

Classi

Barbaro

[Barbarian]

Privilegi di Classe

Come barbaro, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d12 per livello da barbaro

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici, armi da guerra

Attrezzi: Nessuno

Il Barbaro

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Ire	Danno dell'Ira
1°	+2	Difesa Senza armatura, Ira	2	+2
2°	+2	Attacco Irruento, Percezione del Pericolo	2	+2
3°	+2	Cammino Primordiale	3	+2
4°	+2	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	3	+2
5°	+3	Attacco Extra, Movimento Veloce	3	+2
6°	+3	Privilegio del Cammino	4	+2
7°	+3	Istinto Ferino	4	+2
8°	+3	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	+2
9°	+4	Critico Brutale (1 dado)	4	+3
10°	+4	Privilegio del Cammino	4	+3
11°	+4	Ira Implacabile	4	+3
12°	+4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	5	+3
13°	+5	Critico Brutale (2 dadi)	5	+3
14°	+5	Privilegio del Cammino	5	+3
15°	+5	Ira Persistente	5	+3
16°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	5	+4
17°	+6	Critico Brutale (3 dadi)	6	+4
18°	+6	Potenza Indomabile	6	+4
19°	+6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	6	+4
20°	+6	Campione Primordiale	Illimitate	+4

Difesa Senza Armatura

[Unarmored Defense]

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

Ira

[Rage]

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

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

- Hai vantaggio sulle prove di Forza e sui tiri salvezza su Forza.

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Abilità: Scegli due abilità tra Addestrare Animali, Atletica, Intimidire, Natura, Percezione e Sopravvivenza

Equipaggiamento

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

- (a) ascia bipenne o (b) qualsiasi arma da guerra da mischia
- (a) due asce o (b) qualsiasi arma semplice
- Uno zaino da esploratore e quattro giavellotti

- Quando effettui un attacco con arma da mischia usando la Forza, ottieni un bonus al tiro di danno che aumenta con l'aumentare del tuo livello da barbaro, come indicato nella colonna Danno dell'Ira sulla tabella Il Barbaro.

- Hai resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Se sei capace di lanciare incantesimi, mentre sei in ira non puoi lancialli né concentrarti su di essi. La tua ira dura 1 minuto. Termina prima se cadi privo di sensi o se il tuo turno termina e non hai attaccato alcuna creatura ostile né hai preso danni dal tuo ultimo turno. Puoi anche decidere di terminare l'ira durante il tuo turno, impiegando un'azione bonus. Una volta che sei andato in ira il numero di volte indicato per il tuo livello da barbaro sulla colonna Ire della tabella Il Barbaro, devi terminare un riposo lungo prima di poter rientrare in ira.

Attacco Irruente

[Reckless Attack]

A partire dal 2° livello, puoi gettare al vento ogni premura di difenderti, per attaccare spinto da una ferocia inaudita. Quando effettui il tuo primo attacco nel tuo turno, puoi decidere se effettuarlo incautamente. Farlo ti dà vantaggio sui tiri per colpire con arma da mischia che usano la Forza durante questo turno, ma i tiri per colpire contro di te hanno vantaggio fino al tuo prossimo turno.

Percezione del Pericolo

[Danger Sense]

Al 2° livello, guadagni uno straordinario senso che ti permette di percepire quando c'è qualcosa che non va intorno a te, dandoti un aiuto quando ti allontani dal pericolo. Hai vantaggio sui tiri salvezza di Destrezza contro effetti che puoi vedere, come trappole e incantesimi. Per ottenere questo beneficio, non devi essere accecato, assordato né inabile.

Cammino Primordiale

[Primal Path]

Al 3° livello, scegli un cammino che modella la natura della tua ira. Scegli il Cammino del Berserker, dettagliato al termine della descrizione della classe. Entrambi ti conferiscono privilegi al 3° livello, e poi ancora al 6°, 10° e 14° livello.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Improvement]

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

Attacco Extra

[Extra Attack]

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

Movimento Veloce

[Fast Movement]

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

Istinto Ferino

[Feral Instinct]

Dal 7° livello, i tuoi istinti sono così affinati che hai vantaggio sui tiri di iniziativa. Inoltre, se sei sorpreso all'inizio del combattimento e non sei inabile, puoi agire normalmente durante il tuo primo turno, ma solo se entri in ira prima di fare qualsiasi altra cosa in quel turno.

Critico Brutale

[Brutal Critical]

A partire dal 9° livello, puoi tirare un dado di danno aggiuntivo per l'arma quando determini il danno aggiuntivo di un colpo critico con un attacco da mischia (Critico Brutale dà un solo dado di danno aggiuntivo, anche se l'arma ha un danno base di due o più dadi). Questo beneficio aumenta a due dadi aggiuntivi al 13° livello e tre dadi aggiuntivi al 17° livello.

Ira Implacabile

[Relentless Rage]

A partire dall'11° livello, la tua ira può farti continuare a combattere nonostante le ferite più gravi. Se scendi a 0 punti ferita mentre sei in ira, e non muori sul colpo, puoi effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 10. Se lo superi, scendi invece a 1 punto ferita. Ogni volta che usi questo privilegio dopo la prima volta, la CD aumenta di 5. Al termine di un riposo breve o lungo, la CD riparte da 10.

Ira Persistente

[Persistent Rage]

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

Potenza Indomabile

[Indomitable Might]

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

Campione Primordiale

[Primal Champion]

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

Cammino del Berserker

[Path of the Berserker]

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

Frenesia

[Frenzy]

A partire da quando scegli questo percorso al 3° livello, quando vai in ira puoi entrare in frenesia. Se lo fai, per la durata della tua ira puoi effettuare un singolo attacco con arma da mischia come azione bonus durante ciascun tuo turno oltre quello iniziale. Quando l'ira termina, subisci un livello di sfinimento.

Ira Incontenibile

[Mindless Rage]

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

Presenza Intimidatoria

[Intimidating Presence]

A partire dal 10° livello, puoi usare la tua azione per spaventare qualcuno con la tua presenza minacciosa. Quando lo fai, scegli una creatura che puoi vedere entro 9 metri da te. Se la creatura può vederti o udirti, deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Carisma) o restare spaventata fino al termine del tuo prossimo turno. Nei turni successivi, puoi usare la tua azione per estendere la durata dell'effetto sulla creatura spaventata fino al termine del tuo prossimo turno. Questo effetto termina se la creatura termina il suo turno fuori della tua linea di visuale o a più di 18 metri lontana da te. Se la creatura supera il tiro salvezza, non puoi più usare questo privilegio su di essa per le successive 24 ore.

Ritorsione

[Retaliation]

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

Bardo

[Bard]

Privilegi di Classe

Come bardo, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d8 per livello da bardo

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere

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

Attrezzi: Tre strumenti musicali di tua scelta

Tiri Salvezza: Destrezza, Carisma

Abilità: Scegli tre abilità qualsiasi

Equipaggiamento

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

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

Il Bardo

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	1°	2°	- Slot Incantesimo -							
1°	+2	Incantesimi, Ispirazione Bardica (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	
2°	+2	Canto di Riposo (d6), Factotum	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	
3°	+2	Collegio Bardico, Maestria	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-	
4°	+2	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-	
5°	+3	Ispirazione Bardica (d8), Fonte di Ispirazione	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-	
6°	+3	Controfascino, privilegio di Collegio Bardico	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-	
7°	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-	
8°	+3	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-	
9°	+4	Canto di Riposo (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-	
10°	+4	Ispirazione Bardica (d10), Maestria, Segreti Magici	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-	
11°	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-	
12°	+4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-	
13°	+5	Canto di Riposo (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-	
14°	+5	Privilegio di Collegio Bardico, Segreti Magici	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-	
15°	+5	Ispirazione Bardica (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-	
16°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-	
17°	+6	Canto di Riposo (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1	
18°	+6	Segreti Magici	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1	
19°	+6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1	
20°	+6	Ispirazione Superiore	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1	

Incantesimi

[Spellcasting]

Hai imparato a districare e rimodellare la fabbrica della realtà in armonia con i tuoi desideri e la tua musica. I tuoi incantesimi fanno parte del tuo vasto repertorio, una magia che puoi accordare in base alle situazioni. Vedi *La Magia* per le regole generali sul lancio degli incantesimi e *Liste degli Incantesimi* per la lista degli incantesimi da bardo.

Trucchetti

[Cantrips]

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

Slot Incantesimo

[Spell Slots]

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

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

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

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

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

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

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

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

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

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

Celebrare Rituali

[Ritual Casting]

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

Focus di Incantamento

[Spellcasting Focus]

Puoi usare uno strumento musicale (vedi "Equipaggiamento") come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da bardo.

Ispirazione Bardica

[Bardic Inspiration]

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

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

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo una volta).

Recuperi qualsiasi uso speso quando termini un riposo lungo.

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

Factotum

[Jack of All Trades]

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

Canto di Riposo

[Song of Rest]

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

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

Collegio Bardico

[Bard College]

Al 3° livello, approfondisci le tecniche avanzate di un collegio bardico di tua scelta, come il Collegio della Sapienza, dettagliato al termine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce dei privilegi al 3° livello e poi al 6° e al 14° livello.

Maestria

[Expertise]

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

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

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Fonte di Ispirazione

[Font of Inspiration]

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

Controfascino

[Countercharm]

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

Collegio della Sapienza

[College of Lore]

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

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

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

Competenze Bonus

[Bonus Proficiencies]

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

Parole Taglienti

[Cutting Words]

Inoltre, al 3° livello, apprendi come usare la tua astuzia per distrarre, confondere o altrimenti diminuire la sicurezza e la competenza altrui. Quando una creatura entro 18 metri da te e che puoi vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro di danno, puoi usare la tua reazione per spendere uno dei tuoi usi di Ispirazione Bardica, tirando un dado di Ispirazione Bardica e sottraendo il numero ottenuto dal tiro della creatura. Puoi scegliere di usare questo privilegio dopo che la creatura ha effettuato il tiro, ma prima che il GM determini se il tiro per colpire o la prova di caratteristica sia superata o fallita, oppure prima che la creatura infligga il suo danno. La creatura è immune a questa capacità se non può udirti o se è immune all'essere affascinata.

Segreti Magici

[Magical Secrets]

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

Gli incantesimi scelti sono considerati, per te, incantesimi da bardo e sono inclusi nel valore della colonna Incantesimi Conosciuti sulla tabella Il Bardo. Apprendi due ulteriori incantesimi di qualsiasi classe al 14° livello, e di nuovo al 18° livello.

Ispirazione Superiore

[Superior Inspiration]

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

Segreti Magici Aggiuntivi

[Additional Magical Secrets]

Al 6° livello, apprendi due incantesimi di tua scelta appartenenti a qualsiasi classe. Gli incantesimi devono essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo, come mostrato sulla tabella Il Bardo, o trucchetti. Gli incantesimi scelti sono considerati incantesimi da bardo ma non sono conteggiati nel numero di incantesimi da bardo che conosci.

Abilità Impareggiabile

[Peerless Skill]

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

Chierico

[Cleric]

Privilegi di Classe

Come chierico, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d8 per livello da chierico

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Tutte le armi semplici

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

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

Il Chierico

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

Dominio Divino

[Divine Domain]

Scegli un dominio relativo alla tua divinità, come il Dominio della Vita. Il Dominio della Vita è descritto al termine della descrizione della classe, e fornisce degli esempi di dei a esso associati. Al 1° livello, la tua scelta ti conferisce incantesimi di dominio e altri privilegi. Ti conferisce anche dei metodi alternativi di impiegare Incanalare Divinità quando ottieni quel privilegio al 2° livello, e ulteriori benefici ai livelli 6°, 8° e 17°.

Incantesimi di Dominio

[Domain Spells]

Equipaggiamento

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

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

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

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

Incantesimi

[Spellcasting]

Come condotto del potere divino, puoi lanciare incantesimi da chierico. Vedi *La Magia* per le regole generali sull'esecuzione

degli incantesimi e *Liste degli Incantesimi* per una selezione di incantesimi da chierico.

Trucchetti

[Cantrips]

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

Preparare e Lanciare Incantesimi

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

Prepari la lista degli incantesimi da chierico da lanciare a tua disposizione, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da chierico. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da chierico uguale al tuo modificatore di Saggezza + il tuo livello da chierico (minimo un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo. Per esempio, se sei un chierico di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e due di 2° livello. Con Saggezza 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in una qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *cura ferite*, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

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

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

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

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

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

Celebrare Rituali

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

Focus di Incantamento

[Spellcasting Focus]

Puoi usare un simbolo sacro (vedi "Equipaggiamento") come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da chierico.

Incanalare Divinità

[Channel Divinity]

Al 2° livello, ottieni la capacità di incanalare l'energia divina direttamente dalla tua divinità, utilizzando quell'energia per produrre effetti magici. Inizi con due di questi effetti:

Scacciare Non Morti è un effetto determinato dal tuo dominio. Alcuni domini conferiscono ulteriori effetti col progredire di livello, come indicato nella descrizione del dominio.

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

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

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

Incanalare Divinità: Scacciare Non Morti

[Channel Divinity: Turn Undead]

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

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

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Distruggere Non Morti

[Destroy Undead]

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

Distruggere Non Morti

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

Intervento Divino

[Divine Intervention]

A partire dal 10° livello, in caso di grande necessità, puoi chiedere al tuo dio di intervenire in tuo soccorso. Implorare il soccorso della divinità richiede un'azione. Descrivi l'aiuto che necessiti e tira un dado percentuale. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo livello da chierico, la divinità interviene. Il GM sceglie la natura dell'intervento; di norma la cosa più appropriata è l'effetto di un

incantesimo da chierico o incantesimo di dominio da chierico.

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

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

Dominio della Vita

[Life Domain]

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

Incantesimi del Dominio della Vita

[Life Domain Spells]

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>benedizione, cura ferite</i>
3°	<i>arma spirituale, ristorare inferiore</i>
5°	<i>faro di speranza, rinascita</i>
7°	<i>guardiano della fede, interdizione alla morte</i>
9°	<i>cura ferite di massa, rianimare morti</i>

Competenza Bonus

[Bonus Proficiency]

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

Discepolo della Vita

[Disciple of Life]

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

Incanalare Divinità: Preservare Vita

[Channel Divinity: Preserve Life]

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per guarire i feriti gravi.

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

Guaritore Benedetto

[Blessed Healer]

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

Colpo Divino

[Divine Strike]

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

Guarigione Suprema

[Supreme Healing]

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

Druido

[Druid]

Privilegi di Classe

Come druido, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d8 per livello da druido

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

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

Competenze

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

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

Attrezzi: Kit da erborista

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza

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

Il Druido

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

Equipaggiamento

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

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

Druidico

[Druidic]

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

Incantesimi

[Spellcasting]

Attingendo dall'essenza divina della natura stessa, puoi lanciare incantesimi per modellare quell'essenza secondo la tua volontà. Vedi *La Magia* per le regole generali sul lancio degli incantesimi e *Liste degli Incantesimi* per una selezione di incantesimi da druido.

Trucchetti

[Cantrips]

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

Preparare e Lanciare Incantesimi

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

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

Per esempio, se sei un druido di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e due di 2° livello. Con Saggezza 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *cura ferite*, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati. Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da druido necessita di tempo trascorso a pregare e meditare: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla tua lista.

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

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

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

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

Celebrare Rituali

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

Focus di Incantamento

[Spellcasting Focus]

Puoi usare un focus druidico (vedi "Equipaggiamento") come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da druido.

Forma Selvatica

[Wild Shape]

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

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

Forme Bestiali

Livello	GS Massimo	Limitazioni	Esempio
2°	1/4	No velocità di volo o velocità di nuoto	Lupo
4°	1/2	No velocità di volo	Coccodrillo
8°	1	-	Aquila gigante

Puoi restare in forma bestiale per un numero di ore pari a metà del tuo livello da druido (arrotondato per difetto), e ritorni poi alla tua forma normale a meno che tu non spenda un altro uso di questo privilegio. Puoi tornare alla tua forma normale in anticipo usando un'azione bonus durante il tuo turno. Ti ritrasformi automaticamente se cadi privo di sensi, scendi a 0 punti ferita o muori.

Mentre sei trasformato, si applicano le seguenti regole:

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

parte di un incantesimo, come *convocare il fulmine*, che hai già lanciato.

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

Circolo Druidico

[Druid Circle]

Al 2° livello, scegli di identificarti con un circolo di druidi, come il Circolo della Terra. La tua scelta ti conferisce privilegi al 2° livello, e poi ancora al 6°, al 10° e al 14° livello.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Corpo Senza Tempo

[Timeless Body]

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

Incantesimi Bestiali

[Beast Spells]

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

Arcidruido

[Archdruid]

Al 20° livello, puoi usare la tua Forma Selvatica un numero illimitato di volte.

Inoltre puoi ignorare le componenti verbali e somatiche dei tuoi incantesimi da druido, oltre a qualsiasi componente materiale priva di un costo e che non sia consumata dall'incantesimo. Ottieni questo beneficio sia nella tua forma naturale che nella forma bestiale della Forma Selvatica.

Circolo della Terra

[Circle of the Land]

Il Circolo della Terra è composto di mistici e saggi che proteggono antiche conoscenze e riti tramite una vasta tradizione orale. Questi druidi si incontrano all'interno di circoli di alberi consacrati o pietre erette per condividere segreti primordiali in Druidico. I membri più saggi del circolo fungono da sommi sacerdoti per le comunità che seguono l'Antica Fede e servono da consiglieri per i sovrani di questi popoli. Come membro di questo circolo, la tua magia è influenzata dal territorio in cui sei stato iniziato ai misteriosi riti del circolo.

Trucchetto Bonus

[Bonus Cantrip]

Quando scegli questo circolo al 2° livello, apprendi un trucchetto da druido aggiuntivo di tua scelta.

Recupero Naturale

[Natural Recovery]

A partire dal 2° livello, puoi recuperare parte della tua energia magica, sedendo in meditazione e comunione con la natura. Durante un riposo breve, scegli quali slot incantesimo spesi recuperare. Gli slot incantesimo possono avere un livello sommato pari o inferiore alla metà del tuo livello da druido (arrotondato per eccesso), e nessuno di questi slot può essere di 6° livello o più alto. Non puoi usare di nuovo questo privilegio prima di aver terminato un riposo lungo.

Per esempio, quando sei un druido di 4° livello, puoi recuperare fino a due livelli di slot incantesimo. Puoi recuperare uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

Incantesimi del Circolo

[Circle Spells]

La tua connessione mistica con il territorio ti infonde la capacità di lanciare certi incantesimi. Al 3°, 5°, 7° e 9° livello ricevi accesso agli incantesimi del circolo connessi al territorio in cui sei diventato druido. Scegli tra questi tipi di terreno: artico, costa, deserto, foresta, montagna, palude o pianura, e consulta la lista di incantesimi a esso associata.

Una volta ottenuto accesso a un incantesimo di circolo, lo hai sempre preparato, e non è conteggiato nel numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno. Se ottieni accesso a un incantesimo che non appare sulla lista degli incantesimi da druido, per te l'incantesimo è comunque un incantesimo da druido.

Artico

[Arctic]

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
-------------------	-------------------------

3°	<i>blocca persone, crescita di spuntoni</i>
5°	<i>lentezza, tempesta di nevischio</i>
7°	<i>libertà di movimento, tempesta di ghiaccio</i>
9°	<i>comunione con la natura, cono di freddo</i>

Costa

[Coast]

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
-------------------	-------------------------

3°	<i>immagine speculare, passo velato</i>
5°	<i>camminare sull'acqua, respirare sott'acqua</i>
7°	<i>controllare acqua, libertà di movimento</i>
9°	<i>evoca elementale, scrutare</i>

Deserto

[Desert]

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
-------------------	-------------------------

3°	<i>sfocatura, silenzio</i>
5°	<i>creare cibo e acqua, protezione dall'energia</i>
7°	<i>inaridire, terreno illusorio</i>
9°	<i>muro di pietra, piaga degli insetti</i>

Foresta

[Forest]

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
-------------------	-------------------------

3°	<i>movimenti del ragno, pelle coriacea</i>
5°	<i>crescita vegetale, invocare il fulmine</i>
7°	<i>divinazione, libertà di movimento</i>
9°	<i>comunione con la natura, traslazione arborea</i>

Montagna

[Mountain]

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
-------------------	-------------------------

3°	<i>crescita di spine, movimenti del ragno</i>
5°	<i>fondersi nella pietra, fulmine</i>
7°	<i>scolpire pietra, pelle di pietra</i>
9°	<i>muro di pietra, passapareti</i>

Palude

[Swamp]

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
-------------------	-------------------------

3°	<i>freccia acida, oscurità</i>
5°	<i>camminare sull'acqua, nube maleodorante</i>
7°	<i>libertà di movimento, localizza creatura</i>
9°	<i>piaga degli insetti, scrutare</i>

Pianura

[Grassland]

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
-------------------	-------------------------

3°	<i>invisibilità, passare senza tracce</i>
5°	<i>luce diurna, velocità</i>
7°	<i>divinazione, libertà di movimento</i>
9°	<i>piaga degli insetti, sogno</i>

Andatura sul Territorio

[Land's Stride]

A partire dal 6° livello, muoversi attraverso terreno difficile non magico non ti costa più movimento del normale. Puoi anche passare attraverso vegetali non magici senza essere rallentato da loro e senza subire danni se presentano spine, spuntoni o simili pericoli.

Inoltre, hai vantaggio sui tiri salvezza contro vegetali che sono creati o manipolati magicamente per impedire il movimento, come quelli creati dall'incantesimo *intralciare*.

Interdizione della Natura

[Nature's Ward]

Quando raggiungi il 10° livello, non puoi essere affascinato o spaventato da elementali o fatati, e sei immune ai veleni e alle malattie.

Rifugio della Natura

[Nature's Sanctuary]

Quando raggiungi il 14° livello, le creature del mondo naturale percepiscono la tua connessione con la natura e esitano nell'attaccarti. Quando una bestia o vegetale ti attacca, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da druido. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura deve scegliere un bersaglio diverso, o il suo attacco manca automaticamente. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune a questo effetto per 24 ore.

La creatura è consapevole di questo effetto prima di effettuare il suo attacco contro di te.

Piante e Legni Sacri

Un druido considera certe piante come sacre, in particolare l'ontano, il frassino, la betulla, il sambuco, il nocciolo, l'agrifoglio, il ginepro, il vischio, la quercia, il sorbo, il salice e il tasso. I druidi spesso impiegano queste piante come parte del loro focus di incantamento, e incorporando in esso pezzi di quercia o tasso o rametti di vischio.

Similmente, un druido usa questo legname per creare altri oggetti, come armi e scudi. Il tasso è associato alla morte e alla rinascita, e quindi potrebbe essere utile per creare manici di scimitarre e falcetti. Il frassino è associato alla vita e la quercia alla forza. Questi legni sono ottimi per else o intere armi, come randelli e bastoni ferrati, e anche per gli scudi. L'ontano è legato all'aria, è potrebbe essere usato per creare armi da lancio come dardi e giavellotti.

I druidi provenienti da regioni che mancano delle piante qui descritte hanno scelto altre piante per utilizzi simili. Per esempio, un druido di una regione desertica potrebbe valorizzare il cactus o l'albero yucca.

I Druidi e le Divinità

Alcuni druidi venerano le stesse forze della natura, ma la maggior parte di loro sono devoti a una delle tante divinità della natura venerate nel multiverso (la lista di divinità nell'appendice include molte di queste divinità). La venerazione di queste divinità è spesso considerata una tradizione più antica rispetto alle fedi dei chierici e degli abitanti delle aree urbane.

Guerriero

[Fighter]

Privilegi di Classe

Come guerriero, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d10 per livello da guerriero

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da guerriero oltre il 1°

Competenze

Armature: Tutte le armature, scudi

Armi: Armi semplici, armi da guerra

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Abilità: Scegli due abilità tra Acrobazia, Addestrare Animali, Atletica, Intimidire, Intuizione, Percezione, Sopravvivenza e Storia

Equipaggiamento

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

- (a) cotta di maglia o (b) armatura di cuoio, arco lungo e 20 frecce
- (a) un'arma da guerra e uno scudo o (b) due armi da guerra
- (a) una balestra leggera e 20 quadrelli o (b) due asce
- (a) uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore

Il Guerriero

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Recuperare Energie, Stile di Combattimento
2°	+2	Azione Impetuosa (un uso)
3°	+2	Archetipo Marziale
4°	+2	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Attacco Extra
6°	+3	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
7°	+3	Privilegio di Archetipo Marziale
8°	+3	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	Indomito (un uso)
10°	+4	Privilegio di Archetipo Marziale
11°	+4	Attacco Extra (2)
12°	+4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	Indomito (due usi)
14°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
15°	+5	Privilegio di Archetipo Marziale
16°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Azione Impetuosa (due usi), Indomito (tre usi)
18°	+6	Privilegio di Archetipo Marziale
19°	+6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Attacco Extra (3)

Recuperare Energie

[Second Wind]

Hai una fonte limitata di energia a cui puoi attingere per rimetterti dalle ferite. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per recuperare punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero. Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo.

Stile di Combattimento

[Fighting Style]

Come tua specializzazione adotti un particolare stile di combattimento. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi acquisire più di una volta lo stesso Stile di Combattimento, anche se in seguito ottieni una nuova scelta.

Combattere con Armi Possenti

[Great Weapon Fighting]

Quando tiri 1 o 2 per il dado di danno di un attacco effettuato con un'arma da mischia che stai impugnando con due mani, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo risultato, anche se questo tiro fosse nuovamente 1 o 2. L'arma deve avere la proprietà due mani o versatile per farti ottenere questo beneficio.

Combattere con Due Armi

[Two-Weapon Fighting]

Quando ti impegni nel combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di caratteristica al danno del secondo attacco.

Difesa

[Defense]

Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

Duellare

[Dueling]

Quando impugn timer un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

Protezione

[Protection]

Quando una creatura che puoi vedere attacca un bersaglio diverso da te e che si trova entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per imporre svantaggio al suo tiro per colpire. Devi impugn timer uno scudo.

Tiro

[Archery]

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire effettuati con le armi a distanza.

Azione Impetuosa

[Action Surge]

A partire dal 2° livello, puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per brevi periodi di tempo. Durante il tuo turno, puoi eseguire un'azione aggiuntiva oltre alla tua normale azione e una possibile azione bonus.

Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo. A partire dal 17° livello, puoi utilizzarlo due volte prima di riposare, ma solo una volta durante lo stesso turno.

Archetipo Marziale

[Martial Archetype]

Al 3° livello, puoi scegliere un archetipo da emulare con il tuo stile e le tue tecniche di combattimento, come quello del Campione. Il tuo archetipo ti conferisce privilegi al 3° livello e ancora al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora al 6°, 8°, 12°, 14°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di caratteristica di 2, o incrementare due punteggi di caratteristica di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di caratteristica oltre il 20.

Attacco Extra

[Extra Attack]

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

Il numero di attacchi incrementa a tre quando raggiungi l'11° livello in questa classe e a quattro quando raggiungi il 20° livello in questa classe.

Indomito

[Indomitable]

A partire dal 9° livello, puoi ritirare un tiro salvezza che hai fallito. Se lo fai, devi usare il nuovo tiro, e non puoi più usare questo privilegio fino a quando non terminerai un riposo lungo.

Puoi usare questo privilegio due volte tra ogni riposo lungo a partire dal 13° livello e tre volte tra ogni riposo lungo a partire dal 17° livello.

Campione

[Champion]

L'archetipo del Campione si concentra sullo sviluppo della pura forza bruta assieme ad una precisione letale. Coloro che perseguono questo modello uniscono un rigoroso addestramento all'eccellenza fisica, per infliggere colpi devastanti.

Critico Migliorato

[Improved Critical]

A partire dalla scelta di questo archetipo al 3° livello, la tua arma ottiene un colpo critico su di un tiro per colpire di 19 o 20.

Atleta Straordinario

[Remarkable Athlete]

A partire dal 7° livello, puoi sommare metà del tuo bonus di competenza (arrotondato per eccesso), a qualsiasi prova di Forza, Destrezza o Costituzione effettuata e che non faccia già uso del tuo bonus di competenza.

Inoltre, quando effettui un salto in lungo con rincorsa, la distanza che puoi coprire aumenta di 30 cm moltiplicati il tuo modificatore di Forza.

Stile di Combattimento

Aggiuntivo

[Additional Fighting Style]

Al 10° livello, puoi scegliere una seconda opzione dal privilegio di classe Stile di Combattimento.

Critico Superiore

[Superior Critical]

A partire dal 15° livello, la tua arma ottiene un colpo critico su di un tiro per colpire con un risultato naturale da 18-20.

Sopravvissuto

[Survivor]

Al 18° livello, raggiungi la vetta della resistenza in combattimento. All'inizio di ciascun tuo turno, se ti rimangono meno della metà dei tuoi punti ferita massimi, recuperi un numero di punti ferita uguale a 5 + il tuo modificatore di Costituzione. Se hai 0 punti ferita non ottieni questo beneficio.

Ladro

[Rogue]

Privilegi di Classe

Come ladro, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d8 per livello da ladro

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere

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

Attrezzi: Attrezzi da scasso

Tiri Salvezza: Destrezza, Intelligenza

Il Ladro

Livello	Bonus di Competenza	Attacco Furtivo	Privilegi
1°	+2	1d6	Attacco Furtivo, Gergo Ladresco, Maestria
2°	+2	1d6	Azione Scaltra
3°	+2	2d6	Archetipo Ladresco
4°	+2	2d6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	3d6	Schivata Prodigiosa
6°	+3	3d6	Maestria
7°	+3	4d6	Elusione
8°	+3	4d6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	5d6	Privilegio di Archetipo Ladresco
10°	+4	5d6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
11°	+4	6d6	Dote Affidabile
12°	+4	6d6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	7d6	Privilegio di Archetipo Ladresco
14°	+5	7d6	Percezione Cieca
15°	+5	8d6	Mente Sfuggente
16°	+5	8d6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	9d6	Privilegio di Archetipo Ladresco
18°	+6	9d6	Inafferrabile
19°	+6	10d6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	10d6	Colpo di Fortuna

Attacco Furtivo

[Sneak Attack]

A partire dal 1° livello, impari a colpire con precisione e sfruttare le distrazioni dell'avversario. Una volta per turno, puoi infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisci con un attacco se godi di vantaggio sul tiro per colpire. L'attacco deve impiegare un'arma di precisione o a distanza.

Non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso, quel nemico non è inabile, e non hai svantaggio sul tiro per colpire.

L'ammontare di danno aggiuntivo aumenta con i tuoi livelli in questa classe come indicato nella colonna Attacco Furtivo della tabella Il Ladro.

Abilità: Scegli quattro abilità tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Indagare, Inganno, Intimidire, Intrattenere, Intuizione, Percezione, Persuasione, Rapidità di Mano

Equipaggiamento

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

- (a) uno stocco o (b) una spada corta
- (a) un arco corto e una faretra con 20 frecce o (b) una spada corta
- (a) uno zaino da rapinatore, (b) uno zaino da speleologo o (c) uno zaino da esploratore
- Armatura di cuoio, due pugnali, e attrezzi da ladro

Gergo Ladresco

[Thieves' Cant]

Durante il tuo addestramento da ladro hai appreso il gergo dei ladri, una miscela segreta di dialetti, gergo e codici che ti permettono di nascondere dei messaggi in conversazioni apparentemente normali. Solo un'altra creatura che conosca il gergo dei ladri può comprendere questi messaggi. Ci vuole il quadruplo del tempo per trasmettere un simile messaggio rispetto alla normale conversazione.

Inoltre, comprendi una serie di segni e simboli segreti impiegati per inviare messaggi semplici e brevi, per identificare un'area come pericolosa o territorio della gilda dei ladri, se c'è del bottino nelle vicinanze, o se le persone del luogo sono facili prede o possano fornire un rifugio ad un ladro in fuga.

Maestria

[Expertise]

Al 1° livello, scegli due tue competenze nelle abilità, o una delle tue competenze nelle abilità e la tua competenza con gli attrezzi da scasso. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di caratteristica che usi una delle competenze scelte. Al 6° livello, puoi scegliere altre due competenze (in abilità o attrezzi da scasso) su cui applicare questo beneficio.

Azione Scaltra

[Cunning Action]

A partire dal 2° livello, pensiero rapido e grande coordinazione ti permettono di muoverti e agire velocemente. Puoi effettuare un'azione bonus durante ciascun tuo turno in combattimento. Quest'azione può essere usata solo per effettuare le azioni Disimpegnarsi, Nascondersi o Scattare.

Archetipo Ladresco

[Roguish Archetype]

Al 3° livello, puoi scegliere un archetipo da emulare nell'esercizio delle tue capacità ladresche, come quello del furfante. Il tuo archetipo conferisce privilegi al 3° livello e ancora al 9°, 13° e 17° livello.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 10°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di caratteristica di 2, o incrementare due punteggi di caratteristica di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di caratteristica oltre il 20.

Schivata Prodigiosa

[Uncanny Dodge]

A partire dal 5° livello, quando un attaccante che sei in grado di vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

Elusione

[Evasion]

A partire dal 7° livello, puoi tirarti fuori rapidamente da certe aree di effetto, come quella del soffio infuocato di un drago rosso o l'incantesimo *tempesta di ghiaccio*. Quando sei vittima di un effetto che ti permette di compiere un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se superi il tiro salvezza, e solo metà danni se lo fallisci.

Dote Affidabile

[Reliable Talent]

Dall'11° livello, hai affinato le tue abilità prescelte quasi alla perfezione. Ogni volta che devi compiere una prova di caratteristica che ti permette di sommare il tuo bonus di competenza, puoi trattare il risultato di 9 o meno su un d20 come fosse 10.

Percezione Cieca

[Blindsense]

A partire dal 14° livello, se sei in grado di udirla, sei consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile o nascosta entro 3 metri da te.

Mente Sfuggente

[Slippery Mind]

Per il 15° livello, la tua mente ha acquisito una grande forza. Ottieni la competenza nei tiri salvezza su Saggezza.

Inafferrabile

[Elusive]

A partire dal 18° livello, sei così evasivo che è difficile che gli avversari riescano a prenderti in fallo. Nessun tiro per colpire gode di vantaggio contro di te, a meno che tu non sia inabile.

Colpo di Fortuna

[Stroke of Luck]

Al 20° livello, hai una prodigiosa predisposizione per riuscire nel momento del bisogno. Se il tuo attacco manca un bersaglio che si trovi nella tua gittata, puoi trasformarlo in un attacco riuscito. In alternativa, se fallisci una prova di caratteristica, puoi trattare il risultato del d20 come se fosse 20.

Una volta usato questo privilegio, non lo puoi riusare fino a quando non termini un riposo breve o lungo.

Furfante

[Thief]

Applichi le tue capacità all'arte del furto. Rapinatori, banditi, tagliaborse e altri criminali di solito seguono questo archetipo, ma lo fanno anche ladri che preferiscono considerarsi cercatori di tesori professionisti, esploratori, speleologi e investigatori. Oltre a migliorare la tua agilità e furtività, apprenderai anche abilità utili a esplorare antiche rovine, leggere linguaggi sconosciuti, e utilizzare oggetti magici che non potresti normalmente impiegare.

Lavoro al Secondo Piano

[Second-Story Work]

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottieni la capacità di arrampicarti più rapidamente del normale; arrampicarsi non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, quando effettui un salto con rincorsa, la distanza che puoi coprire aumenta di 30 cm moltiplicati il tuo modificatore di Destrezza.

Mani Veloci

[Fast Hands]

A partire dal 3° livello, puoi usare l'azione bonus conferita dall'Azione Scaltra per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano), utilizzare i tuoi attrezzi da scasso per disarmare una trappola o aprire una serratura, o effettuare l'azione Usare un Oggetto.

Furtività Suprema

[Supreme Sneak]

A partire dal 9° livello, se in un turno non ti sei mosso di più di metà della tua velocità, hai vantaggio su di una prova di Destrezza (Furtività).

Usare Oggetto Magico

[Use Magic Device]

A partire dal 13° livello, hai appreso abbastanza nozioni sul funzionamento della magia che puoi improvvisare l'uso anche di oggetti magici che non sono stati pensati per te. Puoi ignorare tutti i requisiti di classe, razza e livello nell'uso degli oggetti magici.

Riflessi del Furfante

[Thief's Reflexes]

Quando raggiungi il 17° livello, sei diventato un maestro nel tendere imboscate e sfuggire rapidamente dai pericoli. Durante il primo round di combattimento, puoi effettuare due turni. Effettui il tuo primo turno alla tua normale iniziativa e il tuo secondo turno alla tua iniziativa meno 10. Non puoi far uso di questo privilegio quando sei sorpreso.

Mago

[Wizard]

Privilegi di Classe

Come mago, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d6 per livello da mago

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d6 (o 4) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da mago oltre il 1°

Competenze

Armature: Nessuna

Armi: Balestre leggere, bastoni, dardi, fionde, pugnali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza

Il Mago

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	- Slot Incantesimo -								
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Incantesimi, Recupero Arcano	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Tradizione Arcana	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Privilegio di Tradizione Arcana	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Privilegio di Tradizione Arcana	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Privilegio di Tradizione Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Maestria negli Incantesimi	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Incantesimo Personali	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Incantesimi

[Spellcasting]

Come studente della magia arcana, hai un libro degli incantesimi che contiene incantesimi che mostrano i primi barlumi del tuo vero potere. Vedi *La Magia* per le regole generali sul lancio degli incantesimi e *Le Liste degli Incantesimi* per una selezione di incantesimi da mago.

Trucchetti

[Cantrips]

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

Libro degli Incantesimi

[Spellbook]

Al 1° livello, hai un libro degli incantesimi che contiene sei incantesimi da mago di 1° livello a tua scelta. tuo

Abilità: Scegli due abilità tra Arcano, Indagare, Intuizione, Medicina, Religione e Storia

Equipaggiamento

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

- (a) un bastone o (b) un pugnale
- (a) una borsa dei componenti o (b) un focus arcano
- (a) uno zaino da studioso o (b) uno zaino da esploratore
- *Un libro degli incantesimi*

libro degli incantesimi è il deposito degli incantesimi da mago che conosci, eccetto i trucchetti, che sono immagazzinati nella tua mente.

Preparare e Lanciare Incantesimi

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

Prepari la lista degli incantesimi da mago da lanciare a tua disposizione, scegliendo un numero di incantesimi da mago dal tuo libro degli incantesimi pari al tuo modificatore di Intelligenza + il tuo livello da mago (minimo 1 incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Per esempio, se sei un mago di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e due di 2° livello. Con Intelligenza 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi

combinazione, presi dal tuo libro degli incantesimi. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *dardo incantato*, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da mago necessita di tempo trascorso a studiare il tuo libro degli incantesimi e memorizzare i gesti che devi effettuare per lanciare l'incantesimo: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla tua lista.

Caratteristica da Incantatore

L'Intelligenza è la tua caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi l'Intelligenza ogni volta che un incantesimo da mago fa riferimento alla tua caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te lanciato e quando effettui un tiro per colpire con un incantesimo.

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

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

Celebrare Rituali

Puoi lanciare un incantesimo da mago come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale e hai quell'incantesimo sul tuo libro degli incantesimi. Non devi aver preparato l'incantesimo per lanciarlo in questo modo.

Focus di Incantamento

[Spellcasting Focus]

Puoi usare un focus arcano come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da mago.

Apprendere Incantesimi di 1° Livello e Più Alti

Ogni volta che guadagni un livello da mago, puoi aggiungere due incantesimi da mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui hai slot incantesimo, come mostrato sulla tabella Il Mago. Durante le tue avventure, potresti trovare altri incantesimi da aggiungere al tuo libro degli incantesimi (vedi "Il Tuo Libro degli Incantesimi").

Recupero Arcano

[Arcane Recovery]

Hai imparato a recuperare parte della tua energia magica studiando il tuo libro degli incantesimi. Una volta al giorno, quando termini un riposo breve puoi scegliere di recuperare slot incantesimo spesi. Gli slot incantesimo possono avere un livello combinato pari o

inferiore a metà del tuo livello da mago (arrotondato per eccesso), e nessuno slot può essere di 6° livello o più alto.

Per esempio, se sei un mago di 4° livello, puoi recuperare fino a due livelli di slot incantesimo. Puoi recuperare uno slot incantesimo di 2° livello o due slot incantesimo di 1° livello.

Tradizione Arcana

[Arcane Tradition]

Quando raggiungi il 2° livello, puoi scegliere una tradizione arcana, che modellerà la tua pratica della magia tramite una delle otto scuole, per esempio l'Invocazione.

La scelta ti conferisce privilegi al 2° livello e ancora al 6°, 10° e 14° livello.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Maestria negli Incantesimi

[Spell Mastery]

Al 18° livello, hai ottenuto una tale padronanza di certi incantesimi, da poterli lanciare a volontà. Scegli un incantesimo da mago di 1° livello e un incantesimo da mago di 2° livello che sono nel tuo libro degli incantesimi. Dopo averli preparati, puoi lanciare questi incantesimi al loro livello più basso senza spendere uno slot incantesimo. Se vuoi lanciare uno di questi incantesimi a un livello più alto, devi spendere uno slot incantesimo come di norma.

Passando 8 ore a studiare, puoi scambiare uno o entrambi gli incantesimi da te scelti, per incantesimi diversi dello stesso livello.

Incantesimi Personali

[Signature Spells]

Quando raggiungi il 20° livello, ottieni la padronanza di due potenti incantesimi e li potrai lanciare con pochi sforzi. Scegli due incantesimi da mago di 3° livello contenuti nel tuo libro degli incantesimi come incantesimi distintivi. Questi incantesimi sono sempre preparati, non sono conteggiati nel numero di incantesimi preparati, e puoi lanciare ciascuno di essi una volta al 3° livello senza spendere uno slot incantesimo. Dopo averlo fatto, non potrai riutilizzarli in questa maniera prima di aver terminato un riposo breve o lungo.

Se vuoi lanciare uno di questi incantesimi a un livello più alto, devi spendere uno slot incantesimo come di norma.

Il Tuo Libro degli Incantesimi

Gli incantesimi che aggiungi al tuo libro degli incantesimi col guadagnare dei livelli riflettono le ricerche arcane da te condotte in privato, oltre che le rivelazioni da te scoperte sulla natura del multiverso. Nel corso delle tue avventure potresti però trovare altri incantesimi. Potresti scoprire un incantesimo trascritto su di una pergamena nel forziere di un mago malvagio, per esempio, oppure in un tomo polveroso di un'antica biblioteca.

Copiare un Incantesimo nel Libro. Quando trovi un incantesimo da mago di 1° livello o più alto, puoi aggiungerlo al tuo libro degli incantesimi se è di un livello di cui disponi slot incantesimo e che sei in grado di preparare, e se puoi dedicargli tempo per decifrarlo e copiarlo.

Copiare un incantesimo nel tuo libro degli incantesimi richiede la riproduzione della forma base dell'incantesimo, e poi decifrare il particolare sistema di annotazione usato dal mago che l'ha trascritto. Devi praticare l'incantesimo fino a quando non comprenderai i suoni o i gesti richiesti, e poi trascriverlo nel tuo libro degli incantesimi impiegando le tue annotazioni.

Per ogni livello dell'incantesimo, il processo richiede 2 ore e costa 50 mo. Il costo rappresenta le componenti materiali che spendi nella sperimentazione dell'incantesimo da apprendere, oltre che il consumo degli inchiostri preziosi necessari a trascriverlo. Una volta speso il tempo e il denaro richiesti, potrai preparare l'incantesimo proprio come tutti gli altri presenti nel tuo libro degli incantesimi.

Rimpiazzare il Libro. Puoi copiare un incantesimo da un tuo libro degli incantesimi in un altro libro: per esempio, se vuoi effettuare una copia di riserva del tuo libro degli incantesimi. È uguale a copiare un nuovo incantesimo nel tuo libro degli incantesimi, ma più rapido e semplice, dato che comprendi le tue annotazioni e già sai come lanciare l'incantesimo. Devi spendere solo 1 ora e 10 mo per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se perdi il tuo libro degli incantesimi, puoi usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi che hai attualmente preparati in nuovo libro degli incantesimi. Riempire il resto del tuo libro degli incantesimi richiede che tu scopra nuovi incantesimi, come al solito. Per questa ragione, molti maghi tengono dei libri degli incantesimi di riserva in posti sicuri.

L'Aspetto del Libro. Il tuo libro degli incantesimi è un'unica raccolta di incantesimi, con le proprie uniche decorazioni e note a margine. Potrebbe trattarsi di un semplice e funzionale volume di pelle ricevuto in dono dal tuo maestro, un elegante tomo dalla rilegatura dorata trovato in un'antica biblioteca, o addirittura una raccolta sparsa di appunti riordinata alla meno peggio dopo la perdita del tuo precedente libro degli incantesimi in qualche disastro.

Scuola dell'Invocazione

[School of Evocation]

Concentri il tuo studio sulla magia che crea potenti effetti elementali come un freddo acuto, fiamme ardenti, tuoni rombanti, lampi accecanti e acido bruciante. Alcuni invocatori vengono impiegati in guerra, agendo da artiglieria per distruggere gli eserciti nemici da lontano. Altri impiegano i loro poteri spettacolari per proteggere i deboli, mentre altri ancora cercano di ottenere potere come banditi, avventurieri o aspiranti tiranni.

Invocatore Sapiente

[Evocation Savant]

A partire da quando scegli questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che spendi per copiare un incantesimo di evocazione nel tuo libro degli incantesimi è dimezzato.

Invocazione Potente

[Empowered Evocation]

A partire dal 10° livello, puoi sommare il tuo modificatore di Intelligenza a un singolo tiro di danno di qualsiasi incantesimo di invocazione da mago da te lanciato.

Plasmare Incantesimi

[Sculpt Spells]

A partire dal 2° livello, puoi creare tasche di relativa sicurezza all'interno degli effetti dei tuoi incantesimi di invocazione. Quando lanci un incantesimo di invocazione che agisce su altre creature che puoi vedere, puoi scegliere un numero di creature pari ad 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo, e non subiscono danni se normalmente subirebbero metà danni da un tiro salvezza superato.

Saturazione Magica

[Overchannel]

A partire dal 14° livello, puoi incrementare il potere dei tuoi incantesimi più semplici. Quando lanci un incantesimo da mago di 5° livello o inferiore (ma non un truccetto) che infligge danni, puoi infliggere il massimo danno per quell'incantesimo.

La prima volta che lo fai, non subirai effetti avversi. Se usi di nuovo questo privilegio prima di terminare un riposo lungo, subisci 2d12 danni necrotici per ogni livello dell'incantesimo, immediatamente dopo averlo lanciato. Ogni volta che usi questo privilegio prima di terminare un riposo lungo, il danno necrotico per livello dell'incantesimo aumenta di 1d12. Questo danno ignora le resistenze e le immunità.

Truccetto Potente

[Potent Cantrip]

A partire dal 6° livello, i tuoi truccetti dannosi agiscono anche sulle creature che ne evitano l'effetto. Quando una creatura supera un tiro salvezza contro un tuo truccetto, la creatura subisce metà dei danni del truccetto (se ne provoca) ma non subisce ulteriori effetti da esso.

Monaco

[Monk]

Privilegi di Classe

Come monaco, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d8 per livello da monaco

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

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

Competenze

Armature: Nessuna

Armi: Armi semplici, spade corte

Attrezzi: Scegli un tipo di attrezzo da artigiano o uno strumento musicale

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza

Abilità: Scegli due abilità tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Intuizione, Religione e Storia

Equipaggiamento

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

- (a) una spada corta o (b) qualsiasi arma semplice
- (a) uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore
- 10 dardi

Il Monaco

Livello	Bonus di Competenza	Arti Marziali	Punti Ki	Movimento Senza Armatura	Privilegi
1°	+2	1d4	-	-	Arti Marziali, Difesa Senza Armatura
2°	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Movimento Senza Armatura
3°	+2	1d4	3	+3 m	Deviare Proiettili, Tradizione Monastica
4°	+2	1d4	4	+3 m	Caduta Lenta, Incremento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	1d6	5	+3 m	Attacco Extra, Colpo Stordente
6°	+3	1d6	6	+4,5 m	Colpi Ki Potenzianti, privilegio di Tradizione Monastica
7°	+3	1d6	7	+4,5 m	Elusione, Mente Lucida
8°	+3	1d6	8	+4,5 m	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	1d6	9	+4,5 m	Miglioramento del Movimento Senza Armatura
10°	+4	1d6	10	+6 m	Purezza del Corpo
11°	+4	1d8	11	+6 m	Privilegio di Tradizione Monastica
12°	+4	1d8	12	+6 m	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	1d8	13	+6 m	Lingua del Sole e della Luna
14°	+5	1d8	14	+7,5 m	Anima Adamantina
15°	+5	1d8	15	+7,5 m	Corpo Senza Tempo
16°	+5	1d8	16	+7,5 m	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	1d10	17	+7,5 m	Privilegio di Tradizione Monastica
18°	+6	1d10	18	+9 m	Corpo Vuoto
19°	+6	1d10	19	+9 m	Incremento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	1d10	20	+9 m	Perfezione Interiore

Arti Marziali

[Martial Arts]

Al 1° livello, la tua pratica delle arti marziali ti fornisce la maestria di stili di combattimento che usano i colpi senz'armi e le armi da monaco, ovvero sia le spade corte e qualsiasi arma da mischia semplice che non abbia le proprietà a due mani o pesante.

Quando sei senz'armi o impugn solo armi da monaco, e non stai indossando armature o impugnando scudi, guadagni i seguenti benefici:

- Puoi usare la Destrezza invece della Forza per i tiri per colpire e di danno dei tuoi colpi senz'armi e delle tue armi da monaco.
- Puoi tirare un d4 invece del normale danno del tuo colpo senz'armi o arma da monaco. Il dado cambia col tuo aumentare di livello da monaco, come indicato nella colonna Arti Marziali della tabella Il Monaco.
- Quando usi l'azione Attaccare con un colpo senz'armi o un'arma da monaco, puoi effettuare un colpo senz'armi come azione bonus. Per esempio, se

effettui l'azione Attaccare e attacchi con un bastone ferrato, puoi effettuare anche un colpo senz'armi come azione bonus, purché tu non abbia già effettuato un'azione bonus durante quel turno.

Certi monasteri impiegano forme specializzate delle armi da monaco. Per esempio, potresti usare un randello composto da due pezzi di legno connessi da una catena di metallo (detto nunchaku), o un falchetto munito di una lama più corta e diritta (detto kama). Quale che sia il nome dato alla tua arma da monaco, puoi usare le statistiche di gioco delle armi in *Equipaggiamento*.

Difesa Senza Armatura

[Unarmored Defense]

A partire dal 1° livello, mentre non indossi nessuna armatura, e non impugn nessuno scudo, la tua Classe Armatura è pari a 10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo modificatore di Saggezza.

Ki

A partire dal 2° livello, il tuo addestramento ti permette di manipolare l'energia mistica detta ki. Il tuo accesso a questa energia viene rappresentato da un numero di punti ki. Il tuo livello da monaco determina il numero di punti ki di cui disponi, come mostrato nella colonna Punti Ki della tabella Il Monaco.

Puoi spendere questi punti per alimentare vari privilegi derivati dal ki. Inizi conoscendo tre di questi privilegi: Difesa Paziente, Passo del Vento e Raffica di Colpi. Apprenderai altri privilegi del ki con l'aumentare dei tuoi livelli in questa classe.

Quando spendi un punto ki, esso resterà inutilizzabile fino al termine di un riposo breve o lungo, al termine del quale ripristinerai tutto il ki speso. Devi spendere almeno 30 minuti di riposo a meditare per recuperare i tuoi punti ki.

Alcuni dei tuoi privilegi ki richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti del privilegio. La CD del tiro salvezza è calcolata come segue:

CD del tiro salvezza di ki = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

Difesa Paziente

[Patient Defense]

Puoi spendere 1 punto ki per effettuare l'azione Schivare come azione bonus durante il tuo turno.

Passo del Vento

[Step of the Wind]

Puoi spendere 1 punto ki per effettuare l'azione Disimpegnarsi o Scattare come azione bonus durante il tuo turno, e per quel turno puoi anche saltare il doppio del normale.

Raffica di Colpi

[Flurry of Blows]

Immediatamente dopo aver effettuato l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi spendere 1 punto ki per effettuare due colpi senz'armi come azione bonus.

Movimento Senza Armatura

[Unarmored Movement]

A partire dal 2° livello, la tua velocità aumenta di 3 metri quando non indossi nessuna armatura né impugni scudi. Questo bonus aumenta quando raggiungi determinati livelli da monaco, come indicato sulla tabella Il Monaco.

Al 9° livello, mentre ti muovi durante il tuo turno, ottieni la capacità di spostarti lungo superfici verticali e attraverso i liquidi senza cadere.

Tradizione Monastica

[Monastic Tradition]

Quando raggiungi il 3° livello, ti dedichi interamente a una tradizione monastica, come la Via della Mano Aperta. La tua tradizione ti conferisce privilegi al 3° livello, e poi ancora al 6°, 11° e 17° livello.

Deviare Proiettili

[Deflect Missiles]

A partire dal 3° livello, puoi usare la tua reazione per deviare o afferrare i proiettili quando vieni colpito da un attacco con arma a distanza. Quando lo fai, il danno

che subisci dall'attacco viene ridotto di 1d10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo livello da monaco.

Se il danno viene ridotto a 0, puoi afferrare il proiettile se è abbastanza piccolo perché tu lo possa reggere in una mano e hai almeno una mano libera. Se afferrì un proiettile in questo modo, puoi spendere 1 punto ki per effettuare un attacco a distanza con l'arma o munizione che hai appena afferrato, come parte della stessa reazione. Effettui questo attacco applicando il bonus di competenza, quali che siano le tue competenze nelle armi, e il proiettile, per questo attacco, viene considerato un'arma da monaco. L'attacco ha gittata 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

Caduta Lenta

[Slow Fall]

A partire dal 4° livello, puoi usare la tua reazione quando cadi per ridurre qualsiasi danno da caduta subito di un ammontare pari a cinque volte il tuo livello da monaco.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Attacco Extra

[Extra Attack]

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

Colpo Stordente

[Stunning Strike]

A partire dal 5° livello, puoi interferire con il flusso del ki nel corpo di un avversario. Quando colpisci un'altra creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere 1 punto ki per tentare un colpo stordente. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione o restare stordito fino al termine del tuo prossimo turno.

Colpi Ki Potenziati

[Ki-Empowered Strikes]

A partire dal 6° livello, i tuoi colpi senz'armi sono considerati magici al fine di superare la resistenza e le immunità agli attacchi non magici e al danno.

Elusione

[Evasion]

A partire dal 7° livello, la tua agilità istintiva ti permette di tirarti fuori rapidamente da alcune aree di effetto, come il soffio fulminante di un drago blu o l'incantesimo *palla di fuoco*. Quando sei vittima di un effetto che ti permette di compiere un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se superi il tiro salvezza, e solo metà danni se lo fallisci.

Mente Lucida

[Stillness of Mind]

A partire dal 7° livello, puoi usare la tua azione per terminare un effetto su di te che ti stia rendendo affascinato o spaventato.

Purezza del Corpo

[Purity of Body]

Al 10° livello, la tua maestria del flusso del ki attraverso il tuo corpo, ti rende immune alle malattie e ai veleni, compresi i danni da veleno e la condizione avvelenato.

Lingua del Sole e della Luna

[Tongue of the Sun and Moon]

A partire dal 13° livello, apprendi come entrare in contatto col ki di altre menti per comprendere tutti i linguaggi parlati. Inoltre, qualsiasi creatura che possa comprendere un linguaggio, è in grado di capire quello che dici.

Anima Adamantina

[Diamond Soul]

A partire dal 14° livello, la tua maestria del ki ti conferisce la competenza in tutti i tiri salvezza. Inoltre, ogni qualvolta effettui un tiro salvezza e fallisci, puoi spendere 1 punto ki per ritirarlo e tenere il secondo risultato.

Via della Mano Aperta

[Way of the Open Hand]

I monaci della Via della Mano Aperta sono i maestri assoluti del combattimento con le arti marziali, armate o senz'armi. Imparano tecniche per spingere o sbilanciare i loro avversari, manipolare il ki per guarire i danni subiti, e praticano una forma avanzata di meditazione che li può proteggere dai danni.

Tecnica della Mano Aperta

[Open Hand Technique]

A partire da quando scegli questa tradizione al 3° livello, mentre controlli il tuo ki puoi manipolare anche il ki del nemico. Ogniqualvolta colpisci una creatura con uno degli attacchi conferiti da Raffica di Colpi, puoi imporre al bersaglio uno dei seguenti effetti:

- Deve superare un tiro salvezza su Destrezza o cadere prono.
- Deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, lo potrai spingere di 4,5 metri lontano da te.
- Non può effettuare reazioni fino al termine del tuo prossimo turno.

Integrità del Corpo

[Wholeness of Body]

A partire dal 6° livello, ottieni la capacità di curarti da solo. Con un'azione, puoi recuperare un numero di punti ferita pari a tre volte il tuo livello da monaco. Devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo questo privilegio.

Corpo Senza Tempo

[Timeless Body]

Al 15° livello, il tuo ki ti sostiene in modo che tu non soffra nessuna delle debolezze dell'età avanzata, e tu non possa più venir invecchiato dalla magia. Puoi comunque morire di vecchiaia. Inoltre, non hai più bisogno di bere o di mangiare.

Corpo Vuoto

[Empty Body]

A partire dal 18° livello, puoi usare la tua azione per spendere 4 punti ki e diventare invisibile per 1 minuto. In questo periodo hai resistenza a tutti i danni salvo i danni da forza.

Inoltre, puoi spendere 8 punti ki per lanciare l'incantesimo *proiezione astrale*, senza bisogno di componenti materiali. Quando lo fai, non puoi trasportare nessun'altra creatura con te.

Perfezione Interiore

[Perfect Self]

Al 20° livello, quando tiri per l'iniziativa e non ti rimangono punti ki, recuperi 4 punti ki.

Tranquillità

[Tranquillity]

A partire dall'11° livello, puoi entrare in una speciale meditazione che ti avvolge con un'aura di pace. Al termine di un riposo lungo, ottieni gli effetti di un incantesimo *santuario* che dura fino all'inizio del tuo prossimo riposo lungo (l'incantesimo può terminare prima come di norma). La CD del tiro salvezza per l'incantesimo è pari a 8 + il tuo modificatore di Saggezza + il tuo bonus di competenza.

Palmo Tremante

[Quivering Palm]

A partire dal 17° livello, ottieni la capacità di proiettare una vibrazione letale nel corpo di una persona. Quando colpisci una creatura con un colpo senz'armi, puoi spendere 3 punti ki per dare vita a delle vibrazioni impercettibili, che durano per un numero di giorni pari al tuo livello da monaco. Le vibrazioni sono innocue, a meno che tu non impieghi un'azione per terminarle. Per farlo, tu e il tuo bersaglio dovete trovarvi sullo stesso piano di esistenza. Quando usi quest'azione, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, viene ridotta a 0 punti ferita. Se lo supera, subisce 10d10 danni necrotici. Puoi tenere solo una creatura alla volta sotto l'effetto di questo privilegio. Puoi decidere di terminare le vibrazioni in maniera innocua senza usare un'azione.

Paladino

[Paladin]

Privilegi di Classe

Come paladino, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d10 per livello da paladino

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da paladino oltre il 1°

Competenze

Armature: Tutte le armature, scudi

Armi: Armi semplici, armi da guerra

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Abilità: Scegli due abilità tra Atletica, Intimidire, Intuizione, Medicina, Persuasione e Religione

Equipaggiamento

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

- (a) un'arma da guerra e uno scudo o (b) due armi da guerra
- (a) cinque giavellotti o (b) qualsiasi arma semplice da mischia
- (a) uno zaino da sacerdote o (b) uno zaino da esploratore
- Cotta di maglia e un simbolo sacro

Il Paladino

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	- Slot Incantesimo -				
			1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Imposizione delle Mani, Percezione del Divino	-	-	-	-	-
2°	+2	Incantesimi, Punizione Divina, Stile di Combattimento	2	-	-	-	-
3°	+2	Giuramento Sacro, Salute Divina	3	-	-	-	-
4°	+2	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	3	-	-	-	-
5°	+3	Attacco Extra	4	2	-	-	-
6°	+3	Aura di Protezione	4	2	-	-	-
7°	+3	Privilegio del Giuramento Sacro	4	3	-	-	-
8°	+3	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	-	-	-
9°	+4	-	4	3	2	-	-
10°	+4	Aura di Coraggio	4	3	2	-	-
11°	+4	Punizione Divina Migliorata	4	3	3	-	-
12°	+4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	3	-	-
13°	+5	-	4	3	3	1	-
14°	+5	Tocco Purificante	4	3	3	1	-
15°	+5	Privilegio del Giuramento Sacro	4	3	3	2	-
16°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	3	2	-
17°	+6	-	4	3	3	3	1
18°	+6	Incremento dell'Aura	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	3	3	2
20°	+6	Privilegio del Giuramento Sacro	4	3	3	3	2

Imposizione delle Mani

[Lay on Hands]

Il tuo tocco benedetto può guarire le ferite. Hai una riserva di potere curativo che si ripristina al termine di un riposo lungo. Con questa riserva, puoi curare un numero totale di punti ferita pari al tuo livello da paladino x 5.

Con un'azione, puoi attingere al potere della riserva per ripristinare i punti ferita di una creatura con cui sei in contatto, fino al massimo rimanente nella tua riserva. In alternativa, puoi spendere 5 punti ferita dalla tua riserva di guarigione per curare il bersaglio di una malattia o neutralizzare un veleno che lo affligge. Puoi curare più malattie e neutralizzare più veleni con una singola Imposizione delle Mani, spendendo i punti ferita separatamente per ogni malanno.

Questo privilegio non ha effetto su non morti o costrutti.

Percezione del Divino

[Divine Sense]

La presenza di una forte malvagità viene percepita dai tuoi sensi come un odore nauseabondo, e un bene potente suona come musica celestiale nelle tue orecchie. Con un'azione puoi espandere la tua consapevolezza per individuare queste forze. Fino al termine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celestiale, immondo o non morto che si trovi entro 18 metri da te e che non sia dietro copertura totale. Riconosci il tipo (celestiale, immondo o non morto) di qualsiasi creatura di cui avverti la presenza, ma non la sua esatta identità (per esempio il vampiro Conte Strahd von Zarovich). All'interno dello stesso raggio, puoi anche individuare la presenza di qualsiasi luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato, come per l'incantesimo *santificare*.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari ad 1 + il tuo modificatore di Carisma. Quando termini un riposo lungo, recuperi tutti gli usi consumati.

Stile di Combattimento

[Fighting Style]

Al 2° livello, adotti un particolare stile di combattimento come tua specialità. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi acquisire più di una volta lo stesso Stile di Combattimento, anche se in seguito ottieni una nuova scelta.

Combattere con Armi Possenti

[Great Weapon Fighting]

Quando tiri 1 o 2 per il dado di danno di un attacco effettuato con un'arma da mischia che stai impugnando con due mani, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo risultato, anche se questo tiro fosse nuovamente 1 o 2. L'arma deve avere la proprietà a due mani o versatile per farti ottenere questo beneficio.

Difesa

[Defense]

Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

Duellare

[Dueling]

Quando impugni un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

Protezione

[Protection]

Quando una creatura che puoi vedere attacca un bersaglio diverso da te entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per imporre svantaggio al suo tiro per colpire. Devi impugnare uno scudo.

Incantesimi

[Spellcasting]

Al 2° livello, impari ad attingere alla magia divina tramite la meditazione e la preghiera per lanciare incantesimi come fa un chierico. Vedi *La Magia* per le regole generali sul lancio degli incantesimi. Vedi *Le Liste degli Incantesimi* per la lista degli incantesimi da paladino.

Preparare e Lanciare Incantesimi

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

Prepari la lista degli incantesimi da paladino da lanciare a tua disposizione, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da paladino. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da paladino, devi spendere uno slot del livello di Carisma + la metà del tuo livello da paladino (minimo 1 incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Per esempio, se sei un paladino di 5° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e due di 2° livello. Con Carisma 14, la tua lista di incantesimi preparati può includere quattro incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *cura ferite*, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

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

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

Il Carisma è la tua caratteristica da incantatore per gli incantesimi da paladino. Il potere dei tuoi incantesimi deriva dalla forza della tua dedizione. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da paladino fa riferimento alla tua caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da paladino da te lanciato e quando effettui un tiro per colpire con un incantesimo.

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

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

Focus di Incantamento

[Spellcasting Focus]

Puoi usare un simbolo sacro come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da paladino.

Punizione Divina

[Divine Smite]

A partire dal 2° livello, quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere uno slot incantesimo per infliggere danno radiante al bersaglio, oltre al danno dell'arma. Il danno aggiuntivo è 2d8 per uno slot incantesimo di 1° livello, più 1d8 per ogni livello dell'incantesimo sopra al 1°, massimo 5d8. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un immondo.

Giuramento Sacro

[Sacred Oath]

Quando raggiungi il 3° livello, pronunci un giuramento che ti vincola come paladino per l'eternità. Fino a questo momento hai affrontato un periodo di preparazione, devoto al sentiero ma ancora non vincolato ad esso. Ora scegli un giuramento, come il Giuramento di Devozione. La tua scelta ti conferisce dei privilegi al 3° livello e poi al 7°, 15° e 20° livello. Questi privilegi includono gli incantesimi del giuramento e il privilegio Incanalare Divinità.

Incantesimi del Giuramento

[Oath Spells]

Ogni giuramento è associato a una lista di incantesimi. Ottieni accesso a questi incantesimi ai livelli specificati nella descrizione del giuramento. Una volta ottenuto accesso a un incantesimo di giuramento, questo sarà considerato sempre preparato. Gli incantesimi del giuramento non sono conteggiati nel numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno. Se ottieni un incantesimo di giuramento che non appare sulla lista degli incantesimi da paladino, per te quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da paladino.

Incanalare Divinità

[Channel Divinity]

Il tuo giuramento ti permette di incanalare energia divina per alimentare effetti magici. Ogni opzione di Incanalare Divinità fornita dal tuo giuramento spiega come usarla. Quando usi Incanalare Divinità, scegli quale opzione creare. Prima di poter utilizzare di nuovo Incanalare Divinità dovrai completare un riposo breve o lungo. Alcuni effetti di Incanalare Divinità richiedono un tiro salvezza. Quando usi un effetto di questa classe, la CD è uguale alla CD dei tuoi incantesimi da paladino.

Salute Divina

[Divine Health]

Dal 3° livello in poi, la magia divina che ti fluisce attraverso ti rende immune alle malattie.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Attacco Extra

[Extra Attack]

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

Aura di Protezione

[Aura of Protection]

A partire dal 6° livello, ogniquale volta tu o una creatura amica entro 3 metri da te dovete effettuare un tiro salvezza, quella creatura ottiene un bonus al tiro salvezza pari al tuo modificatore di Carisma (con un bonus minimo +1). Per conferire questo bonus devi essere cosciente.

Al 18° livello, la gittata di quest'aura aumenta a 9 metri.

Aura di Coraggio

[Aura of Courage]

A partire dal 10° livello, tu e le creature tue amiche entro 3 metri da te non potete essere spaventati finché sei cosciente.

Al 18° livello, la gittata di quest'aura aumenta a 9 metri.

Punizione Divina Migliorata

[Improved Divine Smite]

Per l'11° livello, sei così infuso di giusta potenza che tutti i tuoi colpi con arma da mischia convogliano potere divino. Ogni qualvolta colpisci una creatura con un'arma da mischia, la creatura subisce 1d8 danni radianti aggiuntivi. Se usi la tua Punizione Divina assieme a un attacco, somma questo danno al danno aggiuntivo della Punizione Divina.

Tocco Purificante

[Cleansing Touch]

A partire dal 14° livello, puoi usare la tua azione per porre termine a un incantesimo su di te o una creatura consenziente che puoi toccare.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo di una volta).

Recuperi gli usi spesi al termine di un riposo lungo.

Giuramenti Sacri

Diventare un paladino vuol dire assumere voti che impegnano il paladino nella causa della giustizia e ad avere un ruolo attivo nel combattere la malvagità. Il giuramento finale, preso quando raggiunge il 3° livello, è il culmine dell'addestramento del paladino. Alcuni personaggi di questa classe non si considerano dei veri paladini fino a quando hanno raggiunto il 3° livello e compiuto questo giuramento. Per gli altri, il vero e proprio atto del pronunciare il giuramento è solo una formalità, un riconoscimento ufficiale di ciò che è sì e sempre celato nel cuore del paladino.

Infrangere il Giuramento

Un paladino cerca di mantenere i più alti standard di condotta, ma anche il paladino più virtuoso è fallace. A volte la giusta via si dimostra troppo ardua, a volte una situazione chiede di scegliere tra il minore di due mali, e altre volte le emozioni fanno sì che il paladino trasgredisca i suoi giuramenti.

Un paladino che infranga un voto di solito cerca l'assoluzione da un chierico che condivide la sua fede o da un altro paladino dello stesso ordine. Il paladino può trascorrere un'intera notte di veglia in preghiera come penitenza, o sottoporsi a digiuno o simile atto di auto-punizione. Dopo un rito di confessione e perdono, il paladino può agire libero dal peccato.

Se un paladino viola volontariamente il suo giuramento e non mostra alcun segno di pentimento, le conseguenze possono essere molto più gravi. A discrezione del GM, un paladino impenitente potrebbe essere obbligato ad abbandonare questa classe e adottarne un'altra.

Giuramento di Devozione

[Oath of Devotion]

Il Giuramento di Devozione lega il paladino ai nobili ideali di giustizia, virtù e ordine. A volte detti anche cavalieri, cavalieri bianchi o guerrieri sacri, questi paladini si riconoscono nell'ideale del cavaliere dall'armatura splendente, che agisce con onore perseguendo la giustizia e un bene superiore. Si comportano secondo i più alti standard di condotta e, alcuni, nel bene o nel male, desiderano tenere il resto del mondo agli stessi standard. Molti di coloro che prestano questo giuramento sono devoti agli dèi della legge e del bene, e usano i principi dei loro dèi come misura della propria devozione. Considerano gli angeli (i perfetti servitori del bene) come loro ideali, e incorporano immagini di ali angeliche nei loro elmi e nei loro stemmi.

Dettami di Devozione

[Tenets of Devotion]

Sebbene le esatte parole e restrizioni del Giuramento di Devozione varino, i paladini di questo giuramento condividono questi principi.

Onestà. Non mentire e non ingannare. Che le tue parole siano le tue promesse.

Coraggio. Non temere mai di agire, sebbene la cautela sia segno di saggezza.

Compassione. Aiuta il prossimo, proteggi i deboli e punisci coloro che li minacciano. Mostra pietà ai tuoi avversari, ma temperala con la saggezza.

Onore. Tratta gli altri con equità, e fa sì che le tue gesta siano per essi un esempio di onore. Fai quanto più del bene possibile provocando il minor ammontare di danno.

Dovere. Sii responsabile delle tue azioni e delle loro conseguenze, proteggi chi è affidato alle tue cure, e obbedisci a coloro che hanno una giusta autorità su di te.

Incantesimi del Giuramento

[Oath Spells]

Otteni gli incantesimi del giuramento al livello da paladino indicato.

Incantesimi del Giuramento di Devozione

[Oath of Devotion Spells]

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	protezione dal bene e dal male, santuario
5°	ristorare inferiore, zona di verità
9°	dissolvi magie, faro di speranza
13°	guardiano della fede, libertà di movimento
17°	colpo infuocato, comunione

Incanalare Divinità

[Channel Divinity]

Quando assumi questo giuramento al 3° livello, ottieni le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Arma Consacrata [Sacred Weapon]. Con un'azione, puoi infondere un'arma che stai impugnando di energia positiva, utilizzando Incanalare Divinità. Per 1 minuto, sommi il tuo modificatore di Carisma ai tiri per colpire effettuati con quell'arma (con un bonus minimo di +1). L'arma emette anche una luce intensa con un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri di raggio. Se l'arma non è già magica, diventa magica per la durata. Puoi terminare questo effetto durante il tuo turno, come parte di qualsiasi altra azione. Se non stai più impugnando o trasportando quest'arma, o se cadi privo di sensi, l'effetto ha termine.

Scacciare i Sacrileghi [Turn the Unholy]. Come azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronunci una preghiera di censura verso immondi e non morti, usando Incanalare Divinità. Ogni immondo e non morto che puoi vedere, e si trovi entro 9 metri da te, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni. Una creatura scacciata deve impiegare i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non si può

avvicinare volontariamente a più di 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può impiegare solo l'azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisca il movimento. Se non c'è spazio per fuggire, la creature può usare l'azione Schivare.

Aura di Devozione

[Aura of Devotion]

A partire dal 7° livello, tu e le creature amiche entro 3 metri da te non potete essere affascinate mentre sei cosciente.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

Purezza di Spirito

[Purity of Spirit]

A partire dal 15° livello, sei sempre sotto gli effetti dell'incantesimo *protezione dal bene e dal male*.

Nube Sacra

[Holy Nimbus]

Al 20° livello, con un'azione, puoi emanare un'aura di luce solare. Per 1 minuto, da te promana luce intensa in un raggio di 9 metri, e luce fioca per altri 9 metri oltre questi.

Ogni qualvolta una creatura nemica inizi il suo turno all'interno della luce intensa, la creatura subisce 10 danni radianti.

Inoltre, per la durata, hai vantaggio sui tiri salvezza contro incantesimi lanciati da immondi e non morti.

Una volta che hai usato questo privilegio, non potrai usarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Ranger

Privilegi di Classe

Come ranger, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d10 per livello da ranger

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da ranger oltre il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici, armi da guerra

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza

Abilità: Scegli tre abilità tra Addestrare Animali, Atletica, Furtività, Indagare Intuizione, Natura, Percezione e Sopravvivenza.

Il Ranger

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimo -				
				1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Esploratore Nato, Nemico Prescelto	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Incantesimi, Stile di Combattimento	2	2	-	-	-	-
3°	+2	Archetipo Ranger, Consapevolezza Primordiale	3	3	-	-	-	-
4°	+2	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	3	3	-	-	-	-
5°	+3	Attacco Extra	4	4	2	-	-	-
6°	+3	Miglioramenti di Esploratore Nato e Nemico Prescelto	4	4	2	-	-	-
7°	+3	Privilegio di Archetipo Ranger	5	4	3	-	-	-
8°	+3	Andatura sul Territorio, Incremento dei Punteggi di Caratteristica,	5	4	3	-	-	-
9°	+4	-	6	4	3	2	-	-
10°	+4	Miglioramento di Esploratore Nato, Nascondersi in Piena Vista	6	4	3	2	-	-
11°	+4	Privilegio di Archetipo Ranger	7	4	3	3	-	-
12°	+4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	7	4	3	3	-	-
13°	+5	-	8	4	3	3	1	-
14°	+5	Miglioramento di Nemico Prescelto, Svanire	8	4	3	3	1	-
15°	+5	Privilegio di Archetipo Ranger	9	4	3	3	2	-
16°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	9	4	3	3	2	-
17°	+6	-	10	4	3	3	3	1
18°	+6	Sensi Ferini	10	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	11	4	3	3	3	2
20°	+6	Sterminatore di Nemici	11	4	3	3	3	2

Esploratore Nato

[Natural Explorer]

Sei particolarmente familiare con un tipo di ambiente naturale e sei esperto nel viaggiare e sopravvivere in questa regione. Scegli un tipo di terreno prescelto: artico, costa, deserto, foresta, montagna, palude o pianura. Quando effettui una prova di Intelligenza o Saggezza collegata al tuo terreno prescelto, il tuo bonus di competenza viene raddoppiato se stai usando un'abilità in cui sei competente.

Mentre viaggi per un'ora o più sul tuo terreno prescelto, ottieni i seguenti benefici:

Equipaggiamento

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

- (a) armatura a scaglie o (b) armatura di cuoio
- (a) due spade corte o (b) due armi semplici
- (a) uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore
- Arco lungo e una faretra con 20 frecce

- Il terreno difficile non rallenta il movimento del tuo gruppo.
- Il tuo gruppo non può perdersi, se non a causa di effetti magici.
- Anche quando sei impegnato in un'altra attività durante il viaggio (come foraggiare, navigare o seguire tracce), sei sempre allerta dei pericoli.
- Se stai viaggiando da solo, puoi muoverti furtivamente tenendo un'andatura normale.
- Quando foraggi, trovi il doppio del cibo che troveresti normalmente.
- Mentre segui le tracce di altre creature, ne apprendi anche il numero esatto, la taglia e quanto tempo sia trascorso dal loro passaggio nell'area.

Scegli un ulteriore terreno prescelto al 6° e al 10° livello.

Nemico Prescelto

[Favored Enemy]

A partire dal 1° livello, hai sviluppato una significativa esperienza nello studio, seguire tracce, cacciare e anche parlare con un certo tipo di nemico.

Scegli un tipo di nemico prescelto: aberrazioni, bestie, celestiali, costrutti, draghi, elementali, fatati, giganti, immondi, melme, mostruosità, non morti o vegetali. In alternativa puoi scegliere come nemico favorito due razze umanoidi (come gnoll e orchi).

Hai vantaggio sulle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire le tracce dei tuoi nemici favoriti, oltre che alle prove di Intelligenza per ricordare informazioni su di loro.

Quando ottieni questo privilegio, apprendi anche un linguaggio di tua scelta che venga parlato dal nemico prescelto, se questi è in grado di parlare.

Scegli un ulteriore nemico prescelto, oltre che un linguaggio a esso associato, al 6° e 14° livello. Con l'aumentare di livello, le tue scelte dovrebbero riflettere i tipi di mostri che hai incontrato nel corso delle tue avventure.

Incantesimi

[Spellcasting]

Quando raggiungi il 2° livello, hai imparato ad usare l'essenza magica della natura per lanciare incantesimi, in modo simile al druido. Vedi *La Magia* per le regole generali sul lancio degli incantesimi e *Le Liste degli Incantesimi* per una selezione di incantesimi da ranger.

Slot Incantesimo

[Spell Slots]

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

Per esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello *amicizia con gli animali* e hai uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi lanciare *amicizia con gli animali* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da ranger.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Il Ranger, mostra quando apprenderai altri incantesimi da ranger di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo. Per esempio, quando raggiungi il 5° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

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

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

La Saggezza è la tua caratteristica da incantatore per gli incantesimi da ranger, dato che la tua magia deriva dalla

tua sintonia con la natura. Usi la Saggezza ogni volta che un incantesimo da ranger fa riferimento alla tua caratteristica da incantatore. Inoltre, usi il modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da ranger da te lanciato e quando effettui un tiro per colpire con un incantesimo.

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

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

Stile di Combattimento

[Fighting Style]

Al 2° livello come tua specializzazione adotti un particolare stile di combattimento. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi acquisire più di una volta lo stesso Stile di Combattimento, anche se in seguito ottieni una nuova scelta.

Combattere con Due Armi

[Two-Weapon Fighting]

Quando ti impegni in combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di caratteristica al danno del secondo attacco.

Difesa

[Defense]

Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

Duellare

[Dueling]

Quando impugn timerma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

Tiro

[Archery]

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire effettuati con le armi a distanza.

Archetipo Ranger

[Ranger Archetype]

A partire dal 3° livello, scegli un archetipo che cerchi di emulare, come il Cacciatore. Questa scelta ti conferisce un privilegio al 3° livello, e un altro al 7°, 11° e 15° livello.

Consapevolezza Primordiale

[Primeval Awareness]

A partire dal 3° livello, puoi usare la tua azione e spendere uno slot incantesimo da ranger per concentrare la tua consapevolezza sulla regione circostante. Per 1 minuto per livello dello slot incantesimo speso, puoi percepire se le seguenti creature siano presenti entro 1,5 chilometri da te (o entro 10 chilometri se sei nel tuo terreno prescelto): aberrazioni, celestiali, draghi, elementali, fatati, immondi e non morti. Questo privilegio non rivela la posizione o il numero delle creature.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Attacco Extra

[Extra Attack]

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

Andatura sul Terreno

[Land's Stride]

A partire dall'8° livello, muoversi attraverso terreno difficile non magico non ti costa più movimento aggiuntivo. Puoi attraversare i vegetali non magici senza esserne rallentato e senza subire danni da essi, se presentano spine, spuntoni o simili pericoli. Inoltre, hai vantaggio sui tiri salvezza contro vegetali che sono stati creati o manipolati magicamente per impedire il movimento, come quelli creati dall'incantesimo *intralciare*.

Nascondersi in Piena Vista

[Hide in Plain Sight]

A partire dal 10° livello, puoi spendere 1 minuto a mimetizzarti. Devi avere accesso a fango fresco, terriccio, piante e fuliggine e altri materiali naturali con i quali creare il tuo camuffamento. Una volta mimetizzato in questo modo, puoi cercare di nasconderti appiattendoti contro una superficie solida,

come un albero o un muro, che sia larga e alta almeno quanto te. Ottieni un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) finché rimani fermo senza muoverti o effettuare azioni. Una volta che ti muovi o effettui un'azione o una reazione, ti devi mimetizzare di nuovo per ottenere questo beneficio.

Svanire

[Vanish]

A partire dal 14° livello, puoi usare l'azione Nascondersi come azione bonus durante il tuo turno. Inoltre, le tue tracce non possono essere rilevate se non con mezzi magici, a meno che tu non decida di lasciare una scia.

Sensi Ferini

[Feral Senses]

Al 18° livello, sviluppi dei sensi soprannaturali che ti aiutano a combattere le creature che non puoi vedere. Quando attacchi una creatura che non puoi vedere, la tua incapacità di vedere non comporta svantaggio ai tiri per colpire contro di essa.

Sei anche consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile entro 9 metri da te, purché la creatura non sia nascosta a te, e tu non sia accecato o assordato.

Sterminatore di Nemici

[Foe Slayer]

Al 20° livello, diventi un insuperabile cacciatore dei tuoi nemici. Una volta durante ciascun tuo turno, puoi sommare il tuo modificatore di Saggezza al tiro per colpire o al tiro di danno di un attacco effettuato contro uno dei tuoi nemici prescelti. Puoi scegliere di usare questo privilegio prima o dopo il tiro, ma prima che qualsiasi risultato del tiro venga applicato.

Cacciatore

[Hunter]

Emulare l'archetipo del Cacciatore significa accettare il proprio posto come baluardo tra la civiltà e i terrori delle terre selvagge. Mentre percorri la via del Cacciatore, apprendi tecniche specializzate per combattere le minacce che affronti, da ogre selvaggi ad orde di orchi, per passare a troneggianti giganti e draghi terrificanti.

Preda del Cacciatore

[Hunter's Prey]

Al 3° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Uccisore di Giganti [Giant Killer]. Quando una creatura di taglia Grande o superiore entro 1,5 metri da te, ti colpisce o manca con un attacco, puoi usare la tua reazione per attaccare immediatamente quella creatura dopo il suo attacco, purché tu possa vedere la creatura.

Devastatore dell'Orda [Horde Breaker]. Una volta, durante ciascun tuo turno in cui effettui un attacco con arma, puoi effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa che sia entro 1,5 metri dal bersaglio originale e entro la gittata della tua arma.

Sterminatore di Colossi [Colossus Slayer]. La tua tenacia può abbattere i nemici più potenti. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, la creatura subisce 1d8 danni aggiuntivi se non è al massimo dei suoi punti ferita. Puoi infliggere questo danno aggiuntivo solo una volta per turno.

Tattiche Difensive

[Defensive Tactics]

Al 7° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Difesa dal Multiattacco [Multiattack Defense]. Quando una creatura ti colpisce con un attacco, ottieni un bonus di +4 alla CA contro tutti gli attacchi successivi effettuati da quella creatura per il resto del turno.

Sfuggire all'Orda [Escape the Horde]. Gli attacchi di opportunità effettuati contro di te hanno svantaggio.

Volontà di Acciaio [Steel Will]. Hai vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Multiattacco

[Multiattack]

All'11° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Attacco Turbinante [Whirlwind Attack]. Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco da mischia contro un qualsiasi numero di creature entro 1,5 metri da te, effettuando un tiro per colpire separato per ogni bersaglio.

Raffica [Volley]. Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco a distanza contro un qualsiasi numero di creature entro 3 metri da un punto che puoi vedere e che sia entro la gittata della tua arma. Devi avere come di norma munizioni sufficienti per tutti i bersagli, ed effettui un tiro per colpire separato per ciascun di loro.

Difesa del Cacciatore Superiore

[Superior Hunter's Defense]

Al 15° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Elusione [Evasion]. Quando sei vittima di un effetto, come il soffio infuocato di un drago rosso o l'incantesimo *fulmine*, che permette un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se superi il tiro salvezza, e solo la metà dei danni se lo fallisci.

Opporsi alla Marea [Stand Against the Tide].

Quando una creatura ostile ti manca con un attacco in mischia, puoi usare la tua reazione per obbligare quella creatura a ripetere lo stesso attacco contro un'altra creatura (che non sia se stessa) di tua scelta.

Schivata Prodigiosa [Uncanny Dodge]. Quando un attaccante che puoi vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

Stregone

[Sorcerer]

Privilegi di Classe

Come stregone, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d6 per livello da stregone

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d6 (o 4) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da stregone oltre il 1°

Competenze

Armature: Nessuna

Armi: Balestre leggere, bastoni, dardi, fionde, pugnali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma

Abilità: Scegli due abilità tra Arcano, Inganno, Intimidire, Intuizione, Persuasione e Religione

Equipaggiamento

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

- (a) una balestra leggera e 20 quadrelli o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) una borsa dei componenti o (b) un focus arcano
- (a) uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore
- Due pugnali

Lo Stregone

Livello	Bonus di Competenza	Punti Stregoneria	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	-	Incantesimi, Origine Stregonesca	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	2	Fonte di Magia	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	6	Privilegio di Origine Stregonesca	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	8	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	12	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	14	Privilegio di Origine Stregonesca	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	16	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	18	Privilegio di Origine Stregonesca	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	19	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	20	Ripristino Stregonesco	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Incantesimi

[Spellcasting]

Un evento del tuo passato, o nella vita di un tuo genitore o antenato, ha lasciato su di te un marchio indelebile infondendoti di magia arcana. Questa fonte di magia, quale che sia la sua origine, alimenta ora i tuoi incantesimi. Vedi *La Magia* per le regole generali sul

lancio degli incantesimi e *Le Liste degli Incantesimi* per la lista degli incantesimi da stregone.

Trucchetti

[Cantrips]

Ai 1° livello, conosci quattro trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone. Ai livelli più alti

apprenderei ulteriori trucchetti da stregone di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Lo Stregone.

Slot Incantesimo

[Spell Slots]

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

Per esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello *mani brucianti* e hai uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi lanciare *mani brucianti* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da stregone.

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

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

Caratteristica da Incantatore

Il Carisma è la tua caratteristica da incantatore per gli incantesimi da stregone, dato che il potere della tua magia si affida alla tua abilità di proiettare la tua volontà nel mondo. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da stregone fa riferimento alla tua caratteristica da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da stregone da te lanciato e quando effettui un tiro per colpire con un incantesimo.

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

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

Focus di Incantamento

[Spellcasting Focus]

Puoi usare un focus arcano come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da stregone.

Origine Stregonesca

[Sorcerous Origin]

Scegli un'origine stregonesca, che descrive la fonte del tuo potere magico innato, come la Stirpe Draconica. Questa scelta ti conferisce privilegi quando la scegli al 1° livello, e un ancora al 6°, 14° e 18° livello.

Fonte di Magia

[Font of Magic]

Al 2° livello, attingi a una profonda sorgente di magia nascosta dentro di te. Questa fonte è rappresentata dai

punti stregoneria, che ti permettono di creare una grande varietà di effetti magici.

Punti Stregoneria

[Sorcery Points]

Hai 2 punti stregoneria, e ne ottieni di più quando raggiungi i livelli più alti, come mostrato nella colonna Punti Stregoneria della tabella Lo Stregone. Non potrai mai avere più punti stregoneria di quanti mostrati per il tuo livello sulla tabella. Recuperi tutti i punti stregoneria spesi al termine di un riposo lungo.

Lancio Flessibile

[Flexible Casting]

Puoi usare i tuoi punti stregoneria per ottenere ulteriori slot incantesimo, o sacrificare gli slot incantesimo per ottenere ulteriori punti stregoneria. Impari altri modi di usare i tuoi punti stregoneria quando raggiungi i livelli più alti.

Creare Slot Incantesimo [Creating Spell Slots]. Con un'azione bonus durante il tuo turno, puoi trasformare i punti stregoneria non spesi in uno slot incantesimo. La tabella Creare Slot Incantesimo mostra il costo della creazione di uno slot incantesimo di uno specifico livello. Non puoi creare slot incantesimo di livello superiore al 5°.

Lo slot incantesimo così creato svanisce al termine di un riposo lungo.

Creare Slot Incantesimo

[Creating Spell Slots]

Livello dello Slot Incantesimo	Costo in Punti Stregoneria
1°	2
2°	3
3°	5
4°	6
5°	7

Convertire uno Slot Incantesimo in Punti

Stregoneria [Converting a Spell Slot to Sorcery

Points]. Con un'azione bonus durante il tuo turno, puoi spendere uno slot incantesimo e ottenere un numero di punti stregoneria pari al suo livello.

Metamagia

[Metamagic]

Al 3° livello, la capacità la capacità di piegare i tuoi incantesimi alle tue necessità. Ottieni due delle seguenti opzioni di Metamagia di tua scelta. Ne ottieni un'altra al 10° e 17° livello.

Puoi usare una sola opzione di Metamagia su di un incantesimo da te lanciato, a meno che non sia indicato altrimenti.

Incantesimo Celato

[Subtle Spell]

Quando lanci un incantesimo, puoi spendere 1 punto stregoneria per lanciarlo senza componenti somatiche o componenti verbali.

Incantesimo Distante

[Distant Spell]

Quando lanci un incantesimo che ha una gittata di 1,5 metri o superiore, puoi spendere 1 punto stregoneria per raddoppiare la gittata di quell'incantesimo.

Quando lanci un incantesimo con la gittata contatto, puoi spendere 1 punto stregoneria per trasformare la gittata dell'incantesimo in 9 metri.

Incantesimo Esteso

[Extended Spell]

Quando lanci un incantesimo che ha durata 1 minuto o superiore, puoi spendere 1 punto stregoneria per raddoppiarne la durata, fino ad una durata massima di 24 ore.

Incantesimo Intensificato

[Heightened Spell]

Quando lanci un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un tiro salvezza per resistere agli effetti, puoi spendere 3 punti stregoneria per dare a un bersaglio dell'incantesimo svantaggio al suo primo tiro salvezza effettuato contro l'incantesimo.

Incantesimo Potenziato

[Empowered Spell]

Quando tiri il danno per un incantesimo, puoi spendere 1 punto stregoneria per ritirare un numero di dadi fino ad un massimo del tuo modificatore di Carisma (minimo un dado). Devi usare il nuovo risultato.

Puoi usare Incantesimi Potenziati anche se hai già usato una diversa opzione di Metamagia durante l'esecuzione dell'incantesimo.

Incantesimo Preciso

[Careful Spell]

Quando lanci un incantesimo che forza un'altra creatura a effettuare un tiro salvezza, puoi proteggere alcune creature dal pieno impatto dell'incantesimo. Per farlo, spendi 1 punto stregoneria e scegli un numero di creature pari al massimo al tuo modificatore di Carisma (minimo una creatura). Una creatura così scelta supera

automaticamente il suo tiro salvezza contro l'incantesimo.

Incantesimo Raddoppiato

[Twinned Spell]

Quando lanci un incantesimo che prende a bersaglio una sola creatura (al suo attuale livello di incantesimo) e non ha la gittata personale, puoi spendere un numero di punti stregoneria pari al livello dell'incantesimo per prendere a bersaglio una seconda creatura a gittata con lo stesso incantesimo (1 punto stregoneria se l'incantesimo è un truccetto).

Per essere idoneo, un incantesimo deve essere incapace di prendere a bersaglio più di una creatura al corrente livello dell'incantesimo. Per esempio, *dardo incantato* e *raggio rovente* non sono idonei, ma *raggio di gelo*, lo è.

Incantesimo Rapido

[Quickened Spell]

Quando lanci un incantesimo con tempo di lancio 1 azione, puoi spendere 2 punti stregoneria per cambiare, per quel lancio, il tempo di lancio in 1 azione bonus.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Ripristino Stregonesco

[Sorcerous Restoration]

Al 20° livello, recuperi 4 punti stregoneria ogni volta che termini un riposo breve.

Discendenza Draconica

[Draconic Bloodline]

La tua magia innata proviene dalla magia draconica che si mischiò in passato al tuo sangue o a quello dei tuoi antenati. Spesso, gli stregoni con questa origine risalgono la loro discendenza ad un grande stregone dei tempi antichi che aveva stretto un patto con un drago o addirittura rivendicava un genitore drago. Alcune di queste stirpi sono ben stabilite nel mondo, mentre altre sono misteriose. Un qualsiasi stregone potrebbe essere il primo di una nuova stirpe, come risultato di un patto o qualche altra circostanza straordinaria.

Antenato Draconico

[Dragon Ancestor]

Al 1° livello, scegli un tipo di drago come tuo antenato. Il tipo di danno associato a ciascun tipo di drago, verrà usato dai privilegi che guadagnerai in seguito.

Discendenza Draconica

[Draconic Ancestry]

Drago	Tipo di Danno
Argento	Freddo
Bianco	Freddo
Blu	Fulmine
Bronzo	Fulmine
Nero	Acido
Oro	Fuoco
Ottone	Fuoco
Rame	Acido
Rosso	Fuoco
Verde	Veleno

Puoi parlare, leggere e scrivere in Draconico. Inoltre, ogni volta che effettui una prova di Carisma quando interagisci con un drago, il tuo bonus di competenza, se si può applicare alla prova, viene raddoppiato.

Resilienza Draconica

[Draconic Resilience]

Con il fluire della magia nel tuo corpo, emergono tratti del tuo antenato draconico. Al 1° livello, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 e aumentano ancora di 1 ogni volta che ottieni un livello in questa classe. Inoltre, parte della tua pelle viene ricoperta da un sottile strato di scaglie simili a quelle di un drago. Quando non indossi armature, la tua CA è pari a 13 + il tuo modificatore di Destrezza.

Affinità Elementale

[Elemental Affinity]

A partire dal 6° livello, quando lanci un incantesimo che infligge danni del tipo associato alla tua discendenza draconica, sommi il tuo modificatore di Carisma al danno di un singolo tiro di danno provocato dall'incantesimo. Allo stesso tempo, puoi spendere 1 punto stregoneria per ottenere resistenza a quel tipo di danno per 1 ora.

Ali di Drago

[Dragon Wings]

Al 14° livello, ottieni la capacità di far spuntare dalla tua schiena un paio di ali da drago, ottenendo velocità di volo pari alla tua attuale velocità. Puoi creare queste ali come azione bonus durante il tuo turno. Esse rimangono fino a quando non le congiderai con un'azione bonus durante il tuo turno.

Non puoi manifestare le ali mentre indossi un'armatura, a meno che l'armatura sia stata appositamente progettata per ospitarle, e gli abiti non costruiti per accomodare le tue ali potrebbero venir distrutti quando le manifesti.

Presenza Draconica

[Draconic Presence]

A partire dal 18° livello, puoi incanalare la temibile presenza del tuo antenato drago, facendo sì che chi ti circonda sia impressionato o spaventato. Con un'azione, puoi spendere 5 punti stregoneria per attingere a questo potere ed emanare un'aura di venerazione o paura (a tua scelta) fino a 18 metri di distanza. Per 1 minuto o finché non perdi la concentrazione (come se stessi lanciando un incantesimo a concentrazione), ogni creatura ostile che inizia il suo turno all'interno di quest'aura deve superare un tiro salvezza su Saggezza o restare affascinata (se scegli venerazione) o spaventata (se scegli paura) fino al termine dell'aura. Una creatura che superi il suo tiro salvezza è immune alla tua aura per 24 ore.

Warlock

Privilegi di Classe

Come warlock, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Vita: 1d8 per livello da warlock

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere

Armi: Armi semplici

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Abilità: Scegli due abilità tra Arcano, Inganno, Intimidire, Indagare, Natura, Religione e Storia

Equipaggiamento

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

- (a) una balestra leggera e 20 quadrelli o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) una borsa dei componenti o (b) un focus arcano
- (a) uno zaino da studioso o (b) uno zaino da speleologo
- Armatura di cuoio, una qualsiasi arma semplice e due pugnali

Il Warlock

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	Slot Incantesimo	Livello dello Slot	Suppliche Conosciute
1°	+2	Magia del Patto, Patrono Ultraterreno	2	2	1	1°	-
2°	+2	Suppliche Occulte	2	3	2	1°	2
3°	+2	Dono del Patto	2	4	2	2°	2
4°	+2	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	3	5	2	2°	2
5°	+3	-	3	6	2	3°	3
6°	+3	Privilegio di Patrono Ultraterreno	3	7	2	3°	3
7°	+3	-	3	8	2	4°	4
8°	+3	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	3	9	2	4°	4
9°	+4	-	3	10	2	5°	5
10°	+4	Privilegio di Patrono Ultraterreno	4	11	2	5°	5
11°	+4	Arcanum Mistico (6° livello)	4	12	3	5°	5
12°	+4	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	12	3	5°	6
13°	+5	Arcanum Mistico (7° livello)	4	13	3	5°	6
14°	+5	Privilegio di Patrono Ultraterreno	4	13	3	5°	6
15°	+5	Arcanum Mistico (8° livello)	4	14	3	5°	7
16°	+5	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	14	3	5°	7
17°	+6	Arcanum Mistico (9° livello)	4	15	4	5°	7
18°	+6	-	4	15	4	5°	8
19°	+6	Incremento dei Punteggi di Caratteristica	4	15	4	5°	8
20°	+6	Maestro dell'Occulto	4	15	4	5°	8

Magia del Patto

[Pact Magic]

Le tue ricerche arcane e la magia conferitarti dal tuo patrono ti forniscono una certa predisposizione per gli incantesimi. Vedi *La Magia* per le regole generali sul lancio degli incantesimi e *Le Liste degli Incantesimi* per la lista degli incantesimi da warlock.

Trucchetti

[Cantrips]

Conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da warlock. Ai livelli più alti apprendrai ulteriori trucchetti da warlock di tua scelta, come

mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Warlock.

Slot Incantesimo

[Spell Slots]

La tabella Il Warlock mostra quanti slot incantesimo possiedi. La tabella mostra anche di che livello sono questi slot; tutti i tuoi slot incantesimo sono dello stesso livello. Per lanciare uno dei tuoi incantesimi da warlock di 1° livello o più alto, devi spendere uno slot incantesimo. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo breve o lungo. Per esempio, quando sei di 5° livello, hai due slot incantesimo di 3° livello. Per lanciare l'incantesimo di 1°

livello *onda tonante*, devi spendere uno di questi slot, e lo lanci come fosse un incantesimo di 3° livello.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da warlock.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Il Warlock mostra quando apprenderai altri incantesimi da warlock di tua scelta di 1° livello o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello non superiore a quello indicato nella colonna Livello dello Slot per il tuo livello di esperienza. Per esempio, quando raggiungi il 6° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo da warlock di 1°, 2° o 3° livello.

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

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

Il Carisma è la tua caratteristica da incantatore per gli incantesimi da warlock. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da warlock fa riferimento alla tua caratteristica da incantatore. Inoltre, usi il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da warlock da te lanciato e quando effettui un tiro per colpire con un incantesimo.

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

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

Focus di Incantamento

[Spellcasting Focus]

Puoi usare un focus arcano come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da warlock.

Patrono Ultraterreno

[Otherworldly Patron]

Al 1° livello, hai stretto un accordo con una creatura ultraterrena di tua scelta, come l'Immondo. Questa scelta ti conferisce un privilegio al 1° livello e poi ancora al 6°, 10° e 14° livello.

Suppliche Occulte

[Eldritch Invocations]

Nel tuo studio del sapere occulto, hai scoperto delle facoltà mistiche, frammenti di conoscenze proibite che ti infondono di una capacità magica perpetua.

Al 2° livello, ottieni due suppliche occulte di tua scelta. Le varie suppliche sono dettagliate al termine della descrizione della classe. Quando ottieni determinati livelli da warlock, ottieni altre suppliche di tua scelta, come indicato nella colonna Suppliche Conosciute della tabella Il Warlock.

Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere una delle suppliche da te conosciute e rimpiazzarla con un'altra supplica che puoi imparare a quel livello.

Dono del Patto

[Pact Boon]

Al 3° livello, il tuo patrono ultraterreno ti conferisce un dono per il tuo leale servizio. Ottieni uno dei seguenti privilegi a tua scelta.

Patto della Catena

[Pact of the Chain]

Apprendi l'incantesimo *trovare famiglia* e lo puoi lanciare come rituale. L'incantesimo non è conteggiato tra i tuoi incantesimi conosciuti.

Quando lanci l'incantesimo, puoi scegliere una qualsiasi delle normali forme per il tuo famiglia o una delle seguenti forme speciali: imp, quasit, pseudodrago, sprite.

Inoltre, quando effettui l'azione Attaccare, puoi rinunciare a uno dei tuoi attacchi per permettere al tuo famiglia di effettuare un attacco per conto proprio, usando la sua reazione.

Patto della Lama

[Pact of the Blade]

Puoi usare la tua azione per creare un'arma del patto nella tua mano. Puoi scegliere la forma che assumerà quest'arma da mischia ogni volta che la crei. Mentre la impugni, vieni considerato competente con essa. Quest'arma è considerata magica al fine di superare la resistenza e l'immunità agli attacchi e i danni non magici.

La tua arma del patto svanisce se si trova a più di 1,5 metri da te per 1 minuto o più. Sparisce anche se usi di nuovo questo privilegio, se congedi l'arma (non c'è bisogno di alcuna azione), o se muori.

Puoi trasformare un'arma magica nella tua arma del patto, svolgendo uno speciale rituale mentre impugni l'arma. Svolgi il rituale nel corso di 1 ora. Il rituale può essere svolto anche durante un riposo breve. Alla fine del rituale puoi congedare l'arma, rinchiudendola in uno spazio extradimensionale, per poi farla ricomparire ogni volta che creerai in seguito un'arma del patto. Non puoi effettuare questo rituale su di un artefatto o un'arma senziente. L'arma cesserà di essere la tua arma del patto se muori, se svolgi il rituale di 1 ora su di un'altra arma, o se effettui un rituale di 1 ora per spezzare il legame con essa. Quando il legame si spezza, l'arma ricompare ai tuoi piedi qualora in quel momento si trovi nello spazio extradimensionale.

Patto del Tomo

[Pact of the Tome]

Il tuo patrono ti dona un grimorio detto Libro delle Ombre. Quando ottieni questo privilegio, scegli tre trucchetti dalla lista degli incantesimi di qualsiasi classe (questi trucchetti possono appartenere a liste diverse). Finché il libro è con te, puoi lanciare questi trucchetti a volontà come se per te fossero incantesimi da warlock. Non sono conteggiati nel numero di trucchetti da te conosciuti.

Se perdi il Libro delle Ombre, puoi svolgere una cerimonia di 1 ora per riceverne un rimpiazzo dal tuo patrono. Questa cerimonia può essere svolta durante un riposo breve o lungo, e distrugge il libro precedente. Quando muori, il libro si tramuta in cenere.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

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

Arcanum Mistico

[Mystic Arcanum]

All'11° livello, il tuo patrono ti rivela un segreto magico detto arcanum. Scegli un incantesimo di 6° livello dalla lista degli incantesimi del warlock come arcanum.

Puoi lanciare il tuo incantesimo arcanum una volta senza spendere slot incantesimo. Devi terminare un riposo lungo prima di poterlo usare di nuovo.

Ai livelli più alti, ricevi altri incantesimi da warlock che possono essere lanciati in questa maniera: un incantesimo di 7° livello al 13° livello, un incantesimo di 8° livello al 15° livello e un incantesimo di 9° livello al 17° livello. Recupera tutti gli usi del tuo Arcanum Mistico quando termini un riposo lungo.

Maestro dell'Occulto

[Eldritch Master]

Al 20° livello, puoi attingere alla tua riserva interiore di potere mistico mentre supplichi il tuo patrono per recuperare gli slot incantesimo spesi. Puoi spendere 1 minuto a supplicare l'aiuto del tuo patrono per recuperare tutti gli slot incantesimo spesi tramite il tuo privilegio Magia del Patto. Una volta recuperati gli slot incantesimo tramite questo privilegio, devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo Maestria dell'Occulto.

Il Tuo Beneficio del Patto

Ogni beneficio del Patto produce una creatura o un oggetto speciale che riflette la natura del tuo patrono.

Patto della Catena. Il tuo famiglio è più astuto di un normale famiglio. La sua forma naturale può essere un riflesso del tuo patrono, e gli imp e i quasit sono legato all'Immondo.

Patto della Lama. Se servi l'Immondo, la tua arma potrebbe essere un'ascia fatta di metallo nero e adornata con fiamme decorative

Patto del Tomo. Il tuo Libro delle Ombre potrebbe essere un pesante tomo rilegato con pelle di demone e con borchie di ferro che contiene incantesimi di evocazione e molto sapere proibito sulle regioni losche del cosmo, regalato dall'Immondo.

Patroni Ultraterreni

Le creature che agiscono da patroni per i warlock sono potenti abitanti di altri piani di esistenza, non delle divinità, ma creature dal potere quasi divino. I diversi Patroni danno accesso, ai loro warlock, a poteri e facoltà diverse, e si aspettano favori in cambio.

Alcuni patroni collezionano i warlock, donando abbastanza liberamente il sapere mistico o potenziandone le capacità per legare i mortali alla loro volontà. Altri patroni possono invece conferire i loro poteri con riluttanza, e stringere un patto con un solo warlock. I warlock che servono lo stesso patrono potrebbero considerarsi alleati, fratelli o rivali.

L'Immondo

[The Fiend]

Hai stretto un patto con un immondo dei piani inferi dell'esistenza, una creatura che brama il male, anche se cerchi di combattere le sue mire. Queste creature desiderano la corruzione o distruzione di tutte le cose, te compreso. Gli immondi abbastanza potenti da stringere un patto includono i signori dei demoni come Demogorgon, Orcus. Fraz'Urb-luu e Baphomet; arcidiavoli come Asmodeus, Dispater, Mefistofele e Belial; diavoli della fossa e balor particolarmente potenti; e gli ultraloth e gli altri sovrani degli yugoloth.

Lista degli Incantesimi Espansa

[Expanded Spell List]

Quando apprendi un incantesimo da warlock, l'Immondo ti permette di scegliere da una lista di incantesimi espansa. Gli incantesimi seguenti vengono aggiunti alla lista dei tuoi incantesimi da warlock.

Incantesimi Espansi dell'Immondo

[Fiend Expanded Spells]

Livello	Incantesimi
dell'Incantesimo	
1°	<i>comandare, mani brucianti</i>
2°	<i>cecità/sordità, raggio rovente</i>
3°	<i>nube maleodorante, palla di fuoco</i>
4°	<i>muro di fuoco, scudo di fuoco</i>
5°	<i>colpo infuocato, santificare</i>

Benedizione dell'Oscuro

[Dark One's Blessing]

A partire dal 1° livello, quando riduci una creatura ostile a 0 punti ferita, ottieni un numero di punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di Carisma + il tuo livello da warlock (minimo 1).

Fortuna dell'Oscuro

[Dark One's Own Luck]

A partire dal 6° livello, puoi richiamare il tuo patrono per modificare la sorte in tuo favore. Quando effettui una prova di caratteristica o un tiro salvezza, puoi usare questo privilegio per sommare un d10 al tiro. Puoi farlo

dopo aver visto il tiro iniziale ma prima di determinare gli effetti del tiro.

Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

Resilienza Immonda

[Fiendish Resilience]

A partire dal 10° livello, al termine di un riposo breve o lungo puoi scegliere un tipo di danno. Ottieni resistenza a quel tipo di danno finché non scegli un tipo di resistenza diverso tramite questo privilegio. I danni dalle armi magiche o le armi d'argento ignorano questa resistenza.

Scagliare all'Inferno

[Hurl Through Hell]

A partire dal 14° livello, quando colpisci una creatura con un attacco, puoi usare questo privilegio per trasportare istantaneamente il bersaglio attraverso i piani inferi. La creatura scompare e vaga in questi territori da incubo.

Al termine del tuo prossimo turno, il bersaglio ricompare nello spazio che occupava in precedenza, o il più vicino spazio non occupato. Se il bersaglio non è un immondo, subisce 10d10 danni psichici mentre si riprende dalla sua orripilante esperienza.

Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Suppliche Occulte

[Eldritch Invocations]

Se una facoltà mistica ha dei prerequisiti, devi soddisfarli per poterla apprendere. Puoi apprendere la facoltà nello stesso momento in cui ne soddisfi i prerequisiti. Il livello minimo richiesto è il livello da warlock, non il livello totale del personaggio.

Armatura delle Ombre

[Armor of Shadows]

Puoi lanciare a volontà *armatura magica* su di te, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Balzo Ultraterreno

[Otherworldly Leap]

Prerequisito: 9° livello

Puoi lanciare a volontà *saltare* su di te, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Catene di Carceri

[Chains of Carceri]

Prerequisito: 15° livello, privilegio Patto della Catena

Puoi lanciare *blocca mostro* a volontà (prendendo a bersaglio un celestiale, immondo o elementale) senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali. Devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo questa invocazione sulla stessa creatura.

Deflagrazione Agonizzante

[Agonizing Blast]

Prerequisito: trucchetto deflagrazione mistica

Quando lanci *deflagrazione mistica*, sommi il tuo modificatore di Carisma al danno che infliggi quando colpisci.

Deflagrazione Respingente

[Repelling Blast]

Prerequisito: trucchetto deflagrazione mistica

Quando colpisci una creatura con *deflagrazione mistica*, puoi spingere la creatura di 3 metri in linea retta lontano da te.

Fardello Mentale

[Mire the Mind]

Prerequisito: 5° livello

Puoi lanciare *lentezza* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non potrai utilizzarla di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Influenza Seducente

[Beguiling Influence]

Ottieni la competenza nelle abilità Inganno e Persuasione.

Ladro dei Cinque Fati

[Thief of Five Fates]

Puoi lanciare *anatema* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non potrai utilizzarla di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Lama Assetata

[Thirsting Blade]

Prerequisito: 5° livello, privilegio Patto della Lama

Puoi attaccare con la tua arma del patto due volte, invece che una, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

Lancia Occulta

[Eldritch Spear]

Prerequisito: trucchetto deflagrazione mistica

Quando lanci *deflagrazione mistica*, la gittata diventa di 90 metri.

Libro degli Antichi Segreti

[Book of Ancient Secrets]

Prerequisito: privilegio Patto del Tomo

Adesso puoi scrivere rituali magici all'interno del tuo Libro delle Ombre. Scegli due incantesimi di 1° livello che hanno l'etichetta rituale, appartenenti alla lista degli incantesimi di qualsiasi classe (non devono appartenere entrambi alla stessa classe). L'incantesimo compare nel libro e non viene conteggiato nel numero degli incantesimi da te conosciuti. Mentre hai in mano il tuo Libro delle Ombre, puoi lanciare gli incantesimi scelti come rituali. Non puoi lanciare gli incantesimi in alcun modo salvo come rituali, a meno che tu non li abbia appresi tramite qualche altro metodo. Puoi anche lanciare un incantesimo da warlock che conosci come rituale, se questo possiede l'etichetta rituale. Durante le tue avventure, puoi aggiungere altri incantesimi rituali al tuo Libro delle Ombre. Quando trovi un incantesimo, puoi aggiungerlo al libro se il livello dell'incantesimo è pari o inferiore alla metà del tuo livello da warlock (arrotondato per eccesso) e se riesci a trovare del tempo libero per trascrivere l'incantesimo. Per ogni livello dell'incantesimo, il processo di trascrizione dura 2 ore e costa 50 mo per i rari inchiostri necessari a trascriverlo.

Lingue delle Bestie

[Beast Speech]

Puoi lanciare a volontà *parlare con gli animali*, senza spendere uno slot incantesimo.

Maestro di Mille Forme

[Master of Myriad Forms]

Prerequisito: 15° livello

Puoi lanciare a volontà *alterare sé stesso*, senza spendere uno slot incantesimo.

Maschera dei Molti Volti

[Mask of Many Faces]

Puoi lanciare a volontà *camuffare sé stesso*, senza spendere uno slot incantesimo.

Occhi del Custode delle Rune

[Eyes of the Rune Keeper]

Puoi leggere tutte le forme di scrittura.

Parola Temibile

[Dreadful Word]

Prerequisito: 7° livello

Puoi lanciare *confusione* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non potrai utilizzarla di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Passo Ascendente

[Ascendant Step]

Prerequisito: 9° livello

Puoi lanciare a volontà *levitare* su di te, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Presagio di Sventura

[Sign of Ill Omen]

Prerequisito: 5° livello

Puoi lanciare *scagliare maledizione* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non potrai utilizzarla di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Scultore della Carne

[Sculptor of Flesh]

Prerequisito: 7° livello

Puoi lanciare *metamorfosi* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non potrai utilizzarla di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Servitori del Caos

[Minions of Chaos]

Prerequisito: 9° livello

Puoi lanciare *evoca elementale* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non potrai utilizzarla di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Sguardo delle Due Menti

[Gaze of the Two Minds]

Puoi usare la tua azione mentre sei a contatto con un umanoide consenziente e percepire tramite i suoi sensi fino al termine del tuo prossimo turno. Finché la creatura si trova sul tuo stesso piano di esistenza, puoi usare la tua azione nei turni successivi per mantenere questa connessione, estendendo la durata fino al termine del tuo prossimo turno. Mentre percepisci tramite i sensi di un'altra creatura, benefici di qualsiasi senso speciale posseduto da quella creatura, e sei accecato e assordato nei confronti delle tue vicinanze.

Succhiavita

[Lifedrinker]

Prerequisito: 12° livello, privilegio Patto della Lama

Quando colpisci una creatura con un'arma del patto, la creatura subisce danni necrotici aggiuntivi pari al tuo modificatore di Carisma (minimo 1).

Sussurri Stregati

[Bewitching Whispers]

Prerequisito: 7° livello

Puoi lanciare *compulsione* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non potrai utilizzarla di nuovo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

Sussurri dalla Tomba

[Whispers of the Grave]

Prerequisito: 9° livello

Puoi lanciare a volontà *parlare con i morti*, senza spendere uno slot incantesimo.

Tutt'Uno con le Ombre

[One with Shadows]

Prerequisito: 5° livello

Quando ti trovi in un'area di luce fioca o buio, puoi usare la tua azione per diventare invisibile finché non ti muovi o effettui un'azione o reazione.

Vigore Immondo

[Fiendish Vigor]

Puoi lanciare a volontà *vita falsata* su di te come incantesimo di 1° livello, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Visioni Annebbiate

[Misty Visions]

Puoi lanciare a volontà *immagine silenziosa*, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Visioni dei Reami Lontani

[Visions of Distant Realms]

Prerequisito: 15° livello

Puoi lanciare a volontà *occhio arcano*, senza spendere uno slot incantesimo.

Vista del Diavolo

[Devil's Sight]

Puoi vedere normalmente al buio, sia magico che normale, fino a una distanza di 36 metri.

Vista dell'Occulto

[Eldritch Sight]

Puoi lanciare a volontà *individuazione del magico*, senza spendere uno slot incantesimo.

Vista Stregata

[Witch Sight]

Prerequisito: 15° livello

Puoi vedere la vera forma di qualsiasi mutaforma o creatura nascosta da magie di illusione o trasmutazione, purché la creatura si trovi entro 9 metri da te e all'interno della tua linea di visuale.

Voce del Signore delle Catene

[Voice of the Chain Master]

Prerequisito: privilegio Patto della Catena

Puoi comunicare telepaticamente con il tuo famiglia e percepire tramite i sensi del famiglia purché vi troviate sullo stesso piano di esistenza. Inoltre, mentre percepisci tramite i sensi del tuo famiglia, puoi anche parlare tramite di esso usando la tua voce, anche se il tuo famiglia è normalmente incapace di parlare.

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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R.

Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Classi 2.12 Copyright 2018, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone, Antonio Olimpi

VERSIONE 2.1

Corretto il glossario secondo la versione ufficiale italiana.

VERSIONE 2.11

Ulteriori correzioni al glossario secondo la versione ufficiale italiana.

VERSIONE 2.12

Ulteriori correzioni al glossario secondo la versione ufficiale italiana.