16+, il bersaglio ottiene un'azione standard aggiuntiva in quel turno.

Incantesimo di 9° livello: Il tiro per l'azione standard aggiuntiva è ora 11+ invece di 16+.

Volo

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Tu o un alleato vicino

Effetto: Il bersaglio può volare fino alla fine della battaglia (o per cinque minuti). La tua velocità non aumenta in modo rilevante, ma ora puoi muoverti in tre dimensioni.

Incantesimo di 9° livello: Quando lanci l'incantesimo, puoi scegliere una di queste opzioni: l'effetto dura per un'ora O puoi bersagliare 1d4 + 1 creature per la normale durata.

Trasferire Incantamento

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Speciale: Tu o un alleato a cui sei accanto dovete subire una condizione provocata da un nemico affinché tu possa lanciare questo incantesimo.

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Intelligenza + Livello contro DM

Colpito: 2d6 x 10 danni psichici e puoi trasferire sul bersaglio una condizione provocata dai tuoi nemici su di te o sull'alleato a cui sei accanto. Se le tempistiche lo richiedono, interpreta la condizione trasferita come se tu la avessi causata con questo incantesimo.

Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimo di 9° livello: 2d10 x 10 danni. Se l'incantesimo manca, lo recuperi durante il tuo prossimo riposo breve.

Incantesimi di 9° livello

Disintegrazione

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 4d8 x 10 danni, e il bersaglio è vulnerabile (tiro salvezza difficile, 16+).

Inoltre, se il bersaglio scende a 0 pf grazie a questo attacco o arriva a 0 pf prima che effettui il tiro salvezza contro l'effetto di vulnerabile di questo attacco, si riduce in polvere e non ne rimane niente.

Mancato: Danni dimezzati.

Talento Epico

Ora puoi prendere come bersaglio una creatura lontana con l'incantesimo.

Sciame di Meteore

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Speciale: Evochi uno *sciame di meteore*. Se ti trovi sottoterra, ottieni l'equivalente in stalattiti dell'oscurità profonda! In questo round non accade altro, ma tira 1d3 + 1 per determinare quante meteore hai evocato.

All'inizio del tuo turno successivo, anche se sei privo di sensi, sei morto o hai abbandonato l'area, le meteore arrivano al ritmo di una per turno all'inizio di ogni tuo turno e si schiantano sull'area del combattimento.

Bersaglio: Puoi effettuare un attacco con ogni meteora contro 1d4 nemici in un gruppo.

In alternativa, puoi usare l'incantesimo per spianare un'intera area infliggendo danni ingenti alle strutture.

Attacco: Intelligenza + Livello contro DF

Colpito: 4d4 x 10 danni del tipo di energia di tua scelta (freddo, fuoco, fulmine).

Ogni alleato impegnato con i nemici che stai prendendo come bersaglio subisce un quarto dei danni da ogni meteora che impatta nell'area.

Mancato: Danni dimezzati.

Talento Epico

Ogni meteora ora infligge 5d4 x 10 danni.

Teletrasporto

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Effetto: Tu e un massimo di 4 alleati accanto a te potete teletrasportarvi in un qualsiasi luogo del mondo, dell'Oltremondo o del Sottomondo che abbiate visitato in precedenza.

Quando ti teletrasporti, tira un d20. Se ottieni un 1 al risultato, finirai in un posto completamente diverso. Altrimenti, tu e i tuoi alleati arrivate nel luogo desiderato all'inizio del tuo turno successivo.

Ogni effetto di un incantesimo o un oggetto che sia stato lanciato prima del teletrasporto viene dissolto e non funziona più all'arrivo, quindi è meglio aspettare e usarli dopo il tuo arrivo.

Talento Epico

I tuoi alleati non devono essere accanto a te prima che tu lanci l'incantesimo, è sufficiente che siano vicini. In alternativa, se si trovano tutti accanto a te quando lanci l'incantesimo, puoi teletrasportarti in un luogo noto a uno dei tuoi alleati.

Paladino

Punteggi di Caratteristica

I paladini ottengono bonus di classe +2 a Forza o Carisma, purché non si tratti della stessa caratteristica che ha ricevuto il tuo bonus razziale +2.

Background

I possibili background includono: guardia cittadina, medico da combattimento, guardia del corpo, cacciatore di fuorilegge, e inquisitore.

Equipaggiamento

Al 1° livello, i paladini iniziano con un'arma da mischia (o magari due), un'arma a distanza (se lo desiderano), un'armatura, uno scudo e l'equipaggiamento standard non magico suggerito dal background specifico del personaggio.

Monete d'oro

I paladini iniziano con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di Armatura CA Base Penalità all'Attacco

Nessuna	10	—
Luce	12	—
Pesante	16	—
Scudo	+1	—

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d4 pugnale	1d6 randello
Leggere o Semplici	1d6 scimitarra, spada corta	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 ascia bipenne, spada lunga	1d10 alabarda, spadone

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 ascia, giavelotto	1d6 balestra leggera	1d6 arco corto
Pesanti o da Guerra	—	1d8 balestra pesante	1d8 arco lungo

Progressione di Livello

Livello da Paladino	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Doti di Classe	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(8 + mod. Cos) x 3	1 avventuriero	3		modificatore di caratteristica
Livello 2	(8 + mod. Cos) x 4	2 avventuriero	3		modificatore di caratteristica
Livello 3	(8 + mod. Cos) x 5	3 avventuriero	3		modificatore di caratteristica
Livello 4	(8 + mod. Cos) x 6	4 avventuriero	3	+1 a 3 caratteristiche	modificatore di caratteristica
Livello 5	(8 + mod. Cos) x 8	4 avventuriero 1 campione	4		2 x modificatore di caratteristica
Livello 6	(8 + mod. Cos) x 10	4 avventuriero 2 campione	4		2 x modificatore di caratteristica
Livello 7	(8 + mod. Cos) x 12	4 avventuriero 3 campione	4	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificatore di caratteristica
Livello 8	(8 + mod. Cos) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	5		3 x modificatore di caratteristica
Livello 9	(8 + mod. Cos) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	5		3 x modificatore di caratteristica
Livello 10	(8 + mod. Cos) x 24	4 avventuriero 3 campione 3 epico	5	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificatore di caratteristica

Statistiche

Iniziativa, CA, DF, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello.

Bonus di Caratteristica +2 Forza o Carisma (diversa da quella che ha ricevuto il

	bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello
Classe Armatura (armatura pesante)	16 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Classe Armatura (scudo e armatura pesante)	17 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	10 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	12 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(8 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	8
Dadi Recupero	(1d10 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3 (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Talenti	1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Forza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: —

Privilegio di classe

Tutti i paladini possiedono il privilegio di classe di Punire il Male.

Punire il Male

Puoi usare questa dote una volta per battaglia, più un numero aggiuntivo di volte al giorno pari al tuo modificatore di Carisma.

Come azione gratuita, prima di effettuare un tiro per colpire in mischia da paladino, puoi dichiarare che userai un attacco di Punire il Male. Aggiungi +1d12 al tiro per i danni E infliggi danni dimezzati se l'attacco manca.

Talento da Avventuriero

I tuoi attacchi di Punire il Male ottengono bonus di attacco +4.

Talento da Campione

Aggiungi 2d12 al tiro per i danni anziché 1d12.

Talento Epico

4d12 al tiro per i danni anziché 2d12.

Doti di Classe

Scegli tre delle doti di classe seguenti.

Ottieni una dote di classe da paladino aggiuntiva al 5° livello e poi di nuovo all'8° livello.

Addestramento da Chierico

Scegli un incantesimo da chierico di livello pari o inferiore al tuo. Quell'incantesimo ora fa parte dei tuoi poteri. (Puoi scambiare l'incantesimo come di norma.)

Talento da Avventuriero

Puoi usare il tuo Carisma come caratteristica di attacco per gli incantesimi da chierico che lanci.

Talento da Campione

Ora puoi lanciare l'incantesimo privilegio di classe del chierico *guarigione* due volte al giorno.

Talento Epico

Scegli due incantesimi da chierico anziché uno.

Bastione

Ottieni +1 a CA.

Inoltre, una volta per battaglia, quando un alleato vicino è colpito da un attacco, puoi scegliere di perdere un ammontare di punti ferita pari a metà di quei danni e fare in modo che il tuo alleato subisca solo la metà dei danni. Quelli possono essere punti ferita temporanei, ma questo danno non è influenzato dalla resistenza ai danni o da altri trucchi che ti consentirebbero di evitare i danni.

Talento da Avventuriero

Aumenta di 1 il totale dei tuoi recuperi.

Talento da Campione

Una volta al giorno, puoi usare Bastione due volte nella stessa battaglia.

Talento Epico

Ora, quando usi Bastione, il tuo alleato non subisce nessun danno. Tu perdi comunque un ammontare di punti ferita pari alla metà dei danni.

Cammino della Giusta Impresa Universale

Speciale: Non puoi scegliere questa dote se prendi la dote della Via dei Bastardi Malvagi. I tuoi alleati vicini ottengono bonus +1 a tutti i tiri salvezza.

Talento da Avventuriero

Una volta al giorno, puoi ripetere il tiro dei tuoi dadi di rapporto con un'icona eroica o ambigua.

Talento da Campione

Tutti i tuoi attacchi in mischia e a distanza infliggono danni sacri.

Talento Epico

Ottieni un ulteriore punto di rapporto con un'icona eroica o ambigua.

Dominio Divino

Speciale: Puoi scegliere Dominio Divino una seconda volta, se lo desideri, al 5° livello o all'8° livello. Scegli uno dei domini elencati nella lista delle doti di classe del chierico. Ottieni tutti i vantaggi del dominio, inclusa la capacità di usare l'invocazione di quel dominio una volta al giorno.

Se il dominio che scegli è concepito per potenziare incantesimi e attacchi da chierico, reinterpreta la dote per potenziare i tuoi poteri da paladino. Puoi usare i talenti del dominio, se lo desideri: reinterpretal in modo analogo, se necessario.

Implacabile

Puoi effettuare i tiri salvezza all'inizio del tuo turno anziché alla fine. Un tiro salvezza superato contro danni continuati, per esempio, significa che non subirai i danni continuati per quel turno.

Talento da Avventuriero

Ottieni bonus +1 ai tiri salvezza.

Talento da Campione

Una volta durante il tuo turno, come azione gratuita, puoi scegliere di perdere un ammontare di punti ferita pari al tuo livello per ripetere un tiro salvezza.

Talento Epico

Ottieni bonus +1 a Difesa Fisica e Difesa Mentale.

Imposizione delle Mani

Due volte al giorno, come azione veloce, puoi curare te stesso o un alleato accanto a te con un tocco. Sei tu a spendere il recupero, ma il destinatario si cura come se fosse stato lui a spenderlo.

Talento da Avventuriero

Aggiungi il doppio del tuo modificatore di Carisma alla guarigione fornita da Imposizione delle Mani.

Talento da Campione

La guarigione di Imposizione delle Mani usa un recupero gratuito anziché uno dei tuoi.

Talento Epico

Ora puoi usare Imposizione delle Mani quattro volte al giorno anziché due.

Senza Paura

Sei immune alle capacità di *paura* e a qualsiasi effetto che non infligge danni degli attacchi considerabili di paura per il nome o la descrizione.

Ottieni inoltre bonus +1 agli attacchi in mischia contro i nemici che non sono impegnati da nessuno dei tuoi alleati. Il bonus aumenta a +2 contro i nemici dotati di capacità di *paura*.

Talento da Avventuriero

Ottieni bonus +1 ai tiri salvezza contro morte.

Talento da Campione

Ottieni bonus +1 a tutti i tiri salvezza tranne quelli contro morte.

Talento Epico

I tuoi alleati vicini ottengono bonus +1 ai tiri salvezza contro morte.

Sfida del Paladino

Quando colpisci un nemico con un attacco in mischia, puoi scegliere di sfidarlo come azione gratuita. Fino alla fine della battaglia, purché sia tu che il nemico sfidato siate coscienti e in grado di effettuare un attacco, subite entrambi penalità -4 agli attacchi contro tutte le altre creature e penalità -4 alle prove di disimpegno nei confronti l'uno dell'altro.

Puoi sfidare soltanto un nemico alla volta. Sia tu che la creatura sfidata potete "disattivare" la penalità all'attacco per il resto del turno effettuando un attacco contro il rivale. Per esempio, un mostro con più di un attacco o più di un tiro per colpire può attaccare i tuoi alleati senza penalità nel suo turno, purché attacchi te per primo (nota che questo non sarebbe di aiuto al mostro nel caso di un attacco di opportunità contro uno dei tuoi alleati successivamente in quel *round*).

La tua Sfida del Paladino termina quando...

- ... se tu o la creatura che hai sfidato cadete privi di sensi o scendete a 0 pf.
- ... quando colpisci un nemico diverso con un attacco (presumendo che tu lo colpisca con penalità -4).
- ... puoi scegliere di terminare la sfida se il nemico sfidato fugge lontano da te.

Un nemico può essere soggetto soltanto a una Sfida del Paladino alla volta: una nuova sfida annulla quella precedente.

Nell'improbabile caso in cui due paladini debbano combattere uno contro l'altro, ogni uso della Sfida del Paladino li lega a una sfida che terminerà solo quando uno dei due cadrà sconfitto.

Talento da Avventuriero

La penalità all'attacco e al disimpegno per i nemici sfidati (ma non per te) è pari a -4 o al dado di escalation, scegliendo il valore più alto.

Talento da Campione

Puoi avere due sfide attive contro due nemici diversi contemporaneamente.

Talento Epico

I nemici che sfidi sono vulnerabili ai tuoi attacchi.

Via dei Bastardi Malvagi

Speciale: Non puoi scegliere questa dote se prendi la dote del Cammino della Giusta Impresa Universale.

Quando uno dei tuoi attacchi di Punire il Male porta un nemico che non sia una marmaglia a 0 punti ferita, quell'uso di Punire il Male non è considerato speso.

Talento da Avventuriero

Una volta al giorno, puoi ripetere il tiro dei tuoi dadi di rapporto con un'icona antagonista o ambigua.

Talento da Campione

Quando uno dei tuoi attacchi di Punire il Male abbatte tre o più marmaglie, non è considerato speso.

Talento Epico

Ottieni un punto di rapporto aggiuntivo con un'icona nemica o ambigua.

Ranger

Punteggi di Caratteristica

Un ranger ottiene bonus di classe +2 a Forza, Destrezza o Saggezza, purché non si tratti della stessa caratteristica che ha ricevuto il tuo bonus razziale +2.

Background

I possibili background includono: segugi, cacciatori di taglie, uccisori di bestie, abitanti degli alberi, uccisori di orchi, e nomadi.

Equipaggiamento

Al 1° livello, i ranger partono con un'armatura leggera, una o due armi da mischia e altri oggetti di poco valore suggeriti dal loro background.

Monete d'oro

I ranger iniziano con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di Armatura CA Base Penalità all'Attacco

Nessuna	10	—
Leggera	14	—
Pesante	15	-2
Scudo	+1	-2

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d4 pugnale	1d6 randello
Leggere o Semplici	1d6 accetta, spada corta	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 martello da guerra, spada lunga	1d10 ascia bipenne, spadone

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 ascia, giavellotto	1d6 balestra leggera	1d6 arco corto
Pesanti o da Guerra	—	1d8 balestra pesante	1d8 arco lungo

Progressione di Livello

Livello da Ranger	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Doti di Classe	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(7 + mod. Cos) x 3	1 avventuriero	3		modificatore di caratteristica
Livello 2	(7 + mod. Cos) x 4	2 avventuriero	3		modificatore di caratteristica
Livello 3	(7 + mod. Cos) x 5	3 avventuriero	3		modificatore di caratteristica
Livello 4	(7 + mod. Cos) x 6	4 avventuriero	3	+1 a 3 caratteristiche	modificatore di caratteristica
Livello 5	(7 + mod. Cos) x 8	4 avventuriero 1 campione	4		2 x modificatore di caratteristica
Livello 6	(7 + mod. Cos) x 10	4 avventuriero 2 campione	4		2 x modificatore di caratteristica
Livello 7	(7 + mod. Cos) x 12	4 avventuriero 3 campione	4	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificatore di caratteristica
Livello 8	(7 + mod. Cos) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	5		3 x modificatore di caratteristica
Livello 9	(7 + mod. Cos) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	5		3 x modificatore di caratteristica
Livello 10	(7 + mod. Cos) x 24	4 avventuriero	5	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificatore di caratteristica

		3 campione 3 epico			
--	--	-----------------------	--	--	--

Statistiche

Iniziativa, CA, PD, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello.

Bonus di Caratteristica	+2 Forza, Destrezza, o Saggezza (diversa da quella che ha ricevuto il bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello
Classe Armatura (armatura leggera)	14 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	11 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	10 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(7 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	8
Dadi Recupero	(1d8 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3 (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Talenti	1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza O Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Forza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Doti di classe

Scegli tre delle doti di classe seguenti.

Ottieni una dote di classe da ranger aggiuntiva al 5° livello e poi di nuovo all'8°.

Ammaliamenti della Regina delle Fate

Scegli un incantesimo giornaliero o ricaricabile della classe dello stregone che sia di livello pari o inferiore al tuo. Puoi lanciare questo incantesimo come se fossi uno stregone (anche se non puoi raccogliere potere). Puoi cambiare l'incantesimo prescelto ogni volta che ricevi una guarigione completa.

Talento da Avventuriero

Puoi scegliere quale punteggio di caratteristica vuoi usare come caratteristica di attacco per gli incantesimi da stregone che puoi lanciare.

Talento da Campione

Ora puoi scegliere l'incantesimo anche tra gli incantesimi a volontà dello stregone.

Talento Epico

Ottieni un incantesimo da stregone aggiuntivo di tua scelta, di livello pari o inferiore al tuo, per un totale di due incantesimi forniti da questa dote.

Animaletto del Ranger

Possiedi un animale o una bestia di taglia piccola che ti accompagna nel corso delle tue avventure. Usa le regole della dote Famiglio del Mago con le seguenti differenze:

1. La creatura è il tuo animale da compagnia o tuo amico anziché un famiglio.
2. Il tuo animaletto è completamente naturale anziché parzialmente magico.
3. Il tuo animaletto può finire per avere più capacità, se lo desideri.

Talento da Avventuriero

Il tuo amico animale ottiene una terza capacità.

Talento da Campione

Il tuo amico animale ottiene una quarta capacità.

Talento Epico

Il tuo amico animale ottiene una quinta capacità.

Cacciatore Letale

Una volta per battaglia, come azione gratuita, scegli un nemico. L'intervallo di critico dei tuoi attacchi contro quel nemico aumenta di 2 per il resto della battaglia. Un gruppo di marmaglie è considerato un singolo nemico.

Talento da Avventuriero

L'intervallo di critico dei tuoi attacchi di Cacciatore Letale aumenta di 1 (passando a +3).

Talento da Campione

Per una battaglia al giorno, puoi usare Cacciatore Letale contro due nemici diversi.

Talento Epico

I tuoi critici di Cacciatore Letale infliggono danni tripli anziché danni doppi finché il dado di escalation è 3+.

Compagno Animale

Speciale: A differenza della maggior parte delle doti di classe, questa dote occupa **due** slot dote di classe del ranger.

Possiedi un compagno animale di taglia normale che combatte al tuo fianco in battaglia. Vedi le regole relative al **Compagno Animale** alla fine di questa sezione per le informazioni su questa dote e i talenti associati.

Se preferisci avere una bestia più piccola come animale da compagnia, vedi la dote Animaletto del Ranger.

Doppio Attacco a Distanza

Quando combatti con un'arma a distanza che non necessita di ricarica, la tua opzione di default è effettuare un doppio attacco a distanza.

Il tuo dado dei danni dell'arma scende di un grado, solitamente da d8 a d6. Se il tuo primo attacco ha come risultato un pari naturale (colpito o mancato), puoi effettuare un secondo attacco come azione gratuita.

Se decidi che non vuoi tentare un doppio attacco a distanza quando tiri con il tuo arco o un'altra arma a distanza, dichiaralo prima di tirare il tuo attacco: il singolo attacco infliggerà i dadi dei danni normali invece di usare i dadi dei danni ridotti.

Talento da Avventuriero

Il tuo secondo attacco ottiene bonus di attacco +2 se effettuato contro un bersaglio diverso.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, puoi usare Doppio Attacco a Distanza dopo un tiro per colpire dispari.

Talento Epico

Ogni turno puoi liberarti di un nemico prima di un tiro per colpire che sia parte di un Doppio Attacco a Distanza. Puoi anche usare la tua azione di movimento tra un attacco e l'altro, se lo desideri.

Doppio Attacco in Mischia

Quando combatti con due armi da mischia a una mano, la tua opzione di default è effettuare un doppio attacco in mischia.

Il tuo dado dei danni dell'arma scende di un grado, solitamente dai d8 ai d6. Se il tuo primo attacco ha come risultato un pari naturale (colpito o mancato), puoi effettuare un secondo attacco come azione gratuita.

Se decidi che non vuoi tentare un doppio attacco in mischia quando combatti con due armi a una mano, dichiaralo prima di tirare il tuo attacco: il singolo attacco infliggerà i dadi dei danni normali invece di usare i dadi dei danni ridotti.

Talento da Avventuriero

Il tuo secondo attacco ottiene bonus di attacco +2 se effettuato contro un bersaglio diverso.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, usa Doppio Attacco in Mischia dopo un tiro per colpire dispari.

Talento Epico

Ogni turno puoi liberarti di un nemico prima di un tiro per colpire che sia parte di un Doppio Attacco in Mischia. Puoi anche usare la tua azione di movimento tra un attacco e l'altro, se lo desideri.

Maestria in Due Armi

Ottieni bonus di attacco +1 quando combatti con un'arma da mischia a una mano in ogni mano.

Talento da Avventuriero

Quando combatti con due armi da mischia a una mano, aumenta i danni che infliggi con gli attacchi mancati aggiungendo il tuo livello ai danni. Di conseguenza, molti dei tuoi attacchi base in mischia infliggeranno il doppio del tuo livello come attacchi mancati.

Talento da Campione

Se combatti con due armi in mischia a una mano, ogni volta che un nemico effettua un attacco in mischia contro di te e ottiene un 1 naturale al tiro, puoi effettuare un attacco di opportunità contro quell'avversario come azione gratuita.

Talento Epico

Per una battaglia al giorno, aumenta i danni che infliggi con gli attacchi mancati al triplo del tuo livello anziché al doppio (come indicato da Maestria in Due Armi).

Nemico Prescelto

Scegli un tipo di mostro specifico. L'intervallo di critico dei tuoi attacchi da ranger contro quel tipo di nemico aumenta di 2. I tipi di mostro sono indicati sul blocco statistiche di ciascun mostro. La nostra lista attuale è la seguente: aberrazione, bestia, costruito, demone, drago, gigante, melma, non morto, umanoide*, vegetale.

* *Scegliere umanoide*: A differenza degli altri nemici prescelti, scegliere la categoria umanoide come nemico prescelto richiede **due** dei tuoi slot dote di classe da ranger.

Talento da Avventuriero

Puoi cambiare il tuo nemico prescelto meditando quando ricevi una guarigione completa.

Talento da Campione

Il tuo intervallo di critico per gli attacchi contro i nemici prescelti aumenta di 1 (arrivando a +3).

Talento Epico

Scegli un secondo tipo di mostro che non sia umanoide come nemico prescelto.

Primo Colpo

La prima volta che attacchi un nemico durante una battaglia, il tuo intervallo di critico per l'attacco aumenta di 2 (in genere fino a 18+). Un gruppo di marmaglie è considerato un singolo nemico.

Talento da Avventuriero

L'intervallo di critico dei tuoi attacchi di Primo Colpo aumenta di 1 (passando a +3).

Talento da Campione

Una volta al giorno infliggi danni tripli anziché danni doppi con un critico di Primo Colpo.

Talento Epico

Ogni volta che colpisci con un attacco di Primo Colpo, puoi ripetere un tuo tiro per i danni una volta e usare il risultato più alto.

Ranger ex Cathedra

Scegli un incantesimo giornaliero o ricaricabile della classe di chierico e di livello pari o inferiore al tuo. Puoi lanciare questo incantesimo come se fossi un chierico. Puoi cambiare l'incantesimo prescelto ogni volta che ricevi una guarigione completa.

Talento da Avventuriero

Puoi scegliere quale punteggio di caratteristica vuoi usare come caratteristica di attacco per gli incantesimi da chierico che puoi lanciare.

Talento da Campione

Ora puoi scegliere l'incantesimo anche tra gli incantesimi a volontà del chierico.

Talento Epico

Ottieni un incantesimo da chierico aggiuntivo di tua scelta, di livello pari o inferiore al tuo, per un totale di due incantesimi forniti da questa dote.

Segugio

Possiedi il background Segugio al suo bonus possibile massimo +5, senza dover spendere i tuoi normali punti background in esso. Sei abile nel seguire le tracce nelle terre selvagge, decifrando indizi nell'ambiente che altri non riuscirebbero a cogliere. Tuttavia, Segugio non funziona negli ambienti urbani densamente frequentati.

Ottieni inoltre il potere *manovra sul terreno*.

Manovra sul terreno: All'inizio di ogni battaglia in un ambiente che non sia urbano, tira un d6. In un qualsiasi momento dopo che il dado di escalation ha raggiunto quel numero, potrai usare un'azione veloce per eseguire una *manovra sul terreno*. Normalmente puoi usare solo una *manovra sul terreno* per battaglia, ma le circostanze, la geografia o un'eccellente pianificazione potrebbero consentirti di utilizzarlo più volte.

Le manovre sul terreno sono effetti improvvisati frutto della tua comprensione quasi soprannaturale delle terre selvagge e delle tante forme di vita del mondo naturale. Potresti far cadere un nido di calabroni che nessuno aveva notato sulla testa di un nemico, attirare un avversario su un tratto di terreno acquitrinoso che lo rallenterà, scuotere il cappello di un fungo all'interno di un dungeon per sollevare una nube di spore che avvolge i tuoi nemici, far incastrare la spada del tuo nemico in una stalattite, trovare il ramo d'albero che ti permetterà di saltare fino a quel demone volante che pensava di essere oltre la portata della tua ascia e altri tipi di azione analoghi.

Talento da Avventuriero

La tua perizia nell'analizzare i dettagli del mondo circostante aumenta e puoi usare *manovra sul terreno* anche nelle aree urbane.

Talento da Campione

Puoi seguire tracce nelle aree urbane con la stessa facilità delle terre selvagge.

Talento Epico

Puoi seguire le tracce delle creature volanti e di creature di cui normalmente non sarebbe possibile seguire le tracce, ed è probabile che perfino il teletrasporto ti fornisca un barlume di orientamento.

Tiro con l'Arco

Una volta per battaglia, ripeti il tiro di uno dei tuoi attacchi a distanza mancati.

Talento da Avventuriero

I tuoi tiri ripetuti di Tiro con l'Arco ottengono bonus di attacco +2 e l'intervallo di critico dell'attacco aumenta di 1.

Talento da Campione

Una volta al giorno, puoi usare Tiro con l'Arco due volte nel corso della stessa battaglia.

Talento Epico

Una volta al giorno puoi trasformare un attacco a distanza da ranger che abbia semplicemente colpito il bersaglio in un colpo critico.

Regole dei Compagni Animali

Possiedi un devoto compagno animale che combatte al tuo fianco come un membro del tuo gruppo di avventurieri.

Recuperi

Aggiungi due recuperi ai tuoi recuperi totali. Dal momento che dovrai curare per due, ti faranno comodo.

Azioni

Il tuo compagno animale agisce al tuo turno di iniziativa, prima o dopo di te nel tuo turno a seconda del tipo di animale.

Il tuo compagno animale si muove e attacca come un PG: ha diritto a un'azione di movimento e a un'azione standard, ma non a un'azione veloce.

Se hai dei poteri in cui è importante determinare la prima volta in cui attacchi un nemico, un attacco del tuo compagno animale conta come tuo attacco.

Danni agli Animali

Il tuo compagno animale può essere curato come un alleato. Se viene curato senza che tu venga curato assieme a lui, utilizza uno dei tuoi recuperi. Quando usi un recupero accanto a lui (anche se siete impegnati con lo stesso nemico), anche il tuo compagno animale può curarsi usando un recupero gratuito.

Invece di morire a 0 pf come un mostro o un PNG, il tuo compagno animale segue le regole dei PG e cade privo di sensi a 0 punti ferita, per morire dopo quattro tiri salvezza contro morte falliti o quando i suoi punti ferita negativi sono pari alla metà dei suoi punti ferita normali. Se il tuo compagno animale muore, puoi evocarne un altro. Se stai ancora partecipando alla stessa avventura, puoi richiamare un nuovo compagno animale il giorno successivo, ma sarà di un livello più basso rispetto a quello che sarebbe il tuo normale compagno animale. All'inizio di una nuova avventura, o quando acquisisci un livello, il compagno animale sale al suo livello appropriato.

Statistiche & Livelli

Ogni compagno animale ha all'incirca le stesse statistiche elencate di seguito.

Il tuo compagno animale ha sempre un livello in meno rispetto a te. Come ranger di 1° livello, avrai un compagno animale di livello 0. Una volta acquisito un livello, il tuo compagno animale sale al 1° livello.

Oltre alle statistiche base, ogni tipo di animale è dotato di un potere o un vantaggio zoologicamente appropriato.

Bonus dei Compagni

Ogni tipo di compagno animale è leggermente diverso dall'altro.

Aquila (anche Sparviero, Falco, Gufo, Avvoltoio)

Agisce: Prima del ranger

Vantaggio: Vola, ovviamente. Quindi il suo dado degli attacchi in mischia è ridotto di un grado (d6 al livello 0).

Cinghiale (anche Lucertola Spinata)

Agisce: Prima del ranger

Vantaggio: Il cinghiale ottiene bonus di attacco +1 quando si muove prima del suo attacco durante lo stesso turno.

Lupo (anche Grosso Cane, Coyote, Iena, Sciacallo)

Agisce: Dopo il ranger

Vantaggio: Il lupo ottiene bonus di attacco +1 contro i nemici che il suo padrone ha attaccato nello stesso turno, o contro i nemici impegnati con il suo padrone.

Orso (anche Tasso Gigante, Ghiottone)

Agisce: Dopo il ranger

Vantaggio: L'orso ottiene punti ferita temporanei pari al suo livello ogni volta che colpisce con un attacco.

Talento da Campione

I punti ferita temporanei aumentano al doppio del suo livello.

Pantera (anche Leone, Tigre)

Agisce: Prima del ranger

Vantaggio: L'intervallo di critico della pantera aumenta di 2 contro i nemici con iniziativa inferiore.

Serpente (anche Ragno Gigante, Rospo Velenoso)

Agisce: Dopo il ranger

Vantaggio: Il serpente infligge anche danni velenosi continuati pari al doppio del tuo livello con un risultato naturale di 18+ al tiro per colpire.

Talento da Campione

I danni continuati sono pari invece al triplo del tuo livello.

Talento Epico

I danni continuati sono pari invece al quadruplo del tuo livello.

Statistiche Base

Usa le statistiche seguenti come base per il tuo compagno animale. Ricorda che il tuo compagno rimane a un livello in meno rispetto al tuo. In genere la Difesa Fisica del tuo compagno dovrebbe essere superiore a quella Mentale, ma puoi invertire le due cose se riesci a trovare una spiegazione convincente.

Livello	Attacco	Danni	CA	DF (o DM)	DM (o DF)	PF
0	+5 contro CA	d8	16	14	10	20 (10)
1	+6 contro CA	d10	17	15	11	27 (13)
2	+7 contro CA	2d6	18	16	12	36 (18)
3	+9 contro CA	3d6	19	17	13	45 (22)
4	+10 contro CA	4d6	21	19	15	54 (27)
5	+11 contro CA	5d6	22	20	16	72 (36)
6	+13 contro CA	6d6	23	21	17	90 (45)
7	+14 contro CA	7d6	25	23	19	108 (54)
8	+15 contro CA	8d6	26	24	20	144 (72)
9	+17 contro CA	9d6	27	25	21	180 (90)

10	+18 contro CA	10d6	28	26	22	216 (108)
----	---------------	------	----	----	----	-----------

Talenti dei Compagni Animali

I talenti da compagno animale del ranger sono concepiti in modo da non dipendere l'uno dall'altro. A differenza degli altri talenti, non sei obbligato a prendere i talenti da compagno animale progressivamente, uno dopo l'altro, purché tu sia qualificato per il rango appropriato.

Talenti da Avventuriero

- Una volta al giorno, il tuo compagno animale può attaccare due volte per round con un'azione standard.
- Una volta per battaglia, il tuo compagno animale può trasformare un disimpegno effettuato con successo da un nemico in un disimpegno fallito.
- Una volta al giorno, ripeti il tiro di uno dei tiri per colpire mancati del tuo compagno animale.
- Il tuo compagno animale aggiunge il dado di escalation ai suoi attacchi.

Talenti da Campione

- Una volta al giorno, il tuo compagno animale può obbligare un nemico a ripetere il tiro di un attacco che lo ha colpito.
- La tua dote Cacciatore Letale si applica anche al tuo compagno animale.
- Aumenta di +1 la Difesa Fisica e la Difesa Mentale del tuo compagno animale.

Talenti Epici

- Aumenta il dado dei danni del compagno animale di un grado (per esempio, dai d6 ai d8, o dai d8 ai d10).
- Aumenta di +1 la CA del tuo compagno animale.

Stregone

Punteggi di Caratteristica

Gli stregoni ottengono bonus di classe +2 a Carisma o Costituzione, purché non si tratti della stessa capacità che ha ricevuto il tuo bonus razziale +2.

Background

I possibili background includono: sciamano tribale, capitano pirata, gladiatore delle arene magiche, mago fallito, cacciatore di Sahuagin.

Equipaggiamento

Al 1° livello, gli stregoni solitamente hanno un'arma da mischia semplice, qualche abito di ricambio, una bacchetta o un bastone che di tanto in tanto possono provare a spacciare per magico e altri oggetti di poco valore determinati dal loro background.

Monete d'oro

Gli stregoni possono iniziare con 25 mo o 1d6 x 10 mo.

Armature

Tipo di Armatura	CA Base	Penalità all'Attacco
Nessuna	10	—
Leggera	10	—
Pesante	11	-2
Scudo	+1	-2

Armi da mischia

	1 mano	2 mani
Piccole	1d4 pugnale	1d6 bastone
Leggere o Semplici	1d6 spada corta	1d8 lancia
Pesanti o da Guerra	1d8 (-2 att) spada lunga	1d10 (-2 att) spadone*

Armi a distanza

	Da lancio	Balestra	Arco
Piccole	1d4 pugnale	1d4 balestra a mano	—
Leggere o Semplici	1d6 giavellotto	1d6 (-1 att) balestra leggera*	1d6 (-2 att) arco corto*
Pesanti o da Guerra	—	1d8 (-3 att) balestra pesante*	1d8 (-4 att) arco lungo*

* Uno stregone ha bisogno di una mano libera per lanciare incantesimi. Se subisci una penalità per l'uso di un'arma a due mani, quella penalità si applica anche ai tuoi incantesimi.

Progressione di Livello

Livello da Stregone	Punti Ferita Totali	Talenti Totali	Incantesimi di 1° livello	Incantesimi di 3° livello	Incantesimi di 5° livello	Incantesimi di 7° livello	Incantesimi di 9° livello	Bonus di Livello alle Caratteristiche	Bonus ai Danni per il Punteggio di Caratteristica
Livello 1	(6 + mod. Cos) x 3	1 avventuriero	4	—	—	—	—		modificatore di caratteristica
Livello 2	(6 + mod. Cos) x 4	2 avventuriero	5	—	—	—	—		modificatore di caratteristica
Livello 3	(6 + mod. Cos) x 5	3 avventuriero	3	3	—	—	—		modificatore di caratteristica
Livello 4	(6 + mod. Cos) x 6	4 avventuriero	—	6	—	—	—	+1 a 3 caratteristiche	modificatore di caratteristica
Livello 5	(6 + mod. Cos) x 8	4 avventuriero 1 campione	—	3	4	—	—		2 x modificatore di caratteristica
Livello 6	(6 + mod. Cos) x 10	4 avventuriero 2 campione	—	—	7	—	—		2 x modificatore di caratteristica
Livello 7	(6 + mod. Cos) x 12	4 avventuriero 3 campione	—	—	3	5	—	+1 a 3 caratteristiche	2 x modificatore di caratteristica
Livello 8	(6 + mod. Cos) x 16	4 avventuriero 3 campione 1 epico	—	—	—	8	—		3 x modificatore di caratteristica
Livello 9	(6 + mod. Cos) x 20	4 avventuriero 3 campione 2 epico	—	—	—	3	6		3 x modificatore di caratteristica
Livello 10	(6 + mod. Cos) x 24	4 avventuriero 3 campione	—	—	—	—	9	+1 a 3 caratteristiche	3 x modificatore di caratteristica

3 epico

Nota: Sebbene non sono elencate sulla tabella, questa classe ottiene tre doti. Non ne ottiene altre ai livelli superiori.

Statistiche

Iniziativa, CA, DF, DM, Punti Ferita, Dadi Recupero, Talenti, e alcune Doti sono dipendenti dal livello.

Bonus di Caratteristica	+2 Carisma o Costituzione (diversa da quella che ha ricevuto il bonus razziale)
Iniziativa	Mod. Des + Livello
Classe Armatura (armatura leggera)	10 + mod. medio di Cos/Des/Sag + Livello
Difesa Fisica	11 + mod. medio di For/Cos/Des + Livello
Difesa Mentale	10 + mod. medio di Int/Sag/Car + Livello
Punti Ferita	(6 + mod. Cos) x modificatore di Livello (vedi Tabella di Progressione di Livello)
Recuperi	8
Dadi Recupero	(1d6 x Livello) + mod. Cos
Background	8 punti, max 5 in ogni background
Rapporti con le icone	3 punti
Doti	3
Talenti	1 per Livello

Attacchi Base

Attacco in mischia

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Forza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Forza danni

Mancato: Danni pari al tuo livello

Attacco a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza + Livello contro CA

Colpito: ARMA + Destrezza danni

Mancato: –

Privilegi di classe

Tutti gli stregoni condividono tre privilegi di classe generici: Accesso alla Magia Accademica, Luci Danzanti e Raccogliere Potere. *Soffio*, *catena* e *energia casuale* sono le parole chiave usate negli incantesimi da stregone.

Accesso alla Magia Accademica

A partire dal 3° livello, puoi scegliere un incantesimo da mago al posto di un incantesimo da stregone che sia superiore di 2 livelli rispetto ad esso.

Catena

Quando attacchi con un incantesimo *catena* e ottieni un risultato naturale pari al tiro, puoi tirare un altro attacco contro un nemico diverso entro gittata. Continua a tirare attacchi finché ottieni risultati naturali pari e non esaurisci i bersagli disponibili (ogni nemico può essere bersagliato una volta sola).

Energia Casuale

Alcuni incantesimi da stregone infliggono danni di un tipo casuale. Se ha importanza a livello di meccaniche, usa un d4 per determinare quale tipo di danno l'incantesimo infligge.

Tiro (d4) Tipo di Energia

1	Freddo
2	Fuoco
3	Fulmine
4	Tuono

Luci Danzanti

Tutti gli stregoni possono lanciare l'incantesimo *luci danzanti* come azione standard. A differenza del trucchetto da mago *luce*, l'incantesimo *luci danzanti* dello stregone produce un numero di globi luminosi multicolore che sbocciano entro una distanza da 1,5 a 9 metri dallo stregone a intervalli di 2-5 secondi. Lo stregone ha pochissimo controllo sulla posizione esatta o sull'intensità dell'illuminazione fornita dalle luci, cosa che le rende utilizzabili di tanto in tanto per effetti scenici o narrativi.

Raccogliere Potere

Una volta che l'iniziativa è stata tirata e la battaglia è in corso, uno stregone può spendere un'azione standard per raccogliere potere magico, preparandosi a lanciare un incantesimo a doppia forza con la sua azione standard successiva. Raccogliere potere è un'operazione rumorosa e appariscente.

Gli stregoni che vogliono raccogliere potere prima che l'iniziativa sia stata tirata possono fare scena, ma non otterranno nessun beneficio effettivo per i loro atti.

Quando uno stregone raccoglie potere, questo non conta come lancio di un incantesimo; puoi raccogliere potere senza subire attacchi di opportunità, per esempio.

Inoltre, dal momento che spendi la tua azione standard per raccogliere potere, generi un piccolo beneficio magico. Come molti dei tuoi poteri, questo beneficio è caotico anziché essere perfettamente affidabile, quindi devi effettuare una prova casuale per determinare quale beneficio ottieni. Tira un d6 e consulta la tabella seguente appropriata.

Se ottieni un beneficio che infligge danni ai nemici, puoi scegliere il tipo di danno (freddo, fuoco, fulmine o tuono).

Beneficio Caotico, Rango Avventuriero (livelli 1-4)

Tiro (d6) Effetto

1-2	Ottieni bonus +1 a CA fino alla fine del tuo turno successivo.
3-4	Infliggi danni pari al tuo livello a tutti i nemici barcollanti vicini.
5-6	Infliggi danni pari al tuo livello a un nemico vicino.

Beneficio Caotico, Rango Campione (livelli 5-7)

Tiro (d6) Effetto

1-2	Ottieni bonus +1 a CA e Difesa Fisica fino all'inizio del tuo turno successivo.
3-4	Infliggi danni pari al tuo livello + il tuo modificatore di Carisma a tutti i nemici vicini barcollanti.
5-6	Infliggi danni pari al tuo livello + il tuo modificatore di Carisma a un nemico vicino.

Beneficio Caotico, Rango Epico (livelli 8-10)

Tiro (d6) Effetto

1-2	Ottieni bonus +1 a tutte le difese fino all'inizio del tuo turno successivo.
3-4	Infliggi danni pari al tuo livello + il doppio del tuo modificatore di Carisma a tutti i nemici vicini barcollanti.
5-6	Infliggi danni pari al tuo livello + il doppio del tuo modificatore di Carisma a un nemico vicino.

Dopo che hai raccolto potere, puoi usare la tua azione standard successiva per lanciare un incantesimo da stregone potenziato. Gli incantesimi da stregone potenziati infliggono danni doppi rispetto agli incantesimi da stregone normali. Normalmente questo significa che devi semplicemente raddoppiare i danni che l'incantesimo infligge *se colpisce o se manca*. Gli incantesimi che non sono incantesimi di attacco generalmente non migliorano se lanciati potenziati: il lancio potenziato va usato per gli attacchi.

Se decidi di non usare o non puoi usare la tua azione standard successiva per lanciare un incantesimo, perdi il potere che avevi raccolto. Puoi usare la tua azione standard successiva per raccogliere di nuovo potere, ma l'incantesimo che poi lancerai infliggerà semplicemente danni doppi e nulla di più.

Puoi spendere le tue azioni di movimento e azioni veloci nel modo che preferisci dopo che hai raccolto potere e prima di lanciare il tuo successivo incantesimo potenziato. Sì, una volta che una battaglia è iniziata, è possibile effettuare il trucco magico raccogliere potere mentre ti nascondi su un lato dell'imboccatura di una caverna, per poi saltare fuori dalla caverna nel turno successivo e investire l'avversario con il tuo incantesimo potenziato.

Gli incantesimi *soffio* aggiungono un risvolto in più. Ovviamente puoi raccogliere potere la prima volta che lanci un incantesimo *soffio* in una battaglia. Successivamente nello scontro, tutto dipende dal fatto che tu abbia accumulato potere o meno nel turno

prima che il tiro di un incantesimo *soffio* ti arrida. Potresti essere pronto con il potere che hai raccolto, ma ottenere un risultato troppo basso al tiro per usare l'incantesimo *soffio*, ed essere costretto a lanciare un incantesimo diverso con il potere raccolto. Se hai raccolto potere a sufficienza per un incantesimo che infligge danni continuati, i danni continuati raddoppiano la prima volta che vengono inferti, ma non nei round successivi, se sono previsti

Talento da Avventuriero

Una volta per battaglia, puoi scegliere il beneficio caotico che desideri invece di determinarlo tirando.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, quando il dado di escalation è 4+, puoi raccogliere potere con un'azione veloce.

Talento Epico

Quando raccogli potere, se il dado di escalation è 2+, puoi tirare per due benefici caotici. A differenza della maggior parte degli effetti, i benefici sono cumulativi se ottieni due volte lo stesso risultato al tiro.

Soffio

Quando lanci un incantesimo con la parola chiave *soffio*, c'è una buona probabilità che tu sia in grado di riutilizzarla successivamente nella battaglia. Ogni incantesimo *soffio* elenca la probabilità di riutilizzo nel corso della stessa battaglia (in genere 16+). Effettua il tiro di riutilizzo all'inizio di ogni tuo turno: un successo indica che puoi usare di nuovo quell'incantesimo in quel round come azione standard, se lo desideri. Non puoi accumulare gli usi: che usi l'incantesimo o meno, devi effettuare il tiro di riutilizzo durante ogni round della battaglia.

Dopo la battaglia, il potere *soffio* è considerato speso. Non puoi continuare a tirare tutto il giorno.

Puoi avere soltanto un incantesimo *soffio* attivo alla volta. Se lanci un incantesimo *soffio* diverso quando hai un incantesimo precedente attivo, il nuovo incantesimo annulla quello precedente (vedi la dote Retaggio del Distruttore Cromatico per poter lanciare più incantesimi *soffio*).

Un tiro salvezza contro morte annulla qualsiasi incantesimo *soffio* che potresti avere attivo.

Alcuni stregoni esalano a tutti gli effetti un soffio simile a quello dei draghi quando usano gli incantesimi *soffio*. Altri considerano il termine *soffio* come una metafora e lasciano che l'incantesimo devasti gli avversari. Come sempre quando si parla di magia, gli aspetti visivi sono lasciati a te.

Talento da Avventuriero

Un tiro salvezza contro morte fallito non annulla più i tuoi incantesimi *soffio*. Puoi continuare a tirare per tutta la battaglia.

Doti di Classe

Doti di Eritaggio

Gli stregoni sono dotati di una dote innata per la magia impulsiva e caotica, là dove la magia accademica è un'arte misurata e studiata. Molti stregoni hanno un forte legame magico con un'icona in particolare.

Famiglio dello Stregone

Possiedi un famiglio molto simile al famiglio di un mago, ma più mutevole. A differenza del mago, non scegli due capacità per il tuo famiglio. Scegli invece una capacità permanente che si adatti alla natura del tuo famiglio: l'unico limite consiste nel fatto che non puoi scegliere robusto come capacità permanente. Ogni volta che ricevi una guarigione completa, determina casualmente *altre due* capacità che il tuo famiglio possiederà fino alla tua successiva guarigione completa.

Talento da Avventuriero

Il tuo famiglio ottiene un'altra capacità mutevole casuale.

Talento da Campione

Una volta per livello, se il tuo famiglio è vicino a te, può lanciare uno dei tuoi incantesimi come azione gratuita al tuo conteggio di iniziativa, anche se hai già speso l'incantesimo. L'incantesimo funziona come se tu lo avessi lanciato.

Talento Epico

Il tuo famiglio ottiene un'altra capacità mutevole casuale.

Legame di Sangue

Scegli una delle tue doti di retaggio stregonesco. Ottieni 1 punto di rapporto con l'icona associata a quel retaggio; scegli anche se quel punto sarà positivo, conflittuale o negativo. Questo punto può aggiungersi ai tuoi normali punti di rapporto, ma non puoi superare il normale limite massimo previsto. (Ricorda che i rapporti positivi con le icone antagoniste sono limitati a 1 punto.)

Talento da Campione

Ottieni un altro punto di rapporto con un'icona associata a una delle tue doti di retaggio. Come sopra, devi rispettare i limiti massimi di rapporto.

Pugno Magico

Il tuo stile di stregoneria enfatizza i combattimenti ravvicinati. Questo stile comporta due vantaggi e un potenziale svantaggio. Ottieni bonus +2 a CA.

Puoi usare gli incantesimi a distanza mentre sei impegnato con i nemici senza subire attacchi di opportunità.

Userai il tuo modificatore di Costituzione anziché il tuo modificatore di Carisma per determinare i danni da aggiungere ai tuoi incantesimi da stregone.

Talento da Avventuriero

Quando manchi con un incantesimo da stregone contro un nemico con cui sei impegnato, aggiungi il tuo modificatore di Carisma ai danni che infliggi. Al 5° livello, aggiungi il doppio del tuo modificatore di Carisma; all'8° livello, il triplo.

Talento da Campione

Una volta per battaglia, puoi includere un nemico impegnato con un bersaglio aggiuntivo di un qualsiasi incantesimo di attacco da te lanciato che prenda come bersagli altri nemici.

Talento Epico

Una volta al giorno, quando lanci un incantesimo potenziato, ogni nemico impegnato con te diventa un bersaglio aggiuntivo dell'incantesimo, se non lo era già.

Retaggio Arcano

Sebbene scorra nel sangue di ogni stregone, la tua comprensione della magia è superiore alla maggior parte degli stregoni e perfino di alcuni maghi.

Ottieni bonus +2 a un background che riguarda o è collegato alle conoscenze e alle doti magiche, fino al tuo normale limite massimo di punti background.

Puoi anche usare una delle tue scelte degli incantesimi da stregone per scegliere un qualsiasi incantesimo da mago dello stesso livello. Ottieni soltanto un incantesimo da mago di pari livello alla volta: tutti gli altri devono essere acquistati applicando la penalità di -2 descritta nel privilegio Accesso alla Magia Accademica.

Talento da Avventuriero

Usa Carisma come tua caratteristica di attacco per l'incantesimo da mago scelto tramite la tua dote Retaggio Arcano.

Talento da Campione

Puoi lanciare i tuoi incantesimi da mago potenziati come se fossero poteri da stregone. In genere, potenziare gli incantesimi da mago serve solo a raddoppiare i danni.

Retaggio del Distruttore Cromatico

Puoi avere più incantesimi *soffio* attivi simultaneamente. Non ottieni azioni extra, quindi se hai successo con più incantesimi *soffio*, in genere dovrai scegliere quale usare.

Talento da Avventuriero

Ottieni bonus di attacco +2 agli incantesimi *soffio* potenziati.

Talento da Campione

Una volta al giorno, trasforma un tiro di riutilizzo di *soffio* fallito in un successo.

Talento Epico

Per una battaglia al giorno ottieni *resistere all'attacco del drago 16+* (tutti gli attacchi effettuati dai draghi; un drago deve ottenere un risultato naturale di 16+ al tiro per colpire, altrimenti infligge solo metà danni).

Retaggio Fatato

Per una battaglia al giorno, quando tiri per l'iniziativa, puoi scegliere di invocare il tuo Retaggio Fatato e ottenere la capacità razziale di una delle razze elfiche in aggiunta la tua la capacità razziale personale. Tira sulla tabella sottostante. Se ottieni il potere della tua stessa razza, otterrai invece la capacità razziale *sorprendente* dei mezzelfi.

Tiro (d6) Capacità razziale

1-2	Crudele (drow)
3-4	Teletrasporto nobile (elfo alto)
5-6	Grazie elfica (elfo silvano)

Talento da Avventuriero

Ora puoi invocare la tua dote di Retaggio Fatato in due battaglie al giorno.

Talento da Campione

Ottieni bonus di attacco +2 contro gli elfi e i mostri nella sfera di influenza degli elfi (tra cui Drider, Giganti delle Tempeste e Meduse).

Talento Epico

Una volta per battaglia, quando il dado di escalation arriva a 6+, come azione gratuita puoi ottenere una capacità razziale elfica che non hai già usato in questa battaglia.

Retaggio Infernale

Una volta al giorno, come azione veloce quando il dado di escalation è 1+, puoi entrare in una frenesia magica fino alla fine della battaglia.

Quando sei in frenesia magica, tiri 2d20 per ogni tuo attacco con un incantesimo da stregone. Usa il dado più alto come tuo tiro per colpire, ma determina se l'altro dado colpisce o meno.

Per ogni dado che manca, subisci danni pari al doppio del livello del bersaglio del tuo attacco.

Talento da Avventuriero

Ottieni *resistere ai danni da energia* 12+ al fuoco e a uno dei tipi di energia seguenti di tua scelta: acido, freddo, fulmine, psichici, tuono.

Talento da Campione

Aumenta una delle tue resistenze a 16+.

Talento Epico

Oltre al tuo normale uso di frenesia magica, puoi anche entrare in una frenesia magica come azione gratuita quando il dado di escalation è 5+.

Retaggio del Protettore Metallico

I tuoi tiri di riutilizzo degli incantesimi *soffio* durante un combattimento ottengono bonus +2.

Talento da Avventuriero

Come azione veloce all'inizio di ogni battaglia, puoi ottenere *resistere all'energia* 12+ a uno dei tipi di energia seguenti di tua scelta: acido, freddo, fuoco, fulmine o veleno.

Talento da Campione

Quando raccogli potere e il tuo beneficio caotico incrementa le tue difese, puoi scegliere un alleato vicino che ottenga lo stesso bonus difensivo.

Talento Epico

Per una battaglia al giorno, puoi scegliere di ottenere *resistere agli attacchi demoniaci* 16+ anziché *resistere all'energia* 12+ grazie alla tua dote Retaggio del Protettore Metallico.

Retaggio delle Spoglie Non Morte

Possiedi *resistere all'energia negativa* 12+ e ottieni bonus di attacco +1 contro i non morti. Puoi anche includere i danni da energia negativa sulla tabella dei tuoi tipi di danni da energia casuali, scambiandolo con un tipo di energia a cui non desideri accedere casualmente.

Talento da Avventuriero

Riduci di 1 i tuoi recuperi totali; ottieni bonus +2 ai tiri salvezza contro morte.

Talento da Campione

Il tuo potere *resistere all'energia negativa* aumenta a 16+ e il bonus di attacco contro i non morti aumenta a +2.

Talento Epico

Se ti cavi un occhio e ti tagli una mano, ottieni bonus +1 a tutti gli attacchi.

Incantesimi di 1° livello

Dardo del Caos

Incantesimo a distanza

A Volontà

Speciale: La prima volta che usi *dardo del caos* in ogni battaglia, determina un tipo di *energia casuale*. L'incantesimo infligge quel tipo di danno ogni volta che lo usi per quella battaglia.

Bersaglio: Un nemico vicino OPPURE un nemico lontano con penalità di attacco -2.

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 1d8 + Carisma danni da *energia casuale*, e se il risultato naturale del tiro per colpire era pari, ottieni un beneficio caotico come se avessi *raccolto potere*.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 3° livello: 3d8 danni.

Incantesimo di 5° livello: 5d8 danni.

Incantesimo di 7° livello: 7d8 danni.

Incantesimo di 9° livello: 9d8 danni.

Talento da Avventuriero

Non subisci la penalità -2 che si applica a chi attacca un nemico lontano con l'incantesimo.

Talento da Campione

Se sei uno stregone di rango campione, tira un qualsiasi beneficio caotico ottenuto con questo incantesimo sulla tabella dei benefici caotici epici. Se sei uno stregone di rango epico, scegli il beneficio caotico epico che desideri invece di tirare.

Fulmine Biforcuto

Incantesimo a distanza

Ricarica 16+ dopo la battaglia

Bersaglio: Un nemico vicino; incantesimo a catena

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 3d6 + Carisma danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimo di 3° livello: 7d6 danni.

Incantesimo di 5° livello: 6d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 10d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 2d8 x 10 danni.

Talento da Avventuriero

Una volta per battaglia, puoi ripetere il tiro di uno dei tuoi tiri per colpire di *fulmine biforcuto*.

Talento da Campione

Se manchi tutti i bersagli con *fulmine biforcuto*, non lo consideri speso.

Talento Epico

Il tiro di ricarica di *fulmine biforcuto* è ora 11+.

Incantesimo a Catena: Ogni volta che effettui un tiro per colpire naturale pari, puoi attaccare un bersaglio diverso con l'incantesimo.

Mani Brucianti

Incantesimo ravvicinato

A Volontà

Bersagli: Fino a due nemici vicini in un gruppo

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 1d6 + Carisma danni da fuoco.

Incantesimo di 3° livello: 1d8 danni.

Incantesimo di 5° livello: 2d8 danni.

Incantesimo di 7° livello: 3d8 danni.

Incantesimo di 9° livello: 5d8 danni.

Talento da Avventuriero

Quando manchi con *mani brucianti*, infliggi danni da fuoco al bersaglio pari a ogni dado dei danni che ha ottenuto il suo massimo risultato possibile.

Talento da Campione

Quando ottieni un 18+ naturale al tiro per colpire di *mani brucianti*, puoi scegliere un altro bersaglio vicino per l'incantesimo. Il nuovo bersaglio non deve essere parte del gruppo originale.

Talento Epico

Ora puoi prendere come bersaglio del tuo incantesimo *mani brucianti* ogni nemico impegnato con te, in aggiunta a qualsiasi altro bersaglio.

Resistere all'Energia

Incantesimo a distanza

Ricarica 16+ dopo la battaglia

Bersaglio: Tu o un alleato vicino

Effetto: Fino alla fine della battaglia, il bersaglio ottiene *resistere all'energia 12+* a un tipo di energia seguente di tua scelta: freddo, fuoco, fulmine, tuono.

Incantesimo di 3° livello: Scegli due tipi di energia a cui il bersaglio acquisisce resistenza.

Incantesimo di 5° livello: La resistenza è ora 16+.

Incantesimo di 7° livello: L'incantesimo ora influenza due bersagli.

Incantesimo di 9° livello: Il tiro di ricarica è ora 11+.

Talento da Avventuriero

Puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva con l'incantesimo.

Soffio della Bianca

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersaglio: 1d2 nemici vicini in un gruppo; soffio

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 3d6 + Carisma danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimo di 3° livello: 5d6 danni.

Incantesimo di 5° livello: 4d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 6d12 danni.

Incantesimo di 9° livello: 10d12 danni.

Soffio: Per il resto della battaglia, tira un d20 all'inizio di ogni tuo turno; con un 16+, puoi usare *soffio della bianca* quel turno se lo desideri.

Raggio Rovente

Incantesimo a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 1d6 + Carisma danni da fuoco, e se il tiro per colpire naturale è pari, il bersaglio subisce anche 1d8 danni da fuoco continuati.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 3° livello: 3d6 danni; 2d4 continuati.

Incantesimo di 5° livello: 4d6 danni; 2d6 continuati.

Incantesimo di 7° livello: 6d6 danni; 3d6 continuati.

Incantesimo di 9° livello: 10d6 danni; 5d6 continuati.

Talento da Avventuriero

Ora puoi usare l'incantesimo contro un bersaglio lontano, ma con penalità di attacco -2.

Talento da Campione

Ogni volta che lanci l'incantesimo, puoi fare in modo che l'attacco infligga danni da *energia casuale* anziché danni da fuoco. Sostituisci la voce fuoco sulla tabella dell'energia casuale con un tipo a tua scelta tra energia negativa o acido.

Talento Epico

Non subisci penalità -2 quando attacchi un nemico lontano con l'incantesimo.

Incantesimi di 3° livello

Balzo del Drago

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Bersaglio: Te stesso; soffio

Effetto: Puoi volare alla stessa velocità con cui ti muoveresti normalmente fino alla fine del tuo turno (quindi se non atterri o non trovi qualcosa a cui aggrapparti, cadrà).

Incantesimo di 5° livello: Ora puoi volare fino alla fine del tuo turno successivo.

Incantesimo di 7° livello: Ora puoi volare al doppio della velocità di cui ti muoveresti normalmente sul terreno. Inoltre ottieni bonus +5 alle prove di disimpegno.

Incantesimo di 9° livello: L'incantesimo è ora ricaricabile 16+ dopo la battaglia anziché giornaliero.

Soffio: Per il resto della battaglia, tira un d20 all'inizio di ogni tuo turno; con 16+, puoi usare *balzo del drago* in quel turno se lo desideri (sì, lo sappiamo che in realtà non è un soffio, ma funziona come parte del pacchetto dello stregone draconico).

Impulso di Caos

Incantesimo a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico vicino casuale

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 3d10 + Carisma danni da *energia casuale*.

Mancato Pari: Danni dimezzati.

Mancato Dispari: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 5° livello: 5d10 danni.

Incantesimo di 7° livello: 7d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 9d10 danni.

Soffio della Verde

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersaglio: 1d4 nemici vicini in un gruppo; soffio

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 15 + Carisma danni da veleno continuati.

Mancato: 5 danni da veleno continuati.

Incantesimo di 5° livello: 25 + Carisma danni da veleno continuati; 10 continuati se manca.

Incantesimo di 7° livello: 35 + Carisma danni da veleno continuati; 15 continuati se manca.

Incantesimo di 9° livello: 50 + Carisma danni da veleno continuati; 25 continuati se manca.

Soffio: Per il resto della battaglia, tira un d20 all'inizio di ogni tuo turno; con 16+, puoi usare *soffio della verde* in quel turno se lo desideri.

Tuono Echeggianti

Incantesimo a distanza

A Volontà

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 3d6 + Carisma danni da tuono, e il primo nemico che ti colpisce con un attacco in mischia prima dell'inizio del tuo turno successivo subisce 2d6 danni da tuono. (Un incantesimo potenziato non raddoppia questi danni da onda d'urto).

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 5° livello: 5d6 danni; 2d6 danni da onda d'urto.

Incantesimo di 7° livello: 7d6 danni; 3d6 danni da onda d'urto.

Incantesimo di 9° livello: 9d6 danni; 4d6 danni da onda d'urto.

Talento da Campione

Ora anche i danni da onda d'urto dell'incantesimo raddoppiano quando *tuono echeggiante* viene potenziato.

Incantesimi di 5° livello

Fascino Ultraterreno

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Effetto: Ottieni bonus +5 a tutte le prove di Carisma per i prossimi 5 minuti. Se fallisci una prova di abilità di Carisma durante questo periodo, tuttavia, chiunque tentassi di convincere o influenzare con la prova resta inorridito o disgustato dall'aura soprannaturale che emani e ha una reazione estremamente negativa nei tuoi confronti.

Incantesimo di 7° livello: L'effetto dura per 1 ora.

Incantesimo di 9° livello: L'effetto dura per 2 ore.

Le Ombre Elfiche

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Speciale: Una volta che hai lanciato questo incantesimo in battaglia, puoi lanciarlo a volontà per il resto di quella battaglia.

Bersaglio: Un nemico vicino

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: 8d6 + Carisma danni psichici, e se il tiro per colpire naturale è pari, puoi teletrasportarti in un luogo vicino che sei in grado di vedere.

Mancato: Danni pari al tuo livello.

Incantesimo di 7° livello: 9d10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 10d12 danni.

Talento Epico

Una volta per battaglia, il teletrasporto di un colpo de *le ombre elfiche* andato a segno può portarti in un luogo lontano che sei in grado di vedere.

Soffio della Nera

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersaglio: Un nemico vicino; soffio

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 10d6 + Carisma danni da acido, e 20 danni da acido continuati.

Mancato: 10 danni da acido continuati.

Incantesimo di 7° livello: 10d10 danni, e 40 danni continuati; 20 continuati se manca.

Incantesimo di 9° livello: 2d6 x 10 danni, e 60 danni continuati; 30 continuati se manca.

Talento Epico

Raddoppia i danni continuati dell'incantesimo in caso di attacco mancato.

Soffio: Per il resto della battaglia, tira un d20 all'inizio di ogni tuo turno; con 16+, puoi usare *soffio della nera* in quel turno se lo desideri.

Tre Destini

Incantesimo a distanza

Ricarica 16+ dopo la battaglia

Bersaglio: Un nemico vicino; catena

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 2d4 x 10 danni da *energia casuale*, e subisci danni dello stesso tipo pari al tiro dei dadi non modificato (2d4, 2d8 o 2d12). (Nota che non c'è nessun bonus di Carisma ai danni.)

Mancato: Danni dimezzati, e subisci comunque danni da *energia casuale* pari al tiro dei dadi non modificato.

Incantesimo di 7° livello: 2d8 x 10 danni.

Incantesimo di 9° livello: 2d12 x 10 danni.

Incantesimo a Catena: Ogni volta che effettui un tiro per colpire naturale pari, puoi attaccare un bersaglio diverso con l'incantesimo.

Incantesimi di 7° Livello

Facce Rubate

Incantesimo a distanza

Giornaliero

Azione gratuita per lanciare, prima di tirare per l'iniziativa

Bersagli: 1d4 + 1 alleati vicini

Effetto: Rubi le capacità razziali del tipo una volta per battaglia dei tuoi alleati per questa battaglia, ma non ottieni i vantaggi degli oggetti o dei talenti dei tuoi alleati che migliorano quei poteri. Usiamo il termine "rubi" perché non chiedi il loro permesso. Ogni alleato a cui rubi una capacità razziale può effettuare un tiro salvezza facile (6+). Un successo significa che anche quell'alleato ha diritto a usare il suo potere in questa battaglia. Un fallimento significa che non può farlo: glielo hai sottratto completamente. Non puoi rubare le capacità razziali che già possiedi. La diversità paga.

Incantesimo di 9° livello: Puoi usare i poteri dei tuoi alleati come se possedessi qualsiasi loro talento che li migliora.

Soffio della Blu

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersaglio: Un nemico vicino; soffio

Attacco: Carisma + Livello contro DF

Colpito: 10d12 + Carisma danni da fulmine, e all'inizio del turno successivo del bersaglio, 1d6 dei suoi alleati vicini subiscono 20 danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno agli alleati del bersaglio.

Incantesimo di 9° livello: 2d10 x 10 danni; 25 danni da fulmine agli alleati vicini.

Talento Epico

Ora puoi prendere come bersaglio di questo incantesimo un nemico lontano (senza penalità di attacco).

Soffio: Per il resto della battaglia, tira un d20 all'inizio di ogni tuo turno; con un 16+, puoi usare *soffio della blu* in quel turno se lo desideri.

Tocco del Male

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Speciale: Se combatti contro uno o più demoni, effettua un tiro salvezza facile (6+) all'inizio di ogni tuo turno. Un fallimento significa che sei confuso per quel turno.

Bersaglio: Te stesso

Effetto: Ottieni un potere casuale in stile demoniaco per il resto della battaglia, simile alle capacità possedute dai demoni, ma non identico.

Tira un d8 per determinare quale potere ottieni:

Tiro (d8)	Potere	Descrizione
1	Resistere all'energia 16+	Quando sei bersaglio di un attacco che infligge danni da energia, l'attaccante deve ottenere un 16+ naturale al tiro per colpire, altrimenti infligge solo danni dimezzati.
2	Batteria infernale	Fino alla fine della battaglia, puoi usare un'azione veloce ogni round per effettuare i tiri di ricarica degli incantesimi ricaricabili che hai speso. Ogni volta che lo fai, subisci danni pari alla metà del risultato naturale del tuo tiro di ricarica.
3	Contraccolpo	La prima volta che sei barcollante in questa battaglia, il nemico che ti ha reso barcollante diventa confuso (tiro salvezza termina).
4	Frenesia magica	Entri in uno stato di frenesia magica (vedi la dote Retaggio Infernale). Se eri già in frenesia magica, ora tiri 3d20 per ogni attacco e subisci danni pari al triplo del livello del bersaglio per ogni tiro che manca.
5	Aura di paura	I nemici che sono impegnati con te e che hanno meno punti ferita del doppio dei tuoi punti ferita attuali sono frastornati. Nell'improbabile caso che possano normalmente usare il dado di escalation, beh, non potranno.
6	Teletrasporto 1d3 + 1 volte questa battaglia	Come azione di movimento, puoi teletrasportarti in un qualsiasi punto vicino che tu sia in grado di vedere.
7	Velocità demoniaca	Puoi effettuare un'azione standard extra ogni turno in cui il dado di escalation è pari. Perdi 2d10 punti ferita ogni volta che usi l'azione extra.
8	Occhio del demone	Sceglie due privilegi qualsiasi di tuo gradimento! Per il resto di questa giornata, tutti i tuoi rapporti con le icone scompaiono e sono sostituiti da un numero identico di punti conflittuali con un'icona antagonista (preferibilmente di tipo demoniaco).

Incantesimi di 9° livello

Richiamo del Sangue

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Effetto: Scegli a caso un'icona (preferibilmente di stampo magico). Ottieni un bizzarro o sorprendente effetto magico di qualche tipo che ti sarà d'aiuto e che sarà associato al potere di quell'icona. L'effetto è a completa discrezione del GM, sebbene l'impatto immediato dell'incantesimo debba essere sempre a te favorevole. Le conseguenze a lungo termine di invocare il potere di un'icona che potrebbe esserti nemica potrebbero invece esserti sfavorevoli e dovrebbero essere sviluppate in modo narrativamente interessante dal GM, specialmente se l'impatto dell'incantesimo è stato enorme per te. Dal momento che questo è un incantesimo giornaliero, un impatto notevole va benissimo, ma non sono previsti effetti extra in caso di lancio potenziato, specialmente considerando che l'incantesimo può essere lanciato con efficacia soprattutto al di fuori del combattimento.

Talento Epico

Tira due d6 per questo incantesimo, poi scegli il risultato del d6 che preferisci.

Soffio del Vuoto

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Bersaglio: Un nemico vicino; soffio

Attacco: Carisma + Livello contro DM

Colpito: 2d12 x 10 + Carisma danni da energia negativa, e il bersaglio scende di 2d6 punti nell'ordine di iniziativa, fino a un minimo di 1.

Mancato: Danni dimezzati.

Soffio: Per il resto della battaglia, tira un d20 all'inizio di ogni tuo turno; con 16+, puoi usare *soffio del vuoto* in quel turno se lo desideri.

Fiamma d'Argento

Incantesimo ravvicinato

Giornaliero

Azione veloce per lanciare

Effetto: Tira i tuoi dadi di rapporto con un'icona magica eroica.

Per ogni 6 che tiri, ottieni un incantesimo di livello pari o inferiore al 7° tratto da una qualsiasi classe da incantatore, che potrai lanciare in questa battaglia. Per ogni 5 che tiri, ottieni un incantesimo di livello pari o inferiore al 5°, tratto da una qualsiasi classe da incantatore, che potrai lanciare in questa battaglia.

Se il dado di escalation è 5+, puoi scambiare il dado di escalation con uno dei tuoi tiri. Se non ottieni nessun successo, riottiene questo incantesimo dopo questa battaglia.

Puoi acquisire uno dei nuovi incantesimi nello stesso round in cui lanci questo incantesimo. Poi seleziona e acquisisci gli eventuali ulteriori incantesimi che ti spettano all'inizio del tuo turno successivo.

Puoi usare il tuo Carisma come punteggio di caratteristica che fornisce i bonus di attacco e i bonus ai danni degli incantesimi acquisiti (se previsti). Gli altri riferimenti ai punteggi di caratteristica restano immutati.

Come puoi immaginare, ogni 5 che ottieni come risultato al tiro invoca anche una complicazione o un'obbligazione correlata, come prevede la tradizione quando si ottiene un 5 alle prove di rapporto.

Legal

The 13th Age Archmage Engine describes the rules of 13th Age that you may incorporate, wholly or in part, into a derivative work.

In short, we'll describe the rules and mechanics that we use for 13th Age (*Open Content*), then you can adopt the ones you like and leave the ones you don't. Just don't use any intellectual property that is not specifically part of the 13th Age Archmage Engine (*Product Identity*).

Product Identity

The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, icons, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content

Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Fire Opal Media game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic

designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. **Copy of this License:** You **MUST** include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

13th Age. Copyright 2013, Fire Opal Media; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

13th Age Bestiary. Copyright 2014, Fire Opal Media and Pelgrane Press Ltd; Authors: Ryven Cedyrlle, Rob Heinsoo, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Cal Moore, Steve Townshend, Rob Watkins, Rob Wieland.

13 True Ways. Copyright 2014, Fire Opal Media, Inc.; Authors: Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, Robin D. Laws.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Castles & Crusades, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors: Davis Chenault, Mac Golden.

13th Age Archmage Engine. Copyright 2013-2015, Fire Opal Media. Author: Chad Dylan Long, based on material by Jonathan Tweet, Rob Heinsoo, Ryven Cedyrlle, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Cal Moore, Steve Townshend, Rob Watkins, and Rob Wieland.

13th Age Archmage Engine

Copyright 2013-2015, Fire Opal Media. Author: Chad Dylan Long, based on material by Jonathan Tweet, Rob Heinsoo, Ryven Cedyrlle, Kenneth Hite, Kevin Kulp, ASH LAW, Robin D. Laws, Cal Moore, and Steve Townshend. Edited by Cal Moore and Simon Rogers. Cover art by Cougar George.

Revisioni

2.0

Prima pubblicazione.

2.01

Corretti errori di battitura.

2.02

Corretti errori di battitura.