Next

Regole Avanzate del Giocatore

Versione 3.3: 1 Agosto 2016

Aggiornamenti disponibili su www.editorifolli.it

E' vietata la riproduzione, modifica e distribuzione pubblica non autorizzata di questo materiale.

2...Razze Avanzate

- 2...Dragonide
- 2...Elfo Eladrin
- 2...Elfo Oscuro
- 3...Gnomo
- 4...Mezzelfo
- 4...Mezzorco
- 4...Diabolico
- 4...Santificato

5...Classi Avanzate

- 6...Barbaro
- 10...Bardo
- 16...Chierico: Domini Divini
- 23...Druido
- 29...Fattucchiere
- 38...Furfante: Archetipi Furfanteschi
- 40...Guerriero: Archetipi Marziali
- 43...Mago: Tradizioni Arcani
- 50...Monaco
- 56...Paladino
- 64...Ramingo
- 70...Stregone

77...Formazioni

85...Equipaggiamento

- 85...Veleni
- 87...Spese Ricorrenti
- 88...Equipaggiamento d'Assedio

89...Opzioni di Personalizzazione

- 89...Doti
- 93...Multiclassare

95...Avventura

- 95...Attività Fuori Servizio

Razze Avanzate

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco, sono descritti nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Dragonide

Il dragonide è un umanoide Medio con pelle a scaglie, mani e piedi artigliati e lineamenti da drago (sebbene privi di coda o ali), oltre ad alcune caratteristiche di una specifica specie di vero drago.

Tratti dei Dragonidi

Come dragonide, possiedi i seguenti tratti razziali.

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

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

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

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

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

Discendenza Dragonica

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

Arma a Soffio. Puoi usare la tua azione per esalare energia distruttiva. La tua discendenza dragonica determina la taglia, forma e tipo di danno dell'esalazione.

Quando usi la tua arma a soffio, ogni creatura nell'area dell'esalazione deve effettuare un tiro salvezza, il cui tipo è determinato dalla tua discendenza dragonica. La CD di questo tiro salvezza è pari a 8 + il tuo modificatore di Costituzione + il tuo bonus di competenza. Una creatura subisce 2d6 danni se fallisce il tiro salvezza, e la metà di questi danni se lo riesce. Il danno incrementa a 3d6 al 6° livello, 4d6 all'11° livello e 5d6 al 16° livello.

Dopo aver usato la tua arma a soffio, non la puoi usare di nuovo fino a che non avrai terminato un riposo breve o un riposo lungo.

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

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

Elfo Eladrin

Tratti degli Elfi Eladrin

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

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

Addestramento degli Elfi con le Armi. Sei competente con le spade lunghe, le spade corte, gli archi corti e gli archi lunghi.

Passo Fatato. Puoi eseguire l'incantesimo *passo nella foschia* una volta usando questo tratto. Recuperi l'abilità di farlo quando termini un riposo breve o lungo.

Elfo Oscuro

Non fosse per una celebre eccezione, la razza degli elfi oscuri sarebbe universalmente disprezzata. La loro società depravata si preoccupa solo dell'adorazione della loro divinità, che favorisce gli omicidi e lo sterminio di intere famiglie, nell'incessante lotta per la scalata sociale tra le casate nobiliari. Gli elfi oscuri crescono ritenendo le creature di superfici utili solo come schiavi.

Tratti degli Elfi Oscuri

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

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

Addestramento degli Elfi Oscuri con le Armi. Sei competente con gli stocchi, le spade corte e i balestrini.

Magia degli Elfi Oscuri. Conosci il trucchetto *luci danzanti*. Quando raggiungi il 3° livello, puoi eseguire l'incantesimo *fuoco delle fate** e poi terminare un riposo lungo per poterlo eseguire di nuovo. Quando raggiungi il 5° livello, puoi anche eseguire *oscurità* e poi terminare un riposo lungo per poterlo eseguire di nuovo. Il Carisma è la tua abilità da incantatore per questi incantesimi.

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

Visione al Buio Superiore. La tua visione al buio si estende fino ad una gittata di 36 metri.

Gnomo

Tratti degli Gnomi

Come gnomo, possiedi i seguenti tratti razziali.

Allineamento. Gli gnomi sono in prevalenza buoni.

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

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

Taglia. Piccola.

Velocità. 7,5 metri.

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

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

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

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

Gnomo della Foresta

Gli gnomi della foresta si radunano in comunità nascoste nelle foreste silvane, spesso tenendosi ben lontani dalle strade e dalle pratiche della civiltà. Timidi e riservati, questi gnomi cercano ogni qualvolta sia possibile di evitare lo scontro, usando illusioni e tranelli per nascondersi dalle minacce o per mascherare la loro tracce in caso venissero individuati. Gli gnomi della foresta tendono ad essere amichevoli con le altre creature dei boschi buone, e considerano gli elfi e le fate buone i loro più importanti alleati. Questi gnomi fanno amicizia con piccoli animali della foresta e si affidano a loro per ottenere informazioni riguardo le minacce che possono aggirarsi per il territorio.

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

Illusionista Naturale. Conosci il truccetto *illusione minore*. L'intelligenza è la tua abilità da incantatore.

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

Gnomo delle Rocce

Gli gnomi delle rocce stabiliscono le loro comunità sulle colline e le montagne, dove hanno accesso ai materiali di cui hanno bisogno per costruire e pasticciare. Questi maestri artigiani sono insuperabili quando si tratta di tagliare gemme, congegni meccanici, ad orologeria e altre meraviglie tecnologiche, e i loro lavori sono venduti in tutto il mondo.

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

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

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

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

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

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

Mezzelfo

Tratti dei Mezzelfi

Come mezzelfo, possiedi i seguenti tratti razziali.

Allineamento. I mezzelfi hanno una predisposizione caotica.

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

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2. Scegli altri due punteggi di abilità e aumentali di 1.

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

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

Qualifica Versatile. Ottieni la competenza in due qualifiche a tua scelta.

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

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

Mezzorco

Tratti dei Mezzorchi

Come mezzorco possiedi i seguenti tratti razziali.

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

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

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

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

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

Minaccioso. Ottieni la competenza nella qualifica Intimidazione.

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

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

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

Diabolico

I diabolici sono discendenti di umani che hanno mescolato il proprio sangue a quello dei diavoli.

Tratti dei Diabolici

Come diabolico possiedi i seguenti tratti razziali.

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

Età. I diabolici maturano alla stessa velocità degli umani.

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

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

Eredità Infernale. Conosci il trucchetto *taumaturgia*.

Quando raggiungi il 3° livello, puoi eseguire l'incantesimo *intimorire diabolico** come incantesimo di 2° livello una volta, per poi recuperare l'abilità al termine di un riposo lungo. Quando raggiungi il 5° livello, puoi eseguire l'incantesimo *oscurità* una volta, per poi recuperare l'abilità al termine di un riposo lungo. Il Carisma è la tua abilità da incantatore per questi incantesimi.

Resistenza Diabolica. Hai resistenza al danno da fuoco.

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

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

Santificati

I santificati sono discendenti di umani che hanno mescolato il proprio sangue a quello degli angeli.

Tratti dei Santificati

Come santificato possiedi i seguenti tratti razziali.

Allineamento. Data la loro discendenza i santificati sono spesso buoni. Tuttavia, alcuni santificati cedono alle lusinghe del male, rifiutando la propria eredità, e diventano malvagi.

Età. I santificati maturano alla stessa velocità degli umani, ma vivono qualche anno di più.

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1 e il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2.

Taglia. Media.

Velocità. 9 metri.

Eredità Celestiale. Conosci il trucchetto *luce*. Una volta raggiunto il 3° livello, puoi eseguire l'incantesimo *ripristino inferiore* una volta, per poi recuperare l'abilità al termine di un riposo lungo. Una volta raggiunto il 5° livello, puoi eseguire l'incantesimo *luce diurna* una volta come incantesimo di 3° livello, per poi recuperare l'abilità al termine di un riposo lungo. Il Carisma è la tua abilità da incantatore per questi incantesimi.

Resistenza Celestiale. Hai resistenza al danno necrotico e radiante.

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

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

Classi Avanzate

Classi Avanzate

		Dado	Abilità	Competenze	Competenze
Classe	Descrizione	Ferita	Primaria	Tiri Salvezza	Armi, Armature e Attrezzi
Barbaro	Un feroce combattente di origini primitive che viene posseduto da un'ira battagliera	d12	Forza	Forza & Costituzione	Armature medie e leggere, scudi, armi semplici e marziali
Bardo	Un mago il cui potere riecheggia tra la musica della creazione	d8	Carisma	Destrezza & Carisma	Armature leggere, armi semplici, balestrino, spada lunga, stocco, spada corta
Druido	Un sacerdote dell'Antica Fede che controlla le potenze della natura e adotta forme animali	d8	Saggezza	Intelligenza & Saggezza	Armature medie e leggere (non di metallo), scudi (non di metallo), randelli, pugnali, dardi, giavellotti, mazze, bastoni da combattimento, scimitarre, falcetti, fionde, lance
Fattucchiere	Un usufruttore di magia i cui poteri derivano da patti con entità extraplanari	d8	Carisma	Saggezza & Carisma	Armature leggere, armi semplici
Furfante	Un manigoldo che usa la furtività e trucchi per superare ostacoli e nemici	d8	Destrezza	Destrezza & Intelligenza	Armature leggere, armi semplici, balestrino, spada lunga, stocco, spada corta
Monaco	Un maestro delle arti marziali, che controlla il potere del corpo alla ricerca della perfezione fisica e spirituale	d8	Destrezza & Saggezza	Forza & Destrezza	Armi semplici, spade corte
Paladino	Un guerriero sacro legato ad un giuramento consacrato	d10	Forza & Carisma	Saggezza & Carisma	Tutte le armature, scudi, armi semplici e marziali
Ramingo	Un combattente che impiega la sua capacità in battaglia e la magia della natura per affrontare le minacce ai margini della civiltà	d10	Destrezza & Saggezza	Forza & Destrezza	Armature leggere e medie, scudi, armi semplici e marziali
Stregone	Un incantatore che trae la sua magia da una dote innata o da un dono superiore	d6	Carisma	Costituzione & Carisma	Pugnali, dardi, fionde, bastoni da combattimento, balestre leggere

Barbaro

I barbari sono definiti dalla loro ira: incontrollabile, insaziabile e irragionevole. Più che una semplice emozione, la loro rabbia è quella del predatore stretto all'angolo, l'incessante violenza della tempesta, la turbinante corrente del mare. Per alcuni, la loro ira proviene dalla comunione con feroci spiriti animali. Altri attingono ad una torbida riserva di rabbia rivolta ad un mondo pieno di dolore. Per tutti i barbari, però, l'ira è un potere che non alimenta solo una frenesia da battaglia, ma anche riflessi prodigiosi, resilienza e doti di forza.

Non tutti i membri delle tribù cosiddette "barbare" dagli abitanti della società civilizzata possiedono la classe del barbaro. Un vero barbaro, tra queste genti, è raro quanto un guerriero qualificato in città, ed egli svolge un ruolo simile, come protettore del popolo e guida in tempo di guerra.

Creazione Rapida

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

Privilegi di Classe

Come barbaro, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d12 per livello da barbaro

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Qualifiche: Scegli due qualifiche tra Addestramento Animali, Atletica, Intimidazione, Natura, Percezione e Sopravvivenza

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

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

Il Barbaro

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

Difesa Senza Armatura

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

Ira

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

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

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

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

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

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

Attacco Incauto

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

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

Senso del Pericolo

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

Percorso Primordiale

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

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Attacco Extra

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

Movimento Veloce

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

Istinto Ferino

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

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

Critico Brutale

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

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

Ira Implacabile

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

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

Ira Persistente

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

Potenza Indomabile

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

Campione Primordiale

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

Percorsi Primordiali

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

Percorso del Berserker

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

Frenesia

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

Ira Irragionevole

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

Presenza Intimidatoria

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

Rappresaglia

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

Percorso del Combattente Totemico

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

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

* gli incantesimi contrassegnati con asterischi, sono nuovi incantesimi descritti nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Cercatore di Spiriti

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

Spirito Totemico

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

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

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

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

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

Aspetti della Bestia

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

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

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

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

Compagno degli Spiriti

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

Sintonia Totemica

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

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

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

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

Bardo

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

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

Creazione Rapida

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

Privilegi di Classe

Come bardo, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 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, balestrini, spade corte, spade lunghe, stocchi

Attrezzi: Tre strumenti musicali di tua scelta

Tiri Salvezza: Destrezza, Carisma

Qualifiche: Scegli tre qualifiche qualsiasi

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

- (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	- Slot Incantesimo -								
					1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Incantesimi, Ispirazione Bardica (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Canzone di Riposo (d6), Tuttofare	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	Collegio Bardico, Perizia	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	Ispirazione Bardica (d8), Fonte di Ispirazione	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Controaffascinare, privilegio di Collegio Bardico	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Abilità	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	Canzone di Riposo (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Ispirazione Bardica (d10), Perizia, Segreti Magici	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	Canzone di Riposo (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Privilegio di Collegio Bardico, Segreti Magici	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	Ispirazione Bardica (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	Canzone di Riposo (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Segreti Magici	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Ispirazione Superiore	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Incantesimi

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

Trucchetti

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

Slot Incantesimo

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

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

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello 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 apprenderai altri incantesimi da bardo di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo. Ad esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello. Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da bardo che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da bardo, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

Abilità da Incantatore

Il Carisma è la tua abilità 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 abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da bardo da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

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

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

Eseguire Rituale

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

Focus di Incantamento

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

Ispirazione Bardica

Puoi ispirare il tuo prossimo tramite parole o una musica incoraggiante. Per farlo, usi un'azione bonus durante il tuo turno per scegliere una creatura, che non sia te, entro 18 metri da te e che può udirti. Quella creatura ottiene un dado di Ispirazione Bardica, un d6. Per una volta, nei successivi 10 minuti, la creatura può tirare questo dado e sommarlo al numero tirato per una prova di abilità, tiro di attacco o tiro salvezza. La creatura può attendere fino a dopo aver tirato il d20, prima di decidere se usare il dado di Ispirazione Bardica, ma deve decidere prima che l'Arbitro decreti se il tiro è riuscito o fallito. Una volta che il dado di Ispirazione Bardica è stato tirato, è perso. Una creatura può possedere solo un dado di Ispirazione Bardica alla volta.

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

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

Tuttofare

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

Canzone di Riposo

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

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

Collegio Bardico

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

Perizia

Al 3° livello, scegli due tue competenze nelle qualifiche. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di abilità che usi una delle competenze scelte. Al 10° livello, puoi scegliere altre due competenze su cui applicare questo beneficio.

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Fonte di Ispirazione

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

Controaffascinare

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

Segreti Magici

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

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

Collegi Bardici

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

Collegio del Sapere

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

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

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

Competenze Bonus

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

Parole Taglienti

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

Ulteriori Segreti Magici

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

Qualifica Impareggiabile

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

Collegio del Valore

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

Competenze Bonus

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

Ispirazione in Combattimento

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

Attacco Extra

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

Magia da Battaglia

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

Incantesimi da Bardo

<p>Trucchetti (Livello 0) Amici Gioco di Prestigio Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Magio Messaggio Riparare Rombo di Tuono** Schermo Maligno* Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Amicizia con gli Animali* Anatema Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Curare Ferite Eroismo Fuoco delle Fate* Grampasso Identificare Immagine Silente Individuare Magia Onda di Tuono Parlare con gli Animali* Parola Guaritrice Risata Rivoltante Scritta Illusoria Servitore Inosservato Sonno Sussurri Stonati* Terra Che Trema**</p> <p>2° Livello Attrarre* Bloccare Persona Bocca Magica Bussare Calmare Emozioni Cecità/Sordità Corona di Pazzia Forza Fantasmagorica Frantumare Individuare Pensieri Invisibilità Localizzare Animali o Piante* Localizzare Oggetto Messaggero Animale* Nube di Pugnali Pirotecnica** Potenziare Abilità Ripristino Inferiore Riscaldare Metallo* Scritta nel Cielo** Silenzio Suggestione Vedere Invisibilità Vento di Tutela** Zona di Verità</p>	<p>3° Livello Anti Individuazione Capanna Arcana Chiaroveggenza Crescita di Piante* Dissolvere Magia Fingere Morte Glifo di Tutela Immagine Maggiore Inviare Lingue Nube Puzzolente Parlare con i Morti Parlare con le Piante* Paura Scagliare Maledizione Trama Ipnotica</p> <p>4° Livello Compulsione* Confusione Invisibilità Superiore Libertà di Movimento Localizzare Creatura Polimorfia Porta Dimensionale Terreno Allucinatorio</p> <p>5° Livello Animare Oggetti Apparire Apprendere Leggende Bloccare Mostro Circolo di Teletrasporto Curare Ferite di Massa Dominare Persona Fuorviare Modificare Memoria Restrizione Rianimare Morti Ripristino Superiore Risvegliare* Scrutare Sognare Vincolo Planare</p> <p>6° Livello Danza Irresistibile Guardia e Tutela Illusione Programmata Sguardo Pungente Suggestione di Massa Trovare la Via Vera Vista</p>	<p>7° Livello Eterealtà Gabbia di Forza Magnifica Dimora Miraggio Arcano Proiettare Immagine Resurrezione Rigenerare Simbolo Spada Arcana Teletrasporto</p> <p>8° Livello Dominare Mostro Loquacità* Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Vuoto Mentale</p> <p>9° Livello Parola del Potere Guarire* Parola del Potere Uccidere Preveggenza Vera Polimorfia</p>
--	--	---

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti nel *Compendio degli Incantesimi volume 1*

** Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti nel *Compendio degli Incantesimi volume 2*

Chierico: Domini Divini

A seguire nuovi domini divini per chierici, in aggiunta al dominio della vita presentato nelle *Regole Base*.

Dominio della Conoscenza

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

Incantesimi del Dominio della Conoscenza

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>comandare, identificare</i>
3°	<i>augurio, suggestione</i>
5°	<i>anti individuazione, parlare con i morti</i>
7°	<i>confusione, occhio arcano</i>
9°	<i>apprendere leggende, scrutare</i>

Benedizioni della Conoscenza

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

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

Incanalare Divinità: Conoscenza delle Ere

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

Incanalare Divinità: Leggere Pensieri

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

Come azione, scegli una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura riesce il tiro salvezza, non potrai usare di nuovo questo privilegio su di lei fino a quando non avrai terminato un riposo lungo. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, quando si trova entro 18 metri da te ne potrai leggere i pensieri di superficie (quelli che le passano al momento per la testa, e che riflettono le sue attuali emozioni e l'attività a cui sta pensando). Questo effetto dura 1 minuto. In questo periodo, puoi usare la tua azione per terminarne l'effetto ed eseguire l'incantesimo *suggestione* sulla creatura, senza spendere uno slot incantesimo. Il bersaglio fallirà automaticamente il tiro salvezza contro l'incantesimo.

Incantesimi Potenti

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

Visioni del Passato

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

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

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

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

Dominio della Guerra

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

Incantesimi del Dominio della Guerra

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>favore divino*</i> , <i>scudo della fede</i>
3°	<i>arma magica</i> , <i>arma spirituale</i>
5°	<i>mantello del crociato*</i> , <i>spiriti guardiani</i>
7°	<i>libertà di movimento</i> , <i>pele di pietra</i>
9°	<i>bloccare mostro</i> , <i>colpo di fiamma</i>

Bonus di Competenza

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

Sacerdote da Guerra

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

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

Incanalare Divinità: Colpo Guidato

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

Incanalare Divinità: Benedizione del Dio della Guerra

Al 6° livello, quando una creatura entro 9 metri da te effettua un tiro di attacco, puoi usare la tua reazione per conferire a quella creatura un bonus di +10 al tiro, utilizzando Incanalare Divinità. Puoi effettuare la tua scelta dopo aver visto il tiro, ma prima che l'Arbitro dica se ha colpito o mancato.

Colpo Divino

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

Avatar della Battaglia

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

Dominio dell’Inganno

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

Incantesimi del Dominio dell’Inganno

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>affascinare persona, camuffarsi</i>
3°	<i>immagine speculare, passare senza tracce*</i>
5°	<i>dissolvere magia, intermittenza</i>
7°	<i>polimorfia, porta dimensionale</i>
9°	<i>dominare persona, modificare memoria</i>

Benedizione dell’Ingannatore

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

Incanalare Divinità: Invocare Duplicità

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per creare un tuo duplicato illusorio. Come azione, puoi creare un’illusione perfetta di te stesso che dura almeno 1 minuto, o finchè non perdi la concentrazione (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo). L’illusione compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te che puoi vedere. Come azione bonus, durante il tuo turno puoi spostare l’illusione fino a 9 metri in uno spazio che puoi vedere, purchè rimanga entro 36 metri da te. Per la durata, puoi eseguire incantesimi come se fossi nello spazio dell’illusione, ma devi impiegare i tuoi sensi. Inoltre, quando tu e la tua illusione vi trovate entro 1,5 metri da una creatura che può vedere l’illusione, hai vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura, dato quanta distrazione provoca l’illusione per il bersaglio.

Incanalare Divinità: Cappa d’Ombra

A partire dal 6° livello, puoi usare Incanalare Divinità per svanire. Con un’azione diventi invisibile fino alla fine del tuo prossimo turno. Ridiventi visibile se attacchi o esegui un incantesimo.

Colpo Divino

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

Duplicità Migliorata

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

Dominio della Luce

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

Incantesimi del Dominio della Luce

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>fuoco fatuo, marni brucianti</i>
3°	<i>raggio rovente, sfera fiammeggiante</i>
5°	<i>luce diurna, palla di fuoco</i>
7°	<i>guardiano della fede, muro di fuoco</i>
9°	<i>colpo di fiamma, scrutare</i>

Trucchetto Bonus

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

Folgore di Tutela

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

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

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

Incanalare Divinità: Luminosità dell'Alba

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

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

Folgore Migliorata

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

Incantesimi Potenti

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

Corona di Luce

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

Dominio della Morte

Il dominio della Morte si preoccupa delle forze che provocano la morte, così come dell'energia negativa che anima i non morti. Le divinità della non morte sono patroni dei negromanti, dei cavalieri della morte, dei lich, delle mummie sovrane e dei vampiri. Queste divinità raffigurano l'assassinio, il dolore, la malattia o i veleni e il mondo dei morti.

Incantesimi del Dominio della Morte

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>parvenza di vita, raggio di malattia</i>
3°	<i>cecità/sordità, raggio di indebolimento</i>
5°	<i>animare morti, tocco vampirico</i>
7°	<i>avvizzire, tutela dalla morte</i>
9°	<i>guscio anti vita*, nube assassina</i>

Competenza Bonus

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni la competenza nelle armi marziali.

Mietitore

Al 1° livello, apprendi un trucchetto di negromanzia a tua scelta tra quelli presenti in tutte le liste degli incantesimi. Quando esegui un trucchetto di negromanzia che di solito prende a bersaglio una sola creatura, l'incantesimo può invece prendere a bersaglio due creature a gittata e che si trovino entro 1,5 metri l'una dall'altra.

Incanalare Divinità: Tocco di Morte

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per distruggere la forza vitale di un'altra creatura entrandovi a contatto.

Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia, puoi usare Incanalare Divinità per infliggere danno necrotico aggiuntivo al bersaglio. Il danno è pari a 5 + il doppio del tuo livello da chierico.

Distruzione Ineluttabile

A partire dal 6° livello, la tua abilità di incanalare l'energia negativa aumenta di potere. Il danno necrotico inflitto dai tuoi incantesimi e dall'opzione Incanalare Divinità ignora la resistenza al danno necrotico.

Colpo Divino

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

Mietitore Migliorato

Al 17° livello, quando esegui un incantesimo di negromanzia di livello compreso tra il 1° e il 5° che prenda a bersaglio una sola creatura, l'incantesimo può invece prendere a bersaglio due creature a gittata purchè si trovino entro 1,5 metri l'una dall'altra. Se l'incantesimo consuma la sua componente materiale, devi fornirne una per ciascun bersaglio.

Dominio della Natura

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

Incantesimi del Dominio della Natura

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>amicizia con gli animali*</i> , <i>parlare con gli animali*</i>
3°	<i>crescita di spuntoni*</i> , <i>pelle di corteccia*</i>
5°	<i>crescita di piante*</i> , <i>muro di vento*</i>
7°	<i>dominare bestia*</i> , <i>viticcio stritolante*</i>
9°	<i>camminata arborea*</i> , <i>piaga degli insetti</i>

Accolito della Natura

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

Competenza Bonus

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

Incanalare Divinità: Affascinare Animali e Piante

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per colpire per affascinare animali e piante. Come azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro e invocare il nome della tua divinità. Ogni creatura di tipo bestia o pianta entro 9 metri da te, che tu possa vedere, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza è affascinata da te per 1 minuto o finché non subisce danni. Mentre è affascinata da te, la creatura è amichevole verso di te e le altre creature da te designate.

Smorzare Elementi

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

Colpo Divino

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

Padrone della Natura

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

Dominio della Tempesta

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

Incantesimi del Dominio della Tempesta

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>nube di nebbia, onda di tuono</i>
3°	<i>folata di vento, frantumare</i>
5°	<i>richiamare fulmine*, tempesta di nevischio</i>
7°	<i>controllare acqua, tempesta di ghiaccio</i>
9°	<i>onda distruttiva*, piaga degli insetti</i>

Competenza Bonus

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

Furia della Tempesta

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

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

Incanalare Divinità: Furia Distruttiva

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

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

Colpo Tonante

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

Colpo Divino

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

Nato nella Tempesta

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

Druido

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

I druidi si oppongono ai culti del Male Elementale e di coloro che promuovono un elemento ad esclusione degli altri, dato che sono fervidi sostenitori dell'equilibrio tra tutte le cose. I druidi accettano tutto ciò che esiste di crudele in natura, e odio ciò che è innaturale, comprese le aberrazioni e i non morti.

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un druido seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Sagghezza come tuo punteggio di abilità più alto, seguito dalla Costituzione. Seconda cosa, scegli la formazione da eremita.

Privilegi di Classe

Come druido, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d8 per livello da druido

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

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

Competenze

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

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

Attrezzi: Kit da erborista

Tiri Salvezza: Intelligenza, Sagghezza

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

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

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

Il Druido

Livello	Bonus 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 di Punteggio di Abilità, miglioramento della Forma Selvatica	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Privilegio del Circolo Druidico	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Abilità, miglioramento della Forma Selvatica	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
9°	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-	-
10°	+4	Privilegio del Circolo Druidico	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-	-
11°	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
13°	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
14°	+5	Privilegio del Circolo Druidico	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-	-
15°	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	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 di Punteggio di Abilità	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-	-
20°	+6	Arcidruido	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	-	-

Druidico

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

Incantesimi

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

Trucchetti

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

Preparare ed Eseguire Incantesimi

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

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

Ad esempio, se sei un druido di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e 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 *curare ferite*, puoi eseguirlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Eseguire l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

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

Abilità da Incantatore

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

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

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

Eseguire Rituale

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

Focus di Incantamento

Puoi usare un focus druidico (come descritto capitolo 5 delle *Regole Base*) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da druido.

Forma Selvatica

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, ad esempio, puoi trasformarti in qualsiasi bestia che abbia un grado di sfida 1/4 o inferiore e che non abbia velocità di volo o velocità di nuoto.

Forme Bestiali			
Livello	GS		Esempio
	Massimo	Limitazioni	
2°	1/4	No velocità di volo o velocità di nuoto	Lupo
4°	1/2	No velocità di volo	Cocodrillo
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 svenuto, 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, personalità e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni tutte le competenze nelle qualifiche 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 Ferita della bestia. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di punti ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 punti ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. Ad esempio, se prendi 10 danni in forma animale e ti rimaneva solo 1 punto ferita, ti ritrasformi e subisci 9 danni. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 punti ferita, non cadrà svenuto.
- Non puoi eseguire incantesimi, e la tua abilità di parlare o effettuare azioni che richiedano le mani è limitata dalle capacità della forma bestiale. Trasformarsi non spezza la tua concentrazione su di un incantesimo che hai già eseguito, né ti impedisce di effettuare azioni che fanno parte di un incantesimo, come *richiamare fulmine*, che hai già eseguito.

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

Circolo Druidico

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

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Corpo Senza Tempo

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

Incantesimi Bestiali

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

Arcidruido

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

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

Circoli Druidici

Sebbene le loro organizzazioni siano invisibili agli estranei, i druidi fanno parte di una società diffusa per tutta la terra, e che ignora i confini politici. Tutti i druidi sono nominalmente membri di questa società druidica, sebbene alcuni individui siano talmente isolati da non aver mai incontrato un membro di alto rango della società né hanno mai partecipato ad un raduno druidico. I druidi si riconoscono tra di loro come fratelli e sorelle. Come le creature delle terre selvagge, tuttavia, a volte i druidi competono tra di loro e addirittura si aggrediscono l'un l'altro.

Su scala locale, i druidi sono organizzati in circoli che condividono una certa visione della natura, l'equilibrio e la via del druido.

Circolo della Luna

I druidi del Circolo della Luna sono feroci guardiani delle terre selvagge. Il loro ordine si raduna sotto la luna piena per condividere informazioni e scambiarsi avvertimenti. Si aggirano nelle parti più remote delle terre selvagge, dove possono passare settimane di fila senza incrociare la strada di nessun'altra creatura umanoide, per non parlare di altri druidi. Mutevole come la luna, un druido di questo circolo potrebbe aggirarsi una notte come un grande felino, il giorno seguente volare sopra le cime degli alberi come un aquila, e infine correre nel sottobosco in forma di orso per scacciare un mostro di passaggio. Il lato selvatico è potente nel sangue del druido.

Forma Selvatica da Combattimento

Quando scegli questo circolo al 2° livello, ottieni l'abilità di usare Forma Selvatica durante il tuo turno come azione bonus, invece che un'azione.

Inoltre, mentre sei trasformato in Forma Selvatica, puoi usare un'azione bonus per spendere uno slot incantesimo e recuperare 1d8 punti ferita per livello dello slot incantesimo speso.

Forme del Circolo

I riti del tuo circolo ti conferiscono l'abilità di trasformarti in forme animali più pericolose. A partire dal 2° livello, puoi usare Forma Selvatica per trasformarti in una bestia il cui grado di sfida sia massimo 1 (ignori la colonna GS Massimo della tabella Forme Bestiali, ma devi sottostare alle altre limitazioni lì riportate).

A partire dal 6° livello, puoi trasformarti in una bestia il cui grado di sfida sia pari al tuo livello da druido diviso 3, arrotondato per difetto.

Colpo Primordiale

A partire dal 6° livello, i tuoi attacchi in forma di bestia sono considerati magici ai fini di superare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Forma Selvatica Elementale

Al 10° livello, puoi spendere due usi di Forma Selvatica nello stesso momento per trasformarti in un elementale dell'aria, un elementale della terra, un elementale del fuoco o un elementale dell'acqua.

Mille Forme

Per il 14° livello, hai imparato ad usare la magia per alterare la tua forma fisica in modi più discreti. Puoi eseguire a volontà l'incantesimo *alterazione personale*.

Circolo della Terra

Il Circolo della Terra è composto di mistici e saggi che proteggano 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

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

Recupero Naturale

A partire dal 2° livello, puoi recuperare parte della tua energia magica, sedendo in meditazione e comunione con la natura. Durante un riposo breve, scegli quali slot incantesimo spesi recuperare. Gli slot incantesimo possono avere un livello sommato pari o inferiore alla metà del tuo livello da druido (arrotondato per eccesso) e nessuno di questi slot può essere di 6° livello o più alto. Non puoi usare questo privilegio di nuovo, prima di aver terminato un riposo lungo. Ad esempio, quando sei un druido di 4° livello, puoi recuperare fino a due livelli di slot incantesimo. Puoi recuperare uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

Incantesimi del Circolo

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

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

Artico

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *bloccare persona, crescita di spuntoni**
- 5° *lentezza, tempesta di nevischio*
- 7° *libertà di movimento, tempesta di ghiaccio*
- 9° *comunione con la natura*, cono di freddo*

Costa

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *immagine speculare, passo nella foschia*
- 5° *camminare sull'acqua, respirare acqua*
- 7° *controllare acqua, libertà di movimento*
- 9° *convocare elementale, scrutare*

Deserto

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *sfocatura, silenzio*
- 5° *creare cibo e acqua, protezione dall'energia*
- 7° *avvizzire, terreno allucinatorio*
- 9° *muro di pietra, piaga degli insetti*

Foresta

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *pelle di corteccia*, scalare come ragno*
- 5° *crescita di piante*, richiamare fulmine**
- 7° *divinazione, libertà di movimento*
- 9° *camminata arborea*, comunione con la natura**

Montagna

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *crescita di spine, scalare come ragno*
- 5° *fondersi con la pietra, saetta fulminante*
- 7° *modellare pietra, pelle di pietra*
- 9° *muro di pietra, passamuro*

Palude

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *freccia acida, oscurità*
- 5° *camminare sull'acqua, nube puzzolente*
- 7° *libertà di movimento, localizzare creatura*
- 9° *piaga degli insetti, scrutare*

Pianure

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *invisibilità, passare senza tracce*
- 5° *luce diurna, velocità*
- 7° *divinazione, libertà di movimento*
- 9° *piaga degli insetti, sognare*

Sottosuolo

Livello da Druido Incantesimi da Circolo

- 3° *scalare come ragno, ragnatela*
- 5° *forma gassosa, nube puzzolente*
- 7° *invisibilità superiore, modellare pietra*
- 9° *nube assassina, piaga degli insetti*

Gran Passo della Terra

A partire dal 6° livello, muoversi attraverso terreno difficile non magico non ti costa più movimento del normale. Puoi anche passare attraverso piante non magiche senza essere rallentato da loro e senza subire danni da esse se presentano spine, spuntoni o simili pericoli. Inoltre, hai vantaggio ai tiri salvezza contro piante che sono create o manipolate magicamente per impedire il movimento, come quelle create dall'incantesimo *impigliare*.

Tutela della Natura

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

Santuario della Natura

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

Incantesimi da Druido

<p>Trucchetti (Livello 0) Arte Druidica* Bastone* Frusta Spinata* Guida Produrre Fiamma* Resistenza Riparare Spruzzo Velenoso</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Amicizia con gli Animali* Bacche Gustose* Creare o Distruggere Acqua Curare Ferite Fuoco delle Fate* Grampasso Impigliare* Individuare Magia Individuare Malattie e Veleni Nube di Nebbia Onda di Tuono Parlare con gli Animali* Parola Guaritrice Purificare Cibo e Acqua Saltare</p> <p>2° Livello Bloccare Persona Crescita di Spuntoni* Fascio di Luna* Folata di Vento Lama di Fiamme* Localizzare Animali o Piante* Localizzare Oggetto Messaggero Animale* Passare Senza Tracce* Pelle di Corteccia* Potenziare Abilità Protezione dal Veleno Ripristino Inferiore Riscaldare Metallo* Senso della Bestia* Sfera Infiammata Trovare Trappole Visione al Buio</p> <p>3° Livello Camminare sull'Acqua Convocare Animali* Crescita di Piante* Dissolvere Magia Fingere Morte Fondersi con la Pietra Luce Diurna Muro di Vento* Parlare con le Piante* Protezione dall'Energia Respirare Acqua Richiamare Fulmine* Tempesta di Nevischio</p>	<p>4° Livello Avvizzire Confusione Controllare Acqua Convocare Creature dei Boschi* Convocare Elementali Minori Dominare Bestia* Insetto Gigante* Libertà di Movimento Localizzare Creatura Modellare Pietra Muro di Fuoco Pelle di Pietra Polimorfia Tempesta di Ghiaccio Terreno Allucinatorio Viticcio Afferrante*</p> <p>5° Livello Camminata Arborea* Comunione con la Natura* Contagio Convocare Elementale Curare Ferite di Massa Guscio Anti Vita* Muro di Pietra Piaga degli Insetti Reincarnazione* Restrizione Ripristino Superiore Risvegliare* Scrutare Vincolo Planare</p> <p>6° Livello Banchetto degli Eroi Camminare sul Vento* Convocare Fatato* Fascio di Sole Guarire Muovere Terra Muro di Spine* Trasporto Tramite Piante* Trovare la Via</p> <p>7° Livello Invertire Gravità Miraggio Arcano Rigenerare Spostamento di Piano Tempesta di Fuoco</p> <p>8° Livello Antipatia/Simpatia Controllare Clima Forme Animali* Regressione Mentale Sprazzo di Sole Terremoto Tsunami*</p> <p>9° Livello Mutare Forma Preveggenza Tempesta di Vendetta* Vera Resurrezione</p>
--	--

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Fattucchiere

I fattucchieri sono ricercatori del sapere nascosto tra i filamenti del multiverso. Tramite patti con creature misteriose munite di poteri soprannaturali, i fattucchieri scatenano effetti magici a volte impercettibili e a volte spettacolari. Attingendo all'antico sapere di creature come nobili dei fatati, demoni, diavoli, megere e entità aliene, i fattucchieri vi mescolano segreti arcani per aumentare il proprio potere.

Un fattucchiere è definito dal patto stretto con una creatura ultraterrena. A volte il rapporto tra fattucchiere e patrono è simile a quello tra chierico e divinità, sebbene le creature al cui servizio si trovano i fattucchieri non siano dèi. Un fattucchiere potrebbe guidare un culto devoto ad un principe dei demoni, ad un arcidiavolo, o ad un'entità totalmente aliena – creature al cui servizio, normalmente, non si trovano dei chierici. Spesso, però, l'accordo è simile a quello che intercorre tra un maestro e un apprendista. Il fattucchiere studia e accresce il suo potere, al prezzo di servizi svolti per il proprio patrono.

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un fattucchiere seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti il Carisma come tuo punteggio di abilità più alto, seguito da Costituzione. Seconda cosa, scegli la formazione da ciarlatano. Terza cosa, scegli i trucchetti *esplosione arcana* e *tocco gelido*, insieme agli incantesimi di 1° livello *affascinare persona* e *saetta della fattucchiera*.

Privilegi di Classe

Come fattucchiere, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d8 per livello da fattucchiere

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere

Armi: Armi semplici

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Qualifiche: Scegli due qualifiche tra Arcano, Intimidazione, Investigazione, Natura, Raggiro, Religione e Storia

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

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

Il Fattucchiere

	Bonus di		Trucchetti	Incantesimi	Slot	Livello	Invocazioni
Livello	Competenza	Privilegi	Conosciuti	Conosciuti	Incantesimo	dello Slot	Conosciute
1°	+2	Magia del Patto, Patrono Ultraterreno	2	2	1	1°	-
2°	+2	Invocazioni Arcane	2	3	2	1°	2
3°	+2	Beneficio del Patto	2	4	2	2°	2
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	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 di Punteggio di Abilità	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 di Punteggio di Abilità	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 di Punteggio di Abilità	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 di Punteggio di Abilità	4	15	4	5°	8
20°	+6	Maestro dell'Arcano	4	15	4	5°	8

Magia del Patto

Le tue ricerche arcane e la magia conferitarti dal tuo patrono ti forniscono una certa predisposizione per gli incantesimi. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per la lista degli incantesimi da fattucchiere.

Trucchetti

Conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da fattucchiere. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da fattucchiere di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Fattucchiere.

Slot Incantesimo

La tabella Il Fattucchiere mostra quanti slot incantesimo possiedi. La tabella mostra anche di che livello sono questi slot; tutti i tuoi slot incantesimo sono dello stesso livello. Per eseguire uno dei tuoi incantesimi da fattucchiere di 1° livello o più alto, devi spendere uno slot incantesimo. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo breve o lungo. Ad esempio, quando sei di 5° livello, hai due slot incantesimo di 3° livello. Per eseguire l'incantesimo di 1° livello *onda di tuono*, devi spendere uno di questi slot, e lo eseguirai come fosse un incantesimo di 3° livello.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da fattucchiere. La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Il Fattucchiere mostra quando apprenderai altri incantesimi da fattucchiere di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello non superiore a quello indicato nella colonna Livello dello Slot per il tuo livello di esperienza. Ad esempio, quando raggiungi il 6° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo da fattucchiere di 1°, 2° o 3° livello. Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da fattucchiere che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da fattucchiere, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

Abilità da Incantatore

Il Carisma è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da fattucchiere. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da fattucchiere fa riferimento alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da fattucchiere da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

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

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

Focus di Incantamento

Puoi usare un focus arcano (si trova nel capitolo 5 delle *Regole Base*) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

Patrono Ultraterreno

Al 1° livello, hai stretto un accordo con una creatura ultraterrena di tua scelta: il Sovrano Fatato, l'Immondo o il Grande Antico, ciascuno dei quali è descritto al termine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce un privilegio al 1° livello e poi ancora al 6°, 10° e 14° livello.

Invocazioni Arcane

Nel tuo studio del sapere occulto, hai scoperto delle invocazioni arcane, frammenti di conoscenze proibite che ti infondono di una abilità magica perpetua. Al 2° livello, ottieni due invocazioni arcane di tua scelta. Le varie invocazioni sono dettagliate al termine della descrizione della classe. Quando ottieni determinati livelli da fattucchiere, ottieni altre invocazioni di tua scelta, come indicato nella colonna Invocazioni Conosciute della tabella Il Fattucchiere. Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere una delle invocazioni da te conosciute e rimpiazzarla con un'altra invocazione che puoi imparare a quel livello.

Beneficio del Patto

Al 3° livello, il tuo patrono ultraterreno ti conferisce un dono per il tuo leale servizio. Ottieni uno dei seguenti privilegi a tua scelta. Ogni beneficio del patto produce una creatura speciale che riflette la natura del tuo patrono.

Patto della Catena

Apprendi l'incantesimo *trovare famiglia* e lo puoi eseguire come rituale. L'incantesimo non è conteggiato tra i tuoi incantesimi conosciuti. Quando esegui l'incantesimo, puoi scegliere una qualsiasi delle normali forme per il tuo famiglia o una delle seguenti forme speciali: demonietto, diavoleto, pseudodrago, spiritello. Inoltre, quando effettui l'azione Attaccare, puoi rinunciare ad uno dei tuoi attacchi per permettere al tuo famiglia di effettuare un attacco per conto proprio, usando la sua reazione. Il tuo famiglia è più astuto di un normale famiglia. La sua forma naturale può essere un riflesso del tuo patrono, con spiritelli e pseudodraghi legati al Sovrano Fatato e diavoletti e demonietti legati all'Immondo. Dato che la natura del Grande Antico è imperscrutabile, gli si addice qualsiasi forma di famiglia.

Patto della Lama

Puoi usare la tua azione per creare un'arma del patto nella tua mano. Puoi scegliere la forma che assumerà quest'arma da mischia ogni volta che la crei (vedi il capitolo 5 delle *Regole Base* per la descrizione delle armi). Mentre la impugni, vieni considerato competente con essa. Quest'arma è considerata magica al fine di superare la resistenza e l'immunità agli attacchi e i danni non magici.

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

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

Se il tuo patrono è un Sovrano Fatato, la tua arma potrebbe assomigliare ad una lama esile avvolta in rampicanti pieni di foglie. Se servi l'Immondo, la tua arma potrebbe essere un'ascia fatta di metallo nero e adornata con fiamme decorative. Se il tuo patrono è il Grande Antico, la tua arma potrebbe essere una lancia dall'aspetto antiquato, con una gemma incastonata nella lama, scolpita per assomigliare ad un orripilante occhio spalancato.

Patto del Tomo

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

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

Il tuo Libro delle Ombre potrebbe essere un tomo elegante con rifiniture dorate pieno di ammaliamenti e illusioni, dono del tuo Sovrano Fatato. Potrebbe essere un tomo pesante avvolto in pelle di demone cinta in ferro, che contiene incantesimi di convocazione e informazioni proibite sulle regioni più sinistre del cosmo, un dono dell'Immondo. O potrebbe essere il diario sconnesso di un folle spinto alla pazzia dal contatto con il Grande Antico, contenente frammenti di incantesimi che solo la tua crescente follia ti permette di comprendere ed eseguire.

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Arcanum Mistico

All'11° livello, il tuo patrono ti rivela un segreto magico detto arcanum. Scegli un incantesimo di 6° livello dalla lista degli incantesimi del fattucchiere come arcanum. Puoi eseguire il tuo incantesimo arcanum una volta senza spendere slot incantesimo. Devi terminare un riposo lungo prima di poterlo usare di nuovo. Ai livelli più alti, ricevi altri incantesimi da fattucchiere che possono essere eseguiti in questa maniera: un incantesimo di 7° livello al 13° livello, un incantesimo di 8° livello al 15° livello e un incantesimo di 9° livello al 17° livello. Recupera tutti gli usi del tuo Arcanum Mistico quando termini un riposo lungo.

Maestria dell'Arcano

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

Patroni Ultraterreni

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

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

L’Immondo

Hai stretto un patto con un immondo dei piani inferi dell’esistenza, una creatura che brama il male, anche se cerchi di combattere le sue mire. Queste creature desiderano la corruzione o distruzione di tutte le cose, te compreso. Gli immondi abbastanza potenti da stringere un patto includono i signori dei demoni come Demogorgone, Orcus e Bafometto; arcidiavoli come Asmodeo, Dite, Mefistofele e Belial; immondi della fossa e balrog particolarmente potenti; e gli utrolotti e gli altri sovrani dei daimon.

Lista degli Incantesimi Espansa

L’immondo ti permette di scegliere da una lista di incantesimi espansa, quando apprendi un incantesimo da fattucchiere. Gli incantesimi seguenti vengono aggiunti alla lista dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

Incantesimi Espansi dell’Immondo

Livello

dell’Incantesimo Incantesimi

1°	<i>comandare, mani brucianti</i>
2°	<i>cecità/sordità, raggio rovente</i>
3°	<i>nube puzzolente, palla di fuoco</i>
4°	<i>muro di fuoco, scudo di fuoco</i>
5°	<i>colpo di fiamma, venerare</i>

Benedizione dell’Oscuro

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

Fortuna Personale dell’Oscuro

A partire dal 6° livello, puoi richiedere l’intervento del tuo patrono per modificare la sorte in tuo favore. Quando effettui una prova di abilità o un tiro salvezza, puoi usare questo privilegio per sommare un d10 al tiro. Puoi farlo dopo aver visto il tiro iniziale ma prima di determinare gli effetti del tiro. Una volta che hai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.

Resilienza Immonda

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

Scagliato Agli Inferi

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

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

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

Il Grande Antico

Il tuo patrono è un'entità misteriosa la cui natura è totalmente aliena alla struttura della realtà. Potrebbe provenire da una dimensione remota, dallo spazio oltre la realtà, od essere uno degli Dèi Antichi citati solo nelle leggende. I suoi motivi sono incomprensibili per i mortali, e le sue conoscenze talmente immense e antiche che anche le più grandi biblioteche impallidiscono in confronto ai grandi segreti che esso detiene. Il Grande Antico potrebbe essere inconsapevole della tua esistenza o esserti totalmente indifferente, ma i segreti che hai appreso ti permettono di attingere la tua magia da esso. Le entità di questo tipo comprendono Chaugnar Faugn, colui che nutre; il Grande Cthulhu; Dagon; Hastur, colui che non deve essere nominato; Yig, il padre dei serpenti; Tsathoggua, il dio-rospo; Nyarlathotep, il caos strisciante; Shub-Niggurath, la capra nera; Yog-Sothoth, il tutto-in-uno; Azathoth, colui che dimora negli abissi.

Lista degli Incantesimi Espansa

Il Grande Antico ti permette di scegliere da una lista di incantesimi espansa, quando apprendi un incantesimo da fattucchiere. Gli incantesimi seguenti vengono aggiunti alla lista dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

Incantesimi Espansi del Grande Antico

Livello

dell'Incantesimo Incantesimi

- 1° *risata rivoltante, sussurri stonati**
- 2° *forza fantasmagorica, individuare pensieri*
- 3° *chiaroveggenza, inviare*
- 4° *dominare bestia*, tentacoli neri*
- 5° *dominare persona, telecinesi*

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti di seguito

Mente Risvegliata

A partire dal 1° livello, le tue conoscenze aliene ti danno l'abilità di contattare le menti di altre creature. Puoi comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che puoi vedere e si trovi entro 9 metri da te. La creatura, a meno che non possieda poteri che glielo permettano, non può comunicare allo stesso modo con te. Non devi condividere alcuna lingua con la creatura perché essa capisca le tue frasi telepatiche, ma la creatura deve essere in grado di comprendere almeno una lingua.

Tutela Entropica

A partire dal 6° livello, apprendi a tutelarti magicamente dagli attacchi e rivolgere un colpo fallito di un nemico in un colpo di buona sorte per te. Quando una creatura effettua un tiro di attacco contro di te, puoi usare la tua reazione per imporre svantaggio a quel tiro. Se l'attacco ti manca, il tuo prossimo tiro di attacco contro quella creatura ha vantaggio se lo effettui prima del termine del tuo prossimo turno.

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

Scudo di Pensieri

A partire dal 10° livello, i tuoi pensieri non possono essere letti dalla telepatia né da altri mezzi, a meno che tu non lo permetta. Ricevi anche resistenza ai danni psichici, e ogniqualvolta una creatura ti infligge danni psichici, quella creatura subisce lo stesso ammontare di danni che hai subito tu.

Creare Schiavo

Al 14° livello, ottieni l'abilità di infettare la mente di un umanoide della magia aliena del tuo patrono. Puoi usare la tua azione mentre sei a contatto con un umanoide inabile. Quella creatura è quindi affascinata da te finché non le viene eseguito sopra l'incantesimo *rimuovere maledizione*, la condizione affascinata gli viene rimossa, o usi di nuovo questo privilegio. Puoi comunicare telepaticamente con la creatura affascinata finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza.

Il Sovrano Fatato

Il tuo patrono è un signore o signora dei fatati, una creatura leggendaria che detiene segreti andati dimenticati prima della nascita delle razze mortali. Le motivazioni di queste creature sono spesso incomprensibili, a volte stravaganti, e possono riguardare una bramosia nel raggiungere un maggiore potere magico o l'appianamento di contese antiche di ere. Tra queste creature annoveriamo il Principe del Gelo; la Regina dell'Aria e delle Tenebre, sovrana della Corte del Crepuscolo; Titania della Corte dell'Estate; il suo consorte Oberon, il Verde Sovrano; e le antiche megere.

Lista degli Incantesimi Espansa

Il Sovrano Fatato ti permette di scegliere da una lista di incantesimi espansa, quando apprendi un incantesimo da fattucchiere. Gli incantesimi seguenti vengono aggiunti alla lista dei tuoi incantesimi da fattucchiere.

Incantesimi Espansi del Sovrano Fatato

Livello

dell'Incantesimo Incantesimi

- 1° *fuoco delle fate**, *sonno*
- 2° *calmare emozioni*, *forza fantasmagorica*
- 3° *crescita di piante**, *intermittenza*
- 4° *dominare bestia**, *invisibilità superiore*
- 5° *apparire*, *dominare persona*

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti di seguito

Presenza Fatata

A partire dal 1° livello, il tuo patrono ti conferisce l'abilità di proiettare la seducente e spaventosa presenza delle fate. Con un'azione puoi far sì che ogni creatura, in un cubo di 3 metri di spigolo originante da te, debba effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD dei tuoi incantesimi da fattucchiere. Le creature che falliscono il tiro salvezza sono affascinate o spaventate da te (a tua scelta) fino al termine del tuo prossimo turno.

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

Fuga nella Foschia

A partire dal 6° livello, in risposta ad un danno subito, puoi sparire in una nuvola di foschia. Quando subisci danni, puoi usare la tua reazione per diventare invisibile e teletrasportarti di un massimo di 18 metri in uno spazio non occupato e che puoi vedere. Resti invisibile fino all'inizio del tuo prossimo turno o finché non attacchi o esegui un incantesimo.

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

Difese Seducenti

A partire dal 10° livello, il tuo patrono ti insegna come rivolgere le magie di influenza mentale dei tuoi nemici contro di loro. Sei immune all'essere affascinato, e quando un'altra creatura tenta di affascinarci, puoi usare la tua reazione per tentare di rivolgere l'effetto contro quella creatura. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza contro la CD dei tuoi incantesimi da fattucchiere o restare affascinata da te per 1 minuto o finché la creatura non subisce danni.

Delirio Oscuro

A partire dal 14° livello, puoi immergere una creatura in un regno illusorio. Con un'azione, scegli una creatura entro 18 metri da te e che puoi vedere. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da fattucchiere. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura resta affascinata o spaventata da te (a tua scelta) per 1 minuto o finché la tua concentrazione non viene infranta (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo). L'effetto termina prima anche se la creatura subisce un qualsiasi ammontare di danno. Fino al termine di questa illusione, la creatura pensa di essere persa in un mondo di foschia, di cui sta a te determinare l'aspetto. La creatura può vedere e udire solo se stessa, te e l'illusione.

Devi terminare un riposo breve o lungo prima di poter usare di nuovo questo privilegio.

Invocazioni Arcane

Se un'invocazione arcana ha dei requisiti, devi soddisfarli per poterla apprendere.

Puoi apprendere l'invocazione nello stesso momento in cui ne soddisfi i requisiti.

Il livello minimo richiesto è il livello da fattucchiere, non il livello totale del personaggio.

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Armatura d'Ombre

Puoi eseguire a volontà *armatura del mago* su di te, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Catene del Tartaro

Prerequisito: 15° livello, privilegio Patto della Catena

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

Esplosione Agonizzante

*Prerequisito: trucchetto esplosione arcana**

Quando esegui *esplosione arcana**, sommi il tuo modificatore di Carisma al danno che infliggi quando colpisci.

Esplosione Respingente

*Prerequisito: trucchetto esplosione arcana**

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

Impantanare la Mente

Prerequisito: 5° livello

Puoi eseguire *lentezza* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Influenza Seducente

Ottieni la competenza nelle abilità Persuasione e Raggio.

Ladro delle Cinque Sorti

Puoi eseguire *anatema* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Lama Assetata

Prerequisito: 5° livello, privilegio Patto della Lama

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

Lancia Arcana

*Prerequisito: trucchetto esplosione arcana**

Quando esegui *esplosione arcana**, la sua gittata diventa di 90 metri.

Libro degli Antichi Segreti

Prerequisito: privilegio Patto del Tomo

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

Linguaggio della Bestia

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

Maschera dei Molti Volti

Puoi eseguire a volontà *camuffarsi*, senza spendere uno slot incantesimo.

Occhi del Custode delle Rune

Puoi leggere tutte le forme di scrittura.

Padronanza di Molteplici Forme

Prerequisito: 15° livello

Puoi eseguire a volontà *alterazione personale*, senza spendere uno slot incantesimo.

Parola Terribile

Prerequisito: 7° livello

Puoi eseguire *confusione* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Passo Ascendente

Prerequisito: 9° livello

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

Salto Ultraterreno

Prerequisito: 9° livello

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

Scultore della Carne

Prerequisito: 7° livello

Puoi eseguire *polimorfia* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Segno di Cattivo Presagio

Prerequisito: 5° livello

Puoi eseguire *scagliare maledizione* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Servitore del Caos

Prerequisito: 9° livello

Puoi eseguire *convocare elementale* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non potrai utilizzarlo di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Sguardo delle Due Menti

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

Succhiavita

Prerequisito: 12° livello, privilegio Patto della Lama

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

Sussurri Stregati

Prerequisito: 7° livello

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

Sussurri dalla Tomba

Prerequisito: 9° livello

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

Unito alle Ombre

Prerequisito: 5° livello

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

Vigore Immondo

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

Visioni Annebbiate

Puoi eseguire a volontà *immagine silente*, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Visioni di Regni Lontani

Prerequisito: 15° livello

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

Vista Arcana

Puoi eseguire a volontà *individuare magia*, senza spendere uno slot incantesimo.

Vista del Diavolo

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

Vista della Fattucchiera

Prerequisito: 15° livello

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

Voce del Padrone della Catena

Prerequisito: privilegio Patto della Catena

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

Incantesimi da Fattucchiere

<p>Trucchetti (Livello 0) Amici Esplosione Arcana* Gioco di Prestigio Illusione Minore Mano del Magio Spruzzo Velenoso Tocco Gelido Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Armatura Ultraterrena* Braccia Ultraterrene* Comprendere Lingue Fattura* Intimorire Diabolico* Protezione dal Bene e dal Male Ritirata Spedita Saetta della Fattucchiera* Scritta Illusoria Servitore Inosservato</p> <p>2° Livello Attrarre* Bloccare Persona Corona di Pazzia Frantumare Immagine Speculare Invisibilità Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Raggio di Indebolimento Scalare come Ragno Suggestione</p>	<p>3° Livello Circolo Magico Controincantesimo Dissolvere Magia Fame Ultraterrena* Forma Gassosa Immagine Maggiore Lingue Paura Rimuovere Maledizione Tocco Vampirico Trama Ipnocica Volare</p> <p>4° Livello Avvizzare Esilio Porta Dimensionale Terreno Allucinatorio</p> <p>5° Livello Bloccare Mostro Contattare Altro Piano Scrutare Sognare</p> <p>6° Livello Carne in Pietra Circolo di Morte Convocare Fatato* Creare Non Morti Portale Arcano Sguardo Pungente Suggestione di Massa Vera Vista</p>	<p>7° Livello Dito della Morte Eterealtà Gabbia di Forza Spostamento di Piano</p> <p>8° Livello Dominare Mostro Loquacità* Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Semipiano</p> <p>9° Livello Parola del Potere Uccidere Preveggenza Prigionia Proiezione Astrale Vera Polimorfia</p>
---	---	--

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Furfante: Archetipi Furfanteschi

Assassino

Hai studiato l'arte dell'omicidio, per profitto o per liberare il mondo dei malvagi. Usi un'attenta pianificazione, furtività e camuffamenti per eliminare i tuoi nemici con letale efficienza.

Competenze Bonus

Quando scegli questo archetipo, al 3° livello, ottiene la competenza con il kit da truccatore e il kit da avvelenatore.

Assassinio

A partire dal 3° livello, sei letale quando prendi alla sprovvista i tuoi nemici. Hai vantaggio sugli attacchi contro qualsiasi creatura che non abbia ancora svolto un turno durante il combattimento. Inoltre, se attacchi e colpisci una creatura sorpresa, ottieni automaticamente un colpo critico.

Maestria nelle Infiltrazioni

A partire dal 9° livello, puoi creare delle false identità da usare per conto tuo. Devi spendere sette giorni e 25 mo per stabilire la storia, professione e affiliazione della tua identità. Tuttavia, non puoi stabilire un'identità che appartenga ad una persona già esistente.

Di conseguenza, se adotti come camuffamento una nuova identità, le creature ti penseranno essere quella persona finché non gli verrà dato un buon motivo di credere altrimenti.

Impostore

A partire dal 13° livello, ottieni l'abilità di imitare la parlata, scrittura e comportamento di un'altra persona con estrema accuratezza. Devi trascorrere almeno tre ore a studiare questi tre elementi del comportamento di una persona: ascoltare la persona parlare, esaminare la scrittura della persona, e osservarne gli atteggiamenti.

La tua imitazione è indistinguibile per l'osservatore casuale. Se una creatura sospetta che ci sia qualcosa di storto, hai vantaggio alla prova di Carisma (Raggiro) per evitare di essere individuato.

Colpo Mortale

Quando raggiungi il 17° livello, hai padroneggiato l'arte dell'uccisione istantanea. Quando attacchi e colpisci una creatura sorpresa, questa deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione (CD 8 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo bonus di competenza). Se lo fallisce, raddoppiare il danno dell'attacco contro quella creatura.

Ingannatore Arcano

Hai migliorato la tua furtività e agilità con lo studio della magia, apprendendo i segreti dell'ammaliamento e dell'illusione.

Incantesimi da Ingannatore Arcano

Livello	Trucchetti	Incantesimi	- Slot Incantesimo -			
	Conosciuti	Conosciuti	1°	2°	3°	4°
3°	3	3	2	-	-	-
4°	3	4	3	-	-	-
5°	3	4	3	-	-	-
6°	3	4	3	-	-	-
7°	3	5	4	2	-	-
8°	3	6	4	2	-	-
9°	3	6	4	2	-	-
10°	4	7	4	3	-	-
11°	4	8	4	3	-	-
12°	4	8	4	3	2	-
13°	4	9	4	3	2	-
14°	4	10	4	3	2	-
15°	4	10	4	3	3	-
16°	4	11	4	3	3	-
17°	4	11	4	3	3	-
18°	4	11	4	3	3	-
19°	4	12	4	3	3	1
20°	4	13	4	3	3	1

Incantesimi

Quando raggiungi il 3° livello, ottieni l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 delle Regole Base per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti. Apprendi tre trucchetti: *mano del mago* e due altri trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da mago di tua scelta.

Slot Incantesimo. La tabella Incantesimi da Ingannatore Arcano mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Più Alto.

Conosci tre incantesimi da mago di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di ammaliamento ed illusione della lista degli incantesimi da mago.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Ingannatore Arcano mostra quando apprendi nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno della scuola di ammaliamento o illusione di tua scelta, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo. Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da mago conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di ammaliamento o illusione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

Abilità da Incantatore. L'Intelligenza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi l'Intelligenza ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua abilità da incantatore.

Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

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

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

Prestidigitazione con la *Mano del Magio*

A partire dal 3° livello, quando esegui l'incantesimo *mano del mago*, puoi rendere invisibile la mano spettrale, e puoi svolgere uno dei seguenti compiti aggiuntivi:

- Puoi infilare un oggetto che la mano sta trasportando in un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi recuperare un oggetto da un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi usare gli attrezzi da ladro per scassinare serrature e disarmare trappole a distanza.

Puoi svolgere uno di questi compiti senza essere notato da una creatura se riesci una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) contesa dalla prova di Saggezza (Percezione) della creatura.

Inoltre, puoi usare l'azione bonus conferita dalla tua Azione Astuta per controllare la mano.

Imboscata Magica

Al 9° livello, sei nascosto ad una creatura quando esegui un incantesimo su di essa, la creatura ha svantaggio a qualsiasi tiro salvezza effettuato contro l'incantesimo durante questo turno.

Ingannatore Versatile

Al 13° livello, ottieni l'abilità di distrarre i bersagli con la tua *mano del mago*. Durante il tuo turno, come azione bonus, puoi indicare una creatura entro 1,5 metri dalla mano spettrale creata dall'incantesimo. Farlo ti conferisce vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura fino al termine del turno.

Ladro di Incantesimi

Al 17° livello, ottieni l'abilità di sottrarre magicamente la conoscenza di come eseguire un incantesimo dalla mente di un altro incantatore.

Immediatamente dopo che una creatura ha eseguito un incantesimo che prende a bersaglio te o ti comprende nella sua area di effetto, puoi usare la tua reazione per obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza con il suo modificatore dell'abilità da incantatore. La CD è pari alla CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Se fallisce il tiro salvezza, neghi l'effetto dell'incantesimo per te, e sottrai la conoscenza dell'incantesimo se è almeno di 1° livello e di un livello di cui puoi eseguire gli incantesimi (non deve essere per forza un incantesimo da mago). Per le successive 8 ore, conosci l'incantesimo e puoi usarlo utilizzando i tuoi slot incantesimo. La creatura non potrà eseguire l'incantesimo finché le 8 ore non saranno trascorse.

Una volta impiegato questo privilegio, non potrai riutilizzarlo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

Guerriero: Archetipi Marziali

Cavaliere Arcano

Combini lo studio delle arti marziali a quello della magia, facendo uso di tecniche simili a quelle impiegate dai maghi, concentrandoti nello studio di due scuole di magia: abiurazione ed evocazione, per la difesa e l'offesa. I cavalieri arcani imparano gli incantesimi a memoria e non li studiano da complessi libri di incantesimi.

Incantesimi da Cavaliere Arcano

Livello	Trucchetti	Incantesimi	- Slot Incantesimo -			
	Conosciuti	Conosciuti	1°	2°	3°	4°
3°	2	3	2	-	-	-
4°	2	4	3	-	-	-
5°	2	4	3	-	-	-
6°	2	4	3	-	-	-
7°	2	5	4	2	-	-
8°	2	6	4	2	-	-
9°	2	6	4	2	-	-
10°	3	7	4	3	-	-
11°	3	8	4	3	-	-
12°	3	8	4	3	2	-
13°	3	9	4	3	2	-
14°	3	10	4	3	2	-
15°	3	10	4	3	3	-
16°	3	11	4	3	3	-
17°	3	11	4	3	3	-
18°	3	11	4	3	3	-
19°	3	12	4	3	3	1
20°	3	13	4	3	3	1

Incantesimi

Quando raggiungi il 3° livello, potenzi la tua capacità marziale con l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 delle Regole Base per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti. Apprendi due trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da mago di tua scelta.

Slot Incantesimo. La tabella Incantesimi da Cavaliere Arcano mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Più Alto.

Conosci tre incantesimi da mago di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di abiurazione ed evocazione della lista degli incantesimi da mago.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Cavaliere Arcano mostra quando apprenderai nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno di tua scelta dalla scuola di abiurazione o evocazione, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo.

Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da mago conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di abiurazione o evocazione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

Abilità da Incantatore. L'Intelligenza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi l'Intelligenza ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

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

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

Legame con l'Arma

Al 3° livello, apprendi un rituale che crea un legame magico tra di te e un'arma. Svolgi il rituale nel corso di 1 ora, e questo può avvenire durante un riposo breve. L'arma deve essere nella tua portata per tutto il rituale, alla conclusione del quale dovrai essere in contatto con l'arma e forgiare il legame.

Una volta che hai legato a te un'arma, non puoi essere disarmato da essa a meno che tu non sia inabile. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza, puoi richiamare l'arma con un'azione bonus durante il tuo turno, facendola teletrasportare immediatamente nella tua mano. Puoi avere fino a due armi legate, ma puoi richiamarne solo una alla volta con un'azione bonus. Se tenti di stringere un legame con una terza arma, devi spezzare quello con una delle altre due.

Magia da Guerra

A partire dal 7° livello, quando usi la tua azione per eseguire un trucchetto, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

Colpo Arcano

Al 10° livello, apprendi come far sì che la tua arma abbatta la resistenza di una creatura contro i tuoi incantesimi. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, quella creatura ha svantaggio al prossimo tiro salvezza che effettuerà contro un incantesimo eseguito da te, prima della fine del tuo prossimo turno.

Carica Arcana

Al 15° livello, ottieni l'abilità, quando fai uso del tuo Slancio d'Azione, di teletrasportarti fino a 9 metri di distanza in uno spazio non occupato che puoi vedere. Puoi teletrasportarti prima o dopo della tua azione aggiuntiva.

Magia da Guerra Migliorata

A partire dal 18° livello, quando impieghi la tua azione per eseguire un incantesimo, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

Maestro della Battaglia

Sei un maestro delle manovre di combattimento. Ti affidi all'astuzia e la tua abilità per sconfiggere i nemici. È l'intenso addestramento combinato ad una totale dedizione alla vittoria che ti spinge in combattimento. La vittoria è un altro segno della tua supremazia marziale.

Superiorità in Combattimento

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, apprendi manovre che sono alimentate da dadi speciali detti dadi superiorità.

Manovre. Apprendi tre manovre a tua scelta, dettagliate sotto "Manovre". Molte manovre potenziano in qualche modo i tuoi attacchi. Puoi usare una sola manovra per attacco.

Apprendi due ulteriori manovre a tua scelta al 7°, 10° e 15° livello. Ogni volta che apprendi delle nuove manovre, puoi anche rimpiazzare una manovra che già conosci con una diversa.

Dadi Superiorità. Hai quattro dadi superiorità, che sono d8. Spendi un dado superiorità ogni volta che ne fai uso. Recupera tutti i dadi superiorità spesi al termine di un riposo breve o lungo.

Ottieni un altro dado superiorità al 7° livello e un altro ancora al 15° livello.

Tiri Salvezza. Alcune manovre richiedono che il tuo bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra. La CD del tiro salvezza è calcolata come segue:

CD del tiro salvezza della manovra = 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (a tua scelta)

Studio della Guerra

Al 3° livello, ottieni la competenza con un tipo di attrezzo da artigiano di tua scelta.

Conosci il Tuo Nemico

A partire dal 7° livello, se spendi 1 minuto ad osservare o interagire con un'altra creatura al di fuori del combattimento, puoi apprendere determinate informazioni riguardo le sue capacità comparate alle tue. L'Arbitro ti dice se la creatura ti è superiore, pari o inferiore in merito a due delle seguenti caratteristiche di tua scelta:

- Punteggio di Forza
- Punteggio di Destrezza
- Punteggio di Costituzione
- Classe Armatura
- Punti ferita attuali
- Livelli di classe totali (se ne ha)
- Livelli di classe da guerriero (se ne ha)

Superiorità in Combattimento Migliorata

Al 10° livello, i tuoi dadi superiorità diventano d10. Al 18° livello diventano d12.

Implacabile

Quando raggiungi il 15° livello, quando tiri l'iniziativa e non ti rimangono dadi superiorità, recupera 1 dado superiorità.

Manovre

Le manovre sono presentate in ordine alfabetico.

Attacco Affondato. Quando effettui un attacco con arma da mischia durante il tuo turno, puoi spendere un dado superiorità per aumentare la portata dell'attacco di 1,5 metri. Se colpisci, somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco.

Attacco Disarmante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di disarmare il bersaglio, obbligandolo a far cadere un oggetto a tua scelta tra quelli che sta reggendo in mano. Sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se il tiro salvezza fallisce, fa cadere l'oggetto che hai scelto. L'oggetto cade ai suoi piedi.

Attacco Finto. Puoi spendere un dado superiorità e usare un'azione bonus durante il tuo turno per fingere, scegliendo una creatura entro 1,5 metri da te come bersaglio. Hai vantaggio al tuo prossimo tiro di attacco contro quella creatura. Se quell'attacco colpisce, somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco. Se il vantaggio non viene impiegato nel turno in cui viene ottenuto, va perso.

Attacco Manovrante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per manovrare uno dei tuoi compagni in una posizione più vantaggiosa. Somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e scegli una creatura amica che può vederti o sentirti. Quella creatura può usare la propria reazione per muoversi fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità dal bersaglio del tuo attacco.

Attacco Minaccioso. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di spaventare il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, è spaventato fino al termine del tuo prossimo turno.

Attacco Preciso. Quando effettui un tiro di attacco con arma contro una creatura, puoi spendere un dado superiorità per sommarlo al tiro. Puoi usare questa manovra prima o dopo aver effettuato il tiro di attacco, ma prima che qualsiasi effetto dell'attacco venga applicato.

Attacco Pressante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di spingere indietro il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e se il bersaglio è di taglia Grande o più piccola, deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, spingi il bersaglio fino a 4,5 metri lontano da te.

Attacco Provocatorio. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di provocare il bersaglio perché rivolga i suoi attacchi contro di te. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio a tutti i tiri di attacco contro bersagli diversi da te fino al termine del tuo prossimo turno.

Attacco Sbilanciante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di far cadere il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio se di taglia Grande o più piccola deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio cade pronò.

Attacco Spazzante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere un dado superiorità per tentare di danneggiare un'altra creatura con lo stesso attacco. Scegli un'altra creatura entro 1,5 metri dal bersaglio originale ed entro la tua portata. Se l'attacco originale avrebbe colpito anche la seconda creatura, essa subisce un danno pari a quello ottenuto sul tuo dado superiorità. Il danno è dello stesso tipo inflitto dall'attacco originale.

Colpo del Comandante. Quando effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi rinunciare ad uno dei tuoi attacchi e usare un'azione bonus per dirigere i colpi dei tuoi compagni. Quando lo fai, scegli una creatura amica che può vederti o udirti e spendi un dado superiorità. Quella creatura può usare immediatamente la sua reazione per effettuare un attacco con arma, sommando il dado superiorità al tiro di danno dell'arma.

Colpo Distraente. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per distrarre la creatura, fornendo un'apertura agli alleati. Sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco. Il prossimo tiro di attacco contro quel bersaglio da parte di un attaccante che non sia te ha vantaggio, qualora l'attacco venga effettuato prima del tuo prossimo turno.

Contrattacco. Quando una creatura ti manca con un'arma da mischia, puoi usare la tua reazione e spendere un dado superiorità per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura. Se la colpisci, sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'arma.

Gioco di Piedi Evasivo. Quando ti muovi, puoi spendere un dado superiorità, tirando il dado e sommando il numero ottenuto alla tua CA finché hai smesso di muoverti.

Parata. Quando un'altra creatura ti danneggia con un attacco da mischia, puoi usare la tua reazione e spendere un dado superiorità per ridurre il danno del numero tirato sul dado superiorità + il tuo modificatore di Destrezza.

Radunare le Forze. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus e spendere un dado superiorità per aumentare la risolutezza di un tuo compagno. Quando lo fai, scegli una creatura amica che può vederti o sentirti. Quella creatura ottiene punti ferita temporanei pari al risultato del tuo dado superiorità + il tuo modificatore di Carisma.

Mago: Tradizioni Arcane

A seguire nuove tradizioni arcane per maghi, in aggiunta a quella della scuola dell’invocazione nelle *Regole Base*.

Scuola dell’Abiurazione

Conosci la magia devota al blocco, l’esilio e la protezione. Comprendi che il negare gli effetti maligni, proteggere i deboli e bandire le influenze malvagie è un atto concreto per riequilibrare il mondo. La tua è una vocazione orgogliosa e rispettata.

Sapiente dell’Abiurazione

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

Tutela Arcana

A partire dal 2° livello, puoi intessere la magia che ti circonda a tua protezione. Quando esegui un incantesimo di abiurazione di 1° livello o superiore, puoi simultaneamente usare un filo della magia dell’incantesimo per creare una tutela magica su di te che perdura fino a che non avrai terminato un riposo lungo. La tutela ha un numero di punti ferita pari a due volte il tuo livello da mago + il tuo modificatore di Intelligenza. Ogni qualvolta subisci danni, è la tutela a subirla al posto tuo. Se questo danno riduce la tutela a 0 punti ferita, sarai tu subire i danni in eccedenza. Mentre la tutela si trova a 0 punti ferita, non può assorbire danni, ma la sua magia perdura. Ogni qualvolta esegui un incantesimo di abiurazione di 1° livello o superiore, la tutela recupera un numero di punti ferita pari a due volte il livello dell’incantesimo. Una volta creata la tutela, non la puoi ricreare finché non avrai terminato un riposo lungo.

Tutela Proiettata

A partire dal 6° livello, quando una creatura entro 9 metri da te che puoi vedere subisce danni, puoi usare la tua reazione per far sì che la tua Tutela Arcana assorba quel danno. Se questo danno riduce la tutela a 0 punti ferita, la creatura tutelata subisce il danno in eccesso.

Abiurazione Migliorata

A partire dal 10° livello, quando esegui un incantesimo di abiurazione che richiede che tu effettui una prova di abilità come parte dell’esecuzione dell’incantesimo (come *controincantesimo* e *dissolvere magia*), sommi il tuo bonus di competenza alla prova di abilità.

Resistenza agli Incantesimi

A partire dal 14° livello, hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi. Inoltre, hai resistenza contro il danno degli incantesimi.

Scuola dell’Ammaliamento

Conosci i metodi per incantare e ammaliare magicamente persone o mostri. Alcuni ammaliatori sono portatori di pace, che convincono i violenti perché depongano le armi e i crudeli perché mostrino pietà. Altri ammaliatori sono tiranni, che assoggettano le persone alla propria volontà. Molti altri ancora si piazzano tra questi due estremi.

È raro che gli ammaliatori vadano d’accordo tra di loro, dato che possedere il potere di controllare la mente di qualcuno non garantisce l’immunità dallo stesso trattamento.

Sapiente dell’Ammaliamento

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

Sguardo Ipnotico

A partire dal 2° livello, le tue dolci parole e il tuo sguardo ammaliante possono intontire magicamente una creatura. Come azione, scegli una creatura entro 1,5 metri da te che puoi vedere. Se il bersaglio può vederti o udirti, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi o restare affascinato da te fino al termine del tuo prossimo turno. La velocità della creatura affascinata scende a 0, e la creatura è inabile e visibilmente frastornata.

Nei turni successivi, puoi usare la tua azione per mantenere questo effetto, estendendone la durata fino al termine del tuo turno successivo. Tuttavia, l’effetto ha termine qualora ti allontani più di 1,5 metri dalla creatura, se la creatura non può più vederti né udirti, o se la creatura subisce danni.

Una volta terminato l’effetto, o se la creatura riesce il suo tiro salvezza iniziale contro di esso, non potrai più usare questo privilegio su quella creatura fino a quando avrai terminato un riposo lungo.

Fascino Istinivo

A partire dal 6° livello, quando una creatura entro 9 metri da te che puoi vedere effettua un tiro di attacco contro di te, puoi usare la tua reazione per deviare l’attacco, purché un’altra creatura si trovi nella gittata dell’attaccante. L’attaccante deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da mago. Se fallisce il tiro salvezza, l’attaccante deve prendere a bersaglio la creatura – a parte te – che le sia più vicina. Se più creature risultano le più vicine, l’attaccante sceglie quale prendere a bersaglio. Se il tiro salvezza riesce, non puoi usare di nuovo questo privilegio sull’attaccante fino al termine di un riposo lungo.

Devi decidere se usare questo privilegio prima di sapere se l’attacco colpisce o manca. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto.

Dividere Ammaliamento

A partire dal 10° livello, quando esegui un incantesimo di ammaliamento di 1° livello o superiore che prende a bersaglio una sola creatura, puoi fargli prendere a bersaglio anche una seconda creatura.

Alterare Memoria

A partire dal 14° livello, quando una o più creature restano affascinate da un incantesimo eseguito da te, puoi alterare il comprendonio di una di queste creature in modo che non sia consapevole del fatto che tu abbia eseguito un incantesimo su di essa, e quindi percepisca il proprio atteggiamento affascinato come non magico. Inoltre, una volta prima che l’incantesimo termini, puoi usare un’azione per cercare di far dimenticare alla creatura scelta parte del tempo che ha trascorso affascinata. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Intelligenza contro la CD del tiro salvezza dell’incantesimo da mago o perdere un numero di ore di ricordi pari a 1 + il tuo modificatore di Carisma (minimo 1). Puoi far sì che la creatura dimentichi un minor quantitativo di tempo, ma l’ammontare non può eccedere la durata dell’incantesimo di ammaliamento.

Scuola della Convocazione

Come convocatore, preferisci gli incantesimi che producono oggetti e creature dal nulla. Sei in grado di convocare nubi di foschia assassina o richiamare creature da altri piani di esistenza per battersi al tuo posto. Con l'aumentare della tua maestria, apprendi incantesimi di teletrasporto che ti permettono di percorrere vaste distanze, anche su altri piani di esistenza, in un batter di ciglia.

Sapiente della Convocazione

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

Convocazione Minore

A partire dal 2° livello, puoi usare la tua azione per convocare un oggetto inanimato nella tua mano o sul terreno in uno spazio non occupato che puoi vedere e che si trova entro 3 metri da te. Questo oggetto non può essere più grande di 1 metro di lato e non può pesare più di 5 chili, e la forma può essere quella di qualsiasi oggetto non magico che tu abbia visto. L'oggetto è visibilmente magico, e irradia luce fioca fino a 1,5 metri di distanza. L'oggetto scompare dopo 1 ora, quando usi di nuovo questo privilegio, o se subisce qualsiasi ammontare di danno.

Trasposizione Benigna

A partire dal 6° livello, puoi usare la tua azione per teletrasportarti fino a 9 metri di distanza in uno spazio non occupato che puoi vedere. In alternativa puoi scegliere uno spazio entro la gittata che sia occupato da una creatura Piccola o Media. Se quella creatura è consenziente, vi teletrasportate entrambi, scambiandovi di posto.

Una volta usato questo privilegio, non lo potrai più utilizzare fino a quando non avrai terminato un riposo lungo o avrai eseguito un incantesimo di convocazione di 1° livello o superiore.

Convocazione Focalizzata

A partire dal 10° livello, quando ti concentri su di un incantesimo di convocazione, la tua concentrazione non può essere infranta a causa del danno subito.

Richiamati Robusti

A partire dal 14° livello, qualsiasi creatura che hai richiamato o creato con un incantesimo di convocazione ha 30 punti ferita temporanei.

Scuola della Divinazione

Come divinatore brami di sondare i misteri dello spazio, del tempo e della coscienza, in modo da raggiungere la comprensione assoluta. Studi per divenire il maestro di incantesimi di discernimento, vista lontana, conoscenza soprannaturale e preveggenza.

Sapiente della Divinazione

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

Portento

A partire dal 2° livello, fugaci immagini del futuro iniziano a farsi strada nella tua coscienza. Quando termini un riposo lungo, tira due d20 e segna i numeri ottenuti. Puoi rimpiazzare qualsiasi tiro di attacco, tiro salvezza o prova di abilità effettuata da te o una creatura che puoi vedere con uno di questi tiri di previsione. Devi scegliere di farlo prima di tirare i dadi, e puoi decidere di rimpiazzare un tiro in questo modo solo una volta per turno.

Ogni tiro di previsione può essere usato solo una volta. Quando termini un riposo lungo, perdi qualsiasi tiro di previsione inutilizzato.

Divinazione Esperta

A partire dal 6° livello, eseguire incantesimi di divinazione ti viene così facile che consumi solo una frazione del tuo potere di incantatore nell'eseguirli. Quando esegui un incantesimo di divinazione di 2° livello o superiore usando uno slot incantesimo, recuperi uno slot incantesimo consumato. Lo slot che recuperi deve essere di livello inferiore all'incantesimo che hai eseguito e non può essere superiore al 5° livello.

Il Terzo Occhio

A partire dal 10° livello, puoi usare la tua azione per aumentare i tuoi poteri di percezione. Quando lo fai, scegli uno dei seguenti benefici, che resta fino a che non vieni reso inabile o effettui un riposo breve o lungo. **Comprensione Superiore.** Puoi leggere qualsiasi lingua.

Vedere l'Invisibilità. Puoi vedere le creature e gli oggetti invisibili entro 3 metri da te e che si trovano nella tua linea di visuale.

Visione al Buio. Ottieni visione al buio con una gittata fino a 18 metri, come descritto nel capitolo 8 delle *Regole Base*.

Vista Eterea. Puoi vedere nel Piano Etereo fino a 18 metri di distanza da te.

Portento Superiore

A partire dal 14° livello, le visioni nei tuoi sogni si intensificano e dipingono nella tua mente un ritratto più accurato di ciò che avverrà. Tiri tre d20 per il tuo privilegio Portento, invece di due.

Scuola dell'illusione

Studi la magia che inganna i sensi, confonde la mente e raggira anche le persone più sagge. La tua magia è sottile, ma quando unite ad una mente acuta, le illusioni possono mettere in ginocchio un intero regno. Puoi aver studiato sotto un tutore privato, magari un mago o una strega in disgrazia, con un gruppo di maghi di simile mentalità. Tra gli gnomi, lo studio dell'illusione è molto apprezzato.

Gli specialisti delle illusioni sono detti illusionisti e spesso hanno una reputazione sinistra, dettata dalla loro predisposizione al raggio. Alcuni illusionisti amano vivere nel sospetto, ergendosi a figure misteriose. Altri, invece, preferiscono tenere un basso profilo e potrebbero non rivelare mai il loro studio di questa tradizione.

Sapiente dell'illusione

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

Illusione Minore Migliorata

Quando scegli questa scuola al 2° livello, apprendi il trucchetto *illusione minore*. Se conosci già questo trucchetto, apprendi un diverso trucchetto da mago di tua scelta. Il trucchetto non è conteggiato nel limite dei trucchetti da te conosciuti.

Quando esegui *illusione minore*, puoi dargli sia un suono che un'immagine con una singola esecuzione dell'incantesimo.

Illusioni Malleabili

A partire dal 6° livello, quando esegui un incantesimo di illusione che ha una durata di 1 minuto o superiore, puoi usare la tua azione per cambiare la natura dell'illusione (utilizzando i normali parametri dell'incantesimo), purchè tu possa vedere l'illusione.

Doppio Illusorio

A partire dal 10° livello, puoi creare un duplicato illusorio di te stesso in un istante, con una reazione quasi istintiva al pericolo. Quando una creatura effettua un tiro di attacco contro di te, puoi usare la tua reazione per interporre il duplicato illusorio tra di te e l'attaccante. L'attacco ti manca automaticamente, e poi l'illusione si dissipa.

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

Realtà Illusoria

Per il 14° livello, hai appreso il segreto dell'intessere la magia dell'ombra nelle tue illusioni per darle una semi-realtà.

Quando esegui un incantesimo di illusione di 1° livello o più alto, puoi scegliere un oggetto inanimato non magico che faccia parte dell'illusione che diventi reale. Puoi farlo durante il tuo turno come azione bonus, mentre l'incantesimo è attivo. L'oggetto resta reale per 1 minuto. Ad esempio, puoi creare l'illusione di un ponte su di un baratro e renderlo reale finchè i tuoi alleati non l'avranno oltrepassato.

L'oggetto non può infliggere danni o nuocere altrimenti a qualcuno in maniera diretta.

Scuola della Negromanzia

Concentri i tuoi studi in questa tradizione, per apprendere a manipolare le energie che animano tutte le cose viventi. Con l'aumentare del sapere, impari a risucchiare la forza vitale di una creatura mentre la tua magia ne distrugge il corpo, trasformando quell'energia vitale in potere magico che puoi manipolare.

Sapiente della Negromanzia

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

Tristo Raccolto

Quando scegli questa scuola al 2° livello, ottieni l'abilità di mietere l'energia vitale dalle creature che uccidi con i tuoi incantesimi. Una volta per turno quando uccidi una o più creature con un incantesimo di 1° livello o superiore, recuperi un numero di punti ferita pari al doppio del livello dell'incantesimo, o tre volte il suo livello se l'incantesimo appartiene alla Scuola di Negromanzia. Non ottieni questo beneficio se uccidi costrutti o non morti.

Schiavi Non Morti

A partire dal 6° livello, aggiungi l'incantesimo *animare morti* al tuo libro degli incantesimi se già non lo possiedi. Quando esegui *animare morti*, puoi prendere a bersaglio un cadavere o pila di ossa aggiuntiva, creando un altro zombi o scheletro, come appropriato. Ogni qualvolta crei un non morto usando un incantesimo di negromanzia, ha i seguenti benefici aggiuntivi:

- I punti ferita massimi della creatura aumentano di una cifra pari al tuo livello da mago.
- La creatura somma il tuo bonus di competenza ai tiri di danno delle sue armi.

Avvezzo alla Non Morte

A partire dal 10° livello, hai resistenza al danno necrotico, e i tuoi punti ferita massimi non possono essere ridotti.

Comandare Non Morti

Per il 14° livello, puoi usare la magia per sottomettere i non morti al tuo controllo, anche quelli creati da altri maghi. Come azione, puoi scegliere un non morto entro 18 metri che puoi vedere. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Carisma contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi da mago. Se lo riesce, non puoi più usare su di esso questo privilegio. Se lo fallisce, diventa amichevole nei tuoi confronti e obbedisce ai tuoi comandi finché non farai nuovamente uso di questo privilegio.

I non morti intelligenti sono più difficili da controllare. Se il bersaglio ha Intelligenza 8 o superiore, ha vantaggio al tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza e ha Intelligenza 12 o più, può ripetere il tiro salvezza al termine di ogni ora finché non riuscirà a liberarsi.

Scuola della Trasmutazione

Studi gli incantesimi che modificano l'energia e la materia. Per te, il mondo non è un luogo stabile, ma profondamente mutevole, e ti delizi nell'essere un agente di questo mutamento. Controlli la materia grezza della creazione e apprendi a modificare sia le forme fisiche che le qualità mentali. La tua magia ti fornisce gli attrezzi per diventare un fabbro capace di forgiare la realtà.

Sapiente della Trasmutazione

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

Alchimia Minore

Quando scegli questa scuola al 2° livello, puoi alterare temporaneamente le proprietà fisiche di un oggetto non magico, trasformando una sostanza in un'altra. Svolgi una speciale procedura alchemica su di un oggetto composto interamente di legno, pietra (ma non pietre preziose), ferro, rame o argento trasformandolo in un altro di questi materiali. Per ogni 10 minuti trascorsi a svolgere questa procedura, puoi trasformare 27 dm cubi di materiale. Dopo 1 ora, o finché non perdi la concentrazione (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo), il materiale ritorna alla sua forma originale.

Pietra del Trasmutatore

A partire dal 6° livello, puoi trascorrere 8 ore a creare la pietra del trasmutatore, capace di contenere magia di trasmutazione. Puoi beneficiare tu stesso della pietra o darla ad un'altra creatura. Una creatura ottiene un beneficio di tua scelta, finché la pietra resta in suo possesso. Quando crei una pietra del trasmutatore, scegli i benefici tra le seguenti opzioni:

- Visione al buio fino a 18 metri di gittata, come descritto nel capitolo 8 delle *Regole Base*
- Un aumento di velocità di 3 metri, finché la creatura è priva di ingombro
- Competenza sui tiri salvezza di Costituzione
- Resistenza al danno da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono (scegli quale quando determini il beneficio)

Ogni volta che esegui un incantesimo di trasmutazione di 1° livello o superiore, puoi cambiare l'effetto della tua pietra se la porti con te.

Se crei una nuova pietra del trasmutatore, la precedente smette di funzionare.

Mutaforma

A partire dal 10° livello, aggiungi l'incantesimo *polimorfia* al tuo libro degli incantesimi, se già non lo possiedi. Puoi eseguire *polimorfia* senza spendere uno slot incantesimo. Quando lo fai, puoi prendere a bersaglio solo te stesso e trasformarti in una bestia il cui grado di sfida sia 1 o inferiore.

Una volta eseguito *polimorfia* in questo modo, non potrai usarlo di nuovo in questo modo fino al termine di un riposo breve o lungo, sebbene tu possa continuare ad eseguirlo normalmente utilizzando gli slot incantesimo a tua disposizione.

Maestro Trasmutatore

Per il 14° livello, puoi usare la tua azione per consumare la riserva di magia di trasmutazione contenuta nella tua pietra di trasmutazione in un singolo scoppio di energia. Quando lo fai, scegli uno degli effetti seguenti. La tua pietra del trasmutatore è distrutta e non può essere ricreata finché non terminerai un riposo lungo.

Panacea. Rimuovi tutte le maledizioni, malattie e veleni che affliggono la creatura con cui sei in contatto tramite la pietra del trasmutatore. La creatura recupera anche tutti i suoi punti ferita.

Ridare Giovinezza. Metti in contatto la pietra del trasmutatore con una creatura consenziente, e l'età apparente della creatura verrà ridotta di 3d10 anni, fino ad un minimo di 13 anni. Questo effetto non prolunga la durata della vita della creatura.

Ridare Vita. Esegui l'incantesimo *rianimare morti* su di una creatura con cui sei in contatto tramite la pietra del trasmutatore, senza spendere uno slot incantesimo o la necessità di avere l'incantesimo nel tuo libro degli incantesimi.

Trasformazione Maggiore. Puoi trasmutare un oggetto non magico – non più grande di un cubo di 1,5 metri di spigolo – in un altro oggetto non magico di simili dimensioni e massa di valore uguale o inferiore. Devi trascorrere 10 minuti a manipolare l'oggetto per poterlo trasformare.

Monaco

Quale che sia la disciplina praticata, i monaci sono uniti dalla loro abilità di imbrigliare magicamente l'energia che fluisce nei loro corpi. Che sia incanalata in una sorprendente dimostrazione di capacità di lotta o incentrata sull'abilità di difendersi e la velocità, quest'energia si manifesta in tutto quello che contraddistingue il monaco.

I monaci effettuano uno studio attento di un'energia magica che la maggior parte delle tradizioni monastiche chiamano **Ki**. Quest'energia è un elemento della magia che permea tutto l'universo – in particolare, dell'elemento che scorre nei corpi viventi. I monaci imbrigliano questo potere che scorre dentro di loro per creare effetti magici e superare i limiti delle loro capacità fisiche, mentre alcuni dei loro attacchi speciali sono in grado di danneggiare il flusso del ki nei loro avversari. Usando questa energia, il monaco lascia fluire velocità e forza incredibili nel suo corpo privo di corazza. Di regola, i monaci non danno molto peso ai beni materiali e sono spinti dal desiderio di adempiere ad una missione superiore che non sia il semplice ammazzare mostri e recuperare tesori.

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un monaco seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di abilità più alto, seguito da Saggezza. Seconda cosa, scegli la formazione da eremita.

Privilegi di Classe

Come monaco, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 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

Qualifiche: Scegli due qualifiche tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Intuizione, Religione e Storia

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

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

Il Monaco

	Bonus di	Arti	Punti	Movimento	
Livello	Competenza	Marziali	Ki	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	Deviate Proiettili, Tradizione Monastica
4°	+2	1d4	4	+3 m	Caduta Lenta, Incremento del Punteggio di Abilità
5°	+3	1d6	5	+3 m	Attacco Extra, Colpo Stordente
6°	+3	1d6	6	+4,5 m	Colpi Potenziati dal Ki, privilegio di Tradizione Monastica
7°	+3	1d6	7	+4,5 m	Evasione, Quietude della Mente
8°	+3	1d6	8	+4,5 m	Incremento del Punteggio di Abilità
9°	+4	1d6	9	+4,5 m	Miglioramento del Movimento Senza Armatura
10°	+4	1d6	10	+6 m	Purezza del Corpo
11°	+4	1d8	11	+6 m	Privilegio di Tradizione Monastica
12°	+4	1d8	12	+6 m	Incremento del Punteggio di Abilità
13°	+5	1d8	13	+6 m	Lingua del Sole e della Luna
14°	+5	1d8	14	+7,5 m	Anima di Diamante
15°	+5	1d8	15	+7,5 m	Corpo Senza Tempo
16°	+5	1d8	16	+7,5 m	Incremento del Punteggio di Abilità
17°	+6	1d10	17	+7,5 m	Privilegio di Tradizione Monastica
18°	+6	1d10	18	+9 m	Corpo Vuoto
19°	+6	1d10	19	+9 m	Incremento del Punteggio di Abilità
20°	+6	1d10	20	+9 m	Perfezionamento Personale

Arti Marziali

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

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

- Puoi usare la Destrezza invece della Forza per i tiri di attacco e di danno dei tuoi colpi disarmati e le tue armi da monaco.
- Puoi tirare un d4 invece del normale danno del tuo colpo disarmato o arma da monaco. Il dado cambia col tuo aumentare di livello da monaco, come indicato nella colonna Arti Marziali della tabella Il Monaco.
- Quando usi l'azione Attaccare con un colpo disarmato o un'arma da monaco, puoi effettuare un colpo disarmato come azione bonus. Ad esempio, se effettui l'azione Attaccare e attacchi con un bastone da combattimento, puoi effettuare anche un colpo disarmato come azione bonus, purché tu non abbia già effettuato un'azione bonus durante quel turno.

Certi stili di arti marziali impiegano forme specializzate delle armi da monaco. Ad esempio, potresti usare un randello composto da due pezzi di legno connessi da una catena di metallo (detto nunchaku), o un falchetto munito di una lama più corta e diritta (detto kama). Quale che sia il nome dato alla tua arma da monaco, usa le statistiche delle armi nel capitolo 5 delle *Regole Base*.

Difesa Senza Armatura

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

Ki

A partire dal 2° livello, il tuo addestramento ti permette di manipolare l'energia mistica detta ki. Il tuo accesso a questa energia viene rappresentato da un numero di punti ki. Il tuo livello da monaco determina il numero di punti ki di cui disponi, come mostrato nella colonna Punti Ki della tabella Il Monaco. Puoi spendere questi punti per alimentare vari privilegi derivati dal ki. Inizi conoscendo tre di questi privilegi: Difesa Paziente, Passo del Vento e Raffica di Colpi. Apprenderai altri privilegi del ki con l'aumentare dei tuoi livelli in questa classe. Quando spendi un punto ki, esso resterà inutilizzabile fino al termine di un riposo breve o lungo, al termine del quale ripristinerai tutto il ki speso. Devi spendere almeno 30 minuti di riposo a meditare per recuperare i tuoi punti ki. Alcuni dei tuoi privilegi ki richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti del privilegio. La CD del tiro salvezza è calcolata come segue:

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

Difesa Paziente

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

Passo del Vento

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

Raffica di Colpi

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

Movimento Senza Armatura

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

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

Tradizione Monastica

Quando raggiungi il 3° livello, ti dedichi interamente ad una tradizione monastica: la Via della Mano Aperta, la Via dell'Ombra o la Via dei Quattro Elementi, ciascuna dettagliata al termine della descrizione della classe. La tua tradizione ti conferisce privilegi al 3° livello, e poi ancora al 6°, 11° e 17° livello.

Deviare Proiettili

A partire dal 3° livello, puoi usare la tua reazione per deviare o afferrare i proiettili quando vieni colpito da un attacco con arma a gittata. Quando lo fai, il danno che subisci dall'attacco viene ridotto di 1d10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo livello da monaco. Se il danno viene ridotto a 0, puoi afferrare il proiettile se è abbastanza piccolo perché tu lo possa reggere in una mano e hai almeno una mano libera. Se afferri un proiettile in questo modo, puoi spendere 1 punto ki per effettuare un attacco a gittata con l'arma o pezzo di munizione che hai appena afferrato, come parte della stessa reazione. Effettui questo attacco applicando il bonus di competenza, quali che siano le tue competenze nelle armi, e il proiettile, per questo attacco, viene considerato un'arma da monaco. L'attacco ha gittata 6/18 metri.

Caduta Lenta

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

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Attacco Extra

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

Colpo Stordente

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

Colpi Potenziati dal Ki

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

Evasione

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

Quiete della Mente

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

Purezza del Corpo

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

Lingua del Sole e della Luna

A partire dal 13° livello, apprendi come entrare in contatto col ki di altre menti per comprendere tutte le lingue parlate. Inoltre, qualsiasi creatura che possa comprendere una lingua, è in grado di capire quello che dici.

Anima di Diamante

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

Corpo Senza Tempo

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

Corpo Vuoto

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

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

Perfezione Personale

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

Tradizioni Monastiche

Tre sono le tradizioni di devozione monastica più comuni tra i monasteri sparsi nel multiverso. Alcuni monasteri praticano esclusivamente una tradizione, mentre altri onorano tutte e tre le tradizioni e addestrano ciascun monaco in base alle sue attitudini e interessi. Tutte e le tre tradizioni si fondano sulle stesse tecniche basilari, divergendo mano a mano che lo studente diventa più capace. Quindi, un monaco deve scegliere una tradizione solo quando raggiungerà il 3° livello.

Via della Mano Aperta

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

Tecnica della Mano Aperta

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

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

Integrità del Corpo

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

Tranquillità

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

Palmo Tremante

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

Via dell’Ombra

I monaci della Via dell’Ombra seguono una tradizione che premia la furtività e il sotterfugio. Questi monaci vengono detti anche ninja o danzatori d’ombra, e agiscono da spie e assassini. A volte i membri di un monastero di ninja sono membri della stessa famiglia, che forma un clan dedito alla segretezza nei riguardi delle loro arti e missioni. Altri monasteri sono più simili alle gilde dei ladri, facendosi ingaggiare da nobili, ricchi mercanti o chiunque altro possa permettersi le loro tariffe. Quali che siano le loro pratiche, i capi di questi monasteri si aspettano assoluta obbedienza dai loro studenti.

Arti dell’Ombra

A partire da quando scegli questa tradizione al 3° livello, puoi usare il tuo ki per duplicare gli effetti di certi incantesimi. Con un’azione, puoi spendere 2 punti ki per eseguire *oscurità*, *passare senza tracce**, *silenzio* o *visione al buio*. Inoltre, se già non lo conosci, apprendi il truccetto *illusione minore*.

Passare Senza Tracce

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (ceneri di una foglia di vischio bruciata e un ramoscello di abete rosso)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Un velo d’ombra e silenzio si irradia da te, proteggendo te e i tuoi compagni dall’essere individuati. Per la durata, ogni creatura a tua scelta entro 9 metri da te (te compreso) riceve un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e le sue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. Una creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.

Via dei Quattro Elementi

Segui una tradizione monastica che ti insegna ad imbrigliare gli elementi. Quando concentri il tuo ki, puoi allinearti alle forze del creato e piegare i quattro elementi alla tua volontà, usandoli come estensione del tuo corpo. Alcuni membri di questa tradizione si dedicano ad un singolo elemento, mentre altri li uniscono assieme.

Molti monaci di questa tradizione tatuano i loro corpi con raffigurazioni dei loro poteri ki, di solito raffigurati come draghi, fenici, pesci, piante, montagne o onde increspate.

Discepolo degli Elementi

A partire da quando scegli questa tradizione al 3° livello, apprendi discipline magiche che imbrigliano il potere dei quattro elementi. Ogni volta che usi una disciplina devi spendere punti ki.

Conosci la disciplina Sintonia Elementale e un’altra disciplina elementale di tua scelta, descritta nella sezione “Discipline Elementali” di seguito. Impari un’ulteriore disciplina elementale di tua scelta al 6°, 11° e 17° livello.

Ogniquale volta apprendi una nuova disciplina elementale, puoi anche rimpiazzare una disciplina elementale che già conosci con una disciplina diversa.

Eseguire Incantesimi Elementali. Alcune discipline elementali ti permettono di eseguire incantesimi. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sugli incantesimi. Per eseguire uno di questi incantesimi, usa il tempo di esecuzione e le altre regole, ma non devi fornire le componenti materiali.

Una volta che avrai raggiunto il 5° livello in questa classe, potrai spendere dei punti ki aggiuntivi per incrementare il livello di un incantesimo di disciplina elementale che puoi eseguire, purché quell’incantesimo abbia un effetto potenziato ai livelli più alti, come *mani brucianti*. Il livello dell’incantesimo aumenta di 1 per ogni punto ki aggiuntivo che spendi. Ad esempio, se sei un monaco di 5° livello e usi Colpo della Brace

Passo d’Ombra

A partire dal 6° livello, ottieni l’abilità di spostarti da un’ombra all’altra. Quando ti trovi a luce fioca o al buio, con un’azione bonus puoi teletrasportarti fino a 18 metri in uno spazio non occupato e che puoi vedere, anch’esso sotto luce fioca o al buio. Poi ricevi vantaggio al primo attacco da mischia effettuato prima della fine del turno.

Cappa d’Ombra

Per l’11° livello, avrai imparato a diventare un tutt’uno con le ombre. Quando ti trovi in un’area di luce fioca o oscurità, puoi usare la tua azione per diventare invisibile. Rimani invisibile finché non effettui un attacco, esegui un incantesimo o ti trovi in un’area di luce intensa.

Opportunista

Al 17° livello, puoi sfruttare la momentanea distrazione di una creatura quando viene colpita da un attacco. Ogniquale volta una creatura entro 1,5 metri da te viene colpita da un attacco effettuato da un individuo diverso da te, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco da mischia contro quella creatura.

Spazzata per eseguire *mani brucianti*, puoi spendere 3 punti ki per eseguirlo come incantesimo di 2° livello (il costo base della disciplina di 2 punti ki più 1).

Il numero massimo di punti ki che puoi spendere per eseguire un incantesimo in questo modo (compreso il costo base in punti ki e qualsiasi punti ki aggiuntivo che spendi per incrementarne il livello) viene determinato dal tuo livello da monaco, come mostrato nella tabella Incantesimi e Punti Ki.

Incantesimi e Punti Ki

Livelli da Monaco	Punti Ki Massimi per un Incantesimo
5°-8°	3
9°-12°	4
13°-16°	5
17°-20°	6

Discipline Elementali

Le discipline elementali sono presentate in ordine alfabetico. Se una disciplina richiede un livello, devi essere di quel livello in questa classe per imparare quella disciplina.

Cavalcare il Vento (Richiede 11° Livello). Puoi spendere 4 punti ki per eseguire *volare*, con te come bersaglio.

Colpo della Brace Spazzata. Puoi spendere 2 punti ki per eseguire *mani brucianti*.

Corsa degli Spiriti della Burrasca. Puoi spendere 2 punti ki per eseguire *folata di vento*.

Difesa della Montagna Eterna (Richiede 17° Livello). Puoi spendere 5 punti ki per eseguire *pelle di pietra*, con te come bersaglio.

Fiamme della Fenice (Richiede 11° Livello). Puoi spendere 4 punti ki per eseguire *palla di fuoco*.

Fiume delle Fiamme Infuriate (Richiede 17° Livello). Puoi spendere 5 punti ki per eseguire *muro di fuoco*.

Frusta d'Acqua. Puoi spendere 2 punti ki con un'azione per creare una frusta d'acqua che afferra e spinge una creatura per sbilanciarla. Una creatura entro 9 metri da te e che puoi vedere deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti aggiuntivi per ogni punto ki aggiuntivo speso da te, e puoi scegliere se gettarla prona o trascinarla 7,5 metri più vicina a te. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni, e non la puoi tirare o far cadere prona.

Gong della Vetta (Richiede 6° Livello). Puoi spendere 3 punti ki per eseguire *frantumare*.

Modellare il Fiume che Scorre. Con un'azione, puoi spendere 1 punto ki per scegliere un'area di ghiaccio o acqua non più grande di 9 metri di lato e che si trovi entro 36 metri da te. Puoi mutare l'acqua nell'area in ghiaccio o viceversa e puoi rimodellare il ghiaccio nell'area in qualsiasi forma tu desideri. Puoi innalzare o abbassare l'elevazione del ghiaccio, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grande dell'area. Ad esempio, se operi su di un quadrato di 9 metri di lato, puoi creare un pilastro alto fino a 4,5 metri, abbassare o innalzare l'altezza del quadrato di 4,5 metri, scavare un fossato profondo 4,5 metri, e così via. Non puoi modellare il ghiaccio per intrappolare o ferire una creatura nell'area.

Onda di Terra Rotolante (Richiede 17° Livello). Puoi spendere 6 punti ki per eseguire *muro di pietra*.

Posa della Foschia (Richiede 11° Livello). Puoi spendere 4 punti ki per eseguire *forma gassosa*, con te come bersaglio.

Presca del Vento del Nord (Richiede 6° Livello). Puoi spendere 3 punti ki per eseguire *blocca persona*.

Pugno dell'Aria Immota. Puoi creare un'esplosione di aria compressa che colpisce come un potente pugno. Con un'azione, puoi spendere 2 punti ki e scegliere una creatura entro 9 metri da te. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, la creatura subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti aggiuntivi per ogni punto ki aggiuntivo che spendi, e puoi spingere la creatura di 6 metri lontano da te e gettarla prona. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni, e non viene spinta né gettata prona.

Pugno dei Quattro Tuoni. Puoi spendere 2 punti ki per eseguire *onda di tuono*.

Sintonia Elementale. Puoi usare la tua azione per controllare le forze elementali vicine per un breve periodo, provocando uno dei seguenti effetti a tua scelta:

- Creare un effetto sensoriale istantaneo e innocuo collegato all'acqua, l'aria, il fuoco e la terra, come una pioggia di scintille, uno sbuffo di vento, uno spruzzo di nebbia o una dolce caduta di pietre.
- Accendere o spegnere istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.
- Raffreddare o riscaldare fino a mezzo chilo di materia non viva per un'ora.
- Far sì che terra, fuoco, acqua o foschia che riempiano un cubo di 30 centimetri di spigolo si modellino in modo che prendano una rozza forma da te progettata per 1 minuto.

Soffio dell'Inverno (Richiede 17° Livello). Puoi spendere 6 punti ki per eseguire *cono di freddo*.

Zanne del serpente di Fuoco. Quando usi l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi spendere 1 punto ki per produrre tentacoli di fuoco che si stendono dai tuoi pugni e i tuoi piedi. Per quell'azione e per il resto del turno, la portata dei tuoi colpi disarmati aumenta fino a 3 metri. Se colpisci con uno di questi attacchi infliggi danni da fuoco invece che danni contundenti, e se quando colpisci spendi 1 punto ki, infliggi anche 1d10 danni da fuoco aggiuntivi.

Paladino

I paladini sono uniti dal loro giuramento di opporsi alle forze del male. Che abbiano giurato inginocchiati all'altare di un dio dinanzi agli occhi di un sacerdote, in una radura consacrata dinanzi agli spiriti della natura e le creature fatate, o in un momento di sofferenza e dolore dinanzi ai cadaveri dei loro cari a loro unici testimoni, il giuramento del paladino è un legame potente. Esso è la fonte del suo potere, che trasforma un devoto guerriero in un campione benedetto.

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un paladino seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Forza come tuo punteggio di abilità più alto, seguito dal Carisma. Seconda cosa, scegli la formazione da cavaliere.

Privilegi di Classe

Come paladino, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d10 per livello da paladino

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

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

Competenze

Armature: Tutte le armature, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Qualifiche: Scegli due qualifiche tra Atletica, Intimidazione, Intuizione, Medicina, Persuasione e Religione

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

- (a) un'arma marziale e uno scudo o (b) due armi marziali
- (a) cinque giavellotti o (b) qualsiasi arma semplice da mischia
- (a) uno zaino da sacerdote o (b) uno zaino da esploratore
- Armatura 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 Divina	-	-	-	-	-
2°	+2	Incantesimi, Punizione Divina, Stile di Combattimento	2	-	-	-	-
3°	+2	Giuramento Consacrato, Salute Divina	3	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	3	-	-	-	-
5°	+3	Attacco Extra	4	2	-	-	-
6°	+3	Aura di Protezione	4	2	-	-	-
7°	+3	Privilegio del Giuramento Consacrato	4	3	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Abilità	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 di Punteggio di Abilità	4	3	3	-	-
13°	+5	-	4	3	3	1	-
14°	+5	Tocco Purificatore	4	3	3	1	-
15°	+5	Privilegio del Giuramento Consacrato	4	3	3	2	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	4	3	3	2	-
17°	+6	-	4	3	3	3	1
18°	+6	Incremento dell'Aura	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	4	3	3	3	2
20°	+6	Privilegio del Giuramento Consacrato	4	3	3	3	2

Imposizione delle Mani

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

Con un'azione, puoi attingere al potere della riserva per ripristinare i punti ferita di una creatura con cui sei in contatto, fino al massimo rimanente nella tua riserva.

In alternativa, puoi spendere 5 punti ferita dalla tua riserva di guarigione per curare il bersaglio di una malattia o neutralizzare un veleno che lo affligge. Puoi curare più malattie e neutralizzare più veleni con una singola Imposizione delle Mani, spendendo i punti ferita separatamente per ogni malanno.

Questo privilegio non ha effetto su non morti o costrutti.

Percezione Divina

Con un'azione puoi espandere la tua consapevolezza per individuare le forze del bene e del male. Fino al termine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celestiale, immondo o non morto che si trovi entro 18 metri da te e che non sia dietro copertura totale. Riconosci il tipo (celestiale, immondo o non morto) di qualsiasi creatura di cui avverti la presenza, ma non la sua esatta identità. All'interno della stessa gittata, puoi anche individuare la presenza di qualsiasi luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato, come per l'incantesimo *venerare*.

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

Incantesimi

Al 2° livello, impari ad attingere alla magia divina tramite la meditazione e la preghiera per eseguire incantesimi alla stessa maniera del chierico. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi. La lista degli incantesimi da paladino è in fondo a questo documento.

Preparare ed Eseguire Incantesimi

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

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

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

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

Abilità da Incantatore

Il Carisma è la tua abilità 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 abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da paladino da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

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

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

Focus di Incantamento

Puoi usare un simbolo sacro (si trova nel capitolo 5 delle *Regole Base*) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da paladino.

Punizione Divina

A partire dal 2° livello, quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere uno slot incantesimo 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.

Stile di Combattimento

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

Combattere con Armi Grosse

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

Difesa

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

Duello

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

Protezione

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

Giuramento Sacro

Quando raggiungi il 3° livello, pronuci un giuramento che ti vincola come paladino per l'eternità. Fino a questo momento hai affrontato un periodo di preparazione, devoto al sentiero ma ancora non vincolato ad esso. Ora scegli tra il Giuramento di Devozione, il Giuramento degli Antichi o il Giuramento di Vendetta, descritti al termine di questa classe.

La tua scelta ti conferisce dei privilegi al 3° livello e poi al 7°, 15° e 20° livello. Questi privilegi includono gli incantesimi di giuramento e il privilegio Incanalare Divinità.

Incantesimi di Giuramento

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

Incanalare Divinità

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

Salute Divina

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

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Attacco Extra

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

Aura di Protezione

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

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

Aura di Coraggio

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

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

Punizione Divina Migliorata

Per l'11° livello, ogni qualvolta colpisci una creatura con un'arma da mischia, la creatura subisce 1d8 danni radianti aggiuntivi. Se usi la tua Punizione Divina assieme ad un attacco, somma questo danno al danno aggiuntivo della Punizione Divina.

Tocco Purificatore

A partire dal 14° livello, puoi usare la tua azione per porre termine ad un incantesimo su di te o una creatura consenziente con cui sei in contatto.

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

Giuramenti Consacrati

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

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 dell'Arbitro, un paladino impenitente potrebbe essere obbligato ad abbandonare questa classe e adottarne un'altra, o assumere l'opzione del paladino Speriuro.

Giuramento di Devozione

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

Principi di Devozione

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

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

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

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

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

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

Incantesimi di Giuramento

Ottieni gli incantesimi di giuramento al livello da paladino indicato.

Incantesimi di Giuramento di Devozione

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>protezione dal bene e dal male, santuario</i>
5°	<i>ripristino inferiore, zona di verità</i>
9°	<i>dissolvere magia, faro di speranza</i>
13°	<i>guardiano della fede, libertà di movimento</i>
17°	<i>colpo di fiamma, comunione</i>

Incanalare Divinità

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

Armi Consacrate. Con un'azione, puoi infondere un'arma che stai impugnando di energia positiva, utilizzando Incanalare Divinità. Per 1 minuto, sommi il tuo modificatore di Carisma ai tiri di attacco effettuati con quell'arma (con un bonus minimo di +1). L'arma emette anche una luce intensa con un raggio di 6 metri e luce fioca con un raggio di 6 metri oltre di quello. Se l'arma non è già magica, diventa magica per la durata.

Puoi terminare questo effetto durante il tuo turno, come parte di qualsiasi altra azione. Se non stai più impugnando o trasportando quest'arma, o se cadi svenuto, l'effetto ha termine.

Scacciare i Blasfemi. Con un'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 di Saggezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

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

Aura di Devozione

A partire dal 7° livello, tu e le creature amiche entro 3 metri da te non potete essere affascinate mentre sei cosciente. Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

Purezza di Spirito

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

Aureola Sacra

Al 20° livello, con un'azione, puoi emanare un'aura di luce solare. Per 1 minuto, da te promana luce intensa in un raggio di 9 metri, e luce fioca per altri 9 metri oltre questi. Ogniquale volta una creatura nemica inizi il suo turno all'interno della luce intensa, la creatura subisce 10 danni radianti.

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

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

Giuramento degli Antichi

Il Giuramento degli Antichi è vecchio quanto la razza degli elfi e i rituali dei druidi. Detti a volte cavalieri fatati, cavalieri verdi o cavalieri cornuti, i paladini che pronunciano questo giuramento si uniscono alla schiere della luce nella lotta cosmica contro l'oscurità perché amano le cose belle e procreatrici del mondo, e non perché necessariamente credono nei principi dell'onore, del coraggio e della giustizia. Adornano le loro armature con immagini di cose che crescono – foglie, corna o fiori – per riflettere la loro dedizione alla vita e la luce nel mondo.

Principi degli Antichi

I principi del Giuramento degli Antichi sono stati tramandati per innumerevoli secoli. Questo giuramento enfatizza i principi del bene al disopra di qualsiasi preoccupazione di legge o caos. I suoi quattro principi centrali sono semplici.

Accendi la Luce. Tramite i tuoi atti di pietà, gentilezza e perdono, accendi la luce della speranza nel mondo, respingendo la disperazione.

Ripara la Luce. Dove c'è bene, bellezza, amore e risa nel mondo, poniti contro la malvagità che vorrebbe inghiottirle. Dove fiorisce la vita, ergiti contro le forze che vorrebbero inaridirla.

Preserva la tua Luce. Ama le canzoni e le risate, la bellezza e l'arte. Se permetti che la luce si spenga nel tuo cuore, non potrai preservarla anche nel mondo.

Sii la Luce. Sii un glorioso faro per tutti coloro che vivono nella sofferenza. Lascia che la luce della tua gioia e del tuo coraggio risplenda in tutte i tuoi atti

Incantesimi di Giuramento

Ottieni gli incantesimi di giuramento al livello da paladino indicato.

Incantesimi di Giuramento degli Antichi

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>colpo intrappolante*</i> , <i>parlare con gli animali*</i>
5°	<i>fascio di luna*</i> , <i>passo nella foschia</i>
9°	<i>crescita di piante*</i> , <i>protezione dall'energia</i>
13°	<i>pelle di pietra</i> , <i>tempesta di ghiaccio</i>
17°	<i>camminata arborea*</i> , <i>comunione con la natura*</i>

* gli incantesimi contrassegnati da asterisco sono presentati nell'appendice di queste regole

Incanalare Divinità

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

Furia della Natura. Puoi usare Incanalare Divinità per invocare forze primordiali che intrappolino un nemico. Con un'azione, puoi far sì che dei rampicanti spettrali spuntino fuori dal terreno e si allunghino verso una creatura entro 3 metri da te che puoi vedere. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Forza o Destrezza (a sua scelta) od essere intralciata. Mentre è intralciata dai rampicanti, la creatura ripete il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno. Se lo riesce, si libera e i rampicanti svaniscono.

Scacciare gli Infedeli. Con un'azione, presenti il tuo simbolo sacro, e ogni fatato o immondo entro 9 metri da te, che può udirti, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura viene scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni. Una creatura scacciata deve impiegare i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non si può avvicinare volontariamente a più di 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può impiegare solo l'azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisca il movimento. Se non c'è spazio per fuggire, la creatura può usare l'azione Schivare. Se la vera forma della creatura è celata da un'illusione, mutamento di forma, o altro effetto, la forma reale viene rivelata al momento dello scacciare.

Aura di Tutela

A partire dal 7° livello, tu e le creature amiche entro 3 metri da te ricevete resistenza al danno degli incantesimi.

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

Sentinella Immortale

A partire dal 15° livello, quando vieni ridotto a 0 punti ferita e non ucciso all'istante, puoi scegliere di raggiungere invece 1 punto ferita. Una volta usata, questa abilità non può essere usata di nuovo fino al termine di un riposo lungo.

Inoltre non soffri nessuna delle penalità dell'età vecchia, e non puoi essere invecchiato magicamente.

Campione degli Antichi

Al 20° livello, puoi prendere la forma di un'antica forza della natura, assumendo un aspetto di tua scelta.

Usando la tua azione, ti sottoponi alla trasformazione. Per 1 minuto ottieni i seguenti benefici:

- All'inizio di ciascun tuo turno, recuperi 10 punti ferita.
- Ogniqualvolta esegui un incantesimo da paladino che abbia tempo di esecuzione 1 azione, lo puoi eseguire invece come azione bonus.
- Le creature nemiche entro 3 metri da te hanno svantaggio ai tiri salvezza contro i tuoi incantesimi da paladino e le opzioni di Incanalare Divinità.

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

Giuramento di Vendetta

Il Giuramento di Vendetta è una solenne dedizione alla punizione di coloro che hanno commesso peccati riprovevoli. Per questi paladini – detti vendicatori o cavalieri neri – la propria purezza non è importante quanto la giustizia che dispensano.

Principi della Vendetta

I principi del Giuramento di Vendetta variano a seconda del paladino, ma sono tutti incentrati sulla punizione dei malfattori. I paladini che seguono questi principi sono disposti a sacrificare anche la propria correttezza perché la giustizia si abbatta su chi compie del male, e pertanto i paladini di questo tipo sono di solito di allineamento neutrale o legale neutrale. I principi fondamentali di questo giuramento sono brutalmente semplici.

Combattere il Male Maggiore. Qualora debba scegliere tra combattere il mio nemico giurato o affrontare un male minore, sceglierò il male maggiore.

Nessuna Pietà Per i Corrotti. I miei normali nemici possono ottenere la mia pietà, ma i miei nemici giurati, mai!

Con Qualsiasi Mezzo Necessario. I miei scrupoli non possono frapporti all'intenzione di sterminare i miei nemici.

Ripagare. Se i miei nemici arrecano danno al mondo, è perché non sono riuscito a fermarli. Devo aiutare coloro che hanno sofferto per le malefatte di costoro.

Incantesimi di Giuramento

Ottieni gli incantesimi di giuramento al livello da paladino indicato.

Incantesimi di Giuramento di Vendetta

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>anatema, marchio del cacciatore*</i>
5°	<i>bloccare persona, passo nella foschia</i>
9°	<i>protezione dall'energia, velocità</i>
13°	<i>esilio, porta dimensionale</i>
17°	<i>bloccare mostro, scrutare</i>

Incanalare Divinità

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

Abiura Nemico. Con un'azione, presentati il tuo simbolo sacro e pronuci una preghiera di denuncia, utilizzando Incanalare Divinità. Scegli una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere. Quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza, a meno che non sia immune all'essere spaventata. Gli immondi e i non morti hanno svantaggio su questo tiro salvezza.

Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è spaventata per 1 minuto o finché non subisce danni. Mentre è spaventata, la velocità della creatura è 0, e non può beneficiare di nessun bonus alla velocità.

Se il tiro salvezza riesce, la velocità della creatura è dimezzata per 1 minuto o finché la creatura non subisce danni.

Voto di Inimicizia. Con un'azione bonus puoi pronunciare un voto di inimicizia contro una creatura entro 3 metri da te che puoi vedere, utilizzando Incanalare Divinità. Ottieni vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura per 1 minuto o finché essa non scende a 0 punti ferita o cade svenuta.

Vendicatore Implacabile

A partire dal 7° livello, quando colpisci una creatura con un attacco di opportunità, puoi muoverti fino a metà della tua velocità immediatamente dopo l'attacco come parte della stessa reazione. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Animo di Vendetta

A partire dal 15° livello, quando una creatura sotto l'effetto del tuo Voto di Inimicizia effettua un attacco, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco da mischia contro quella creatura se si trova a portata.

Angelo Vendicatore

Al 20° livello, puoi assumere la forma di un angelo vendicatore. Usando la tua azione, ti sottoponi alla trasformazione. Per 1 ora ottieni i seguenti benefici:

- Ti spuntano ali dalla schiena che ti conferiscono velocità di volo 18 metri.
- Emani un'aura di minaccia con un raggio di 9 metri. La prima volta che qualsiasi creatura nemica entra nell'aura o inizia il suo turno lì durante una battaglia, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare spaventata da te per 1 minuto o finché non subisce danni. I tiri di attacco contro la creatura spaventata godono di vantaggio.

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

Spergiuro

Uno Spergiuro è un paladino che infrange i suoi giuramenti sacri per seguire una cupa ambizione o sottomettersi ad una potenza maligna. La luce che ardeva nel cuore del paladino è stata soffocata, e ora vi rimane solo il buio.

Un paladino deve essere malvagio e almeno di 3° livello per diventare uno Spergiuro. Il paladino rimpiazza i privilegi specifici per i suoi Giuramenti Sacri con i privilegi dello Spergiuro.

Incantesimi dello Spergiuro

Il paladino Spergiuro perde gli incantesimi di giuramento ottenuti in precedenza e riceve invece i seguenti incantesimi da Spergiuro al livello da paladino indicato.

Incantesimi da Spergiuro

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>infliggere ferite, intimidire diabolico*</i>
5°	<i>corona di pazzia, oscurità</i>
9°	<i>animare morti, scagliare maledizione</i>
13°	<i>avvizzire, confusione</i>
17°	<i>contagio, dominare persona</i>

Pentimento dello Spergiuro

Se l'Arbitro permette ad un giocatore di scegliere l'opzione dello Spergiuro, potrebbe però in seguito permettergli di pentirsi e tornare ad essere un vero paladino.

Il paladino che desidera pentirsi deve prima rinunciare al suo allineamento malvagio e dimostrare questo cambio di allineamento tramite parole e fatti. Dopo averlo fatto, il paladino perde tutti i privilegi da Spergiuro e deve scegliere una divinità e un giuramento sacro (con il permesso dell'Arbitro, il giocatore può scegliere una divinità diversa o un giuramento sacro differente da quelli posseduti in precedenza dal suo personaggio). Tuttavia, il paladino non recupererà i privilegi di classi specifici di quel giuramento sacro fino a quando non avrà completato una qualche impresa o prova pericolosa, come determinata dall'Arbitro.

Un paladino che infranga il suo giuramento una seconda volta, può diventare di nuovo uno Spergiuro, ma non può più pentirsi.

Incanalare Divinità

Un paladino spergiuro ottiene al 3° livello le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Aspetto Spaventoso. Con un'azione, incanali le tue emozioni più cupe e le concentri in un'esplosione di timore magico. Ogni creatura entro 9 metri dal paladino e scelta da lui deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza nel caso in cui possa vedere il paladino. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è spaventato dal paladino per 1 minuto. Se una creatura spaventata da questo effetto termina il suo turno a più di 9 metri di distanza dal paladino, può tentare un nuovo tiro salvezza di Saggezza per terminare questo effetto.

Controllare Non Morti. Con un'azione, prendi a bersaglio una creatura non morta visibile entro 9 metri da te. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio deve obbedire ai comandi del paladino per le successive 24 ore, o finché il paladino non usa di nuovo l'opzione Incanalare Divinità. Un non morto il cui grado di sfida sia pari o superiore al livello del paladino è immune a questo effetto.

Aura di Odio

A partire dal 7° livello, tu e qualsiasi immondo e non morto entro 3 metri da te, ottenete un bonus ai tiri di danno con armi da mischia pari al tuo modificatore di Carisma (minimo +1). Una creatura può ottenere il beneficio di questo privilegio solo da un paladino alla volta.

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

Resistenza Soprannaturale

A partire dal 15° livello, ottieni la resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti prodotti dalle armi non magiche.

Signore del Terrore

Al 20° livello, puoi, con un'azione, avvolgerti di un'aura crepuscolare che dura 1 minuto. L'aura riduce qualsiasi luce intensa in un raggio di 9 metri intorno a te in luce fioca. Ogni volta che un nemico spaventato da te inizi il suo turno all'interno dell'aura, questi subisce 4d10 danni psichici. Inoltre, tu e le creature di tua scelta all'interno dell'aura siete avvolti dalle ombre. Le creature che si affidano alla vista hanno svantaggio ai tiri di attacco contro le creature avvolte dalle ombre.

Finché l'aura rimane, puoi usare un'azione bonus durante il tuo turno per far sì che le ombre all'interno dell'aura attacchino una creatura. Effettua un attacco con incantesimo da mischia contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce danni necrotici pari a 3d10 + il tuo modificatore di Carisma.

Dopo aver attivato l'aura, non puoi più usarla finché non avrai terminato un riposo breve.

Incantesimi da Paladino

<p>1° Livello Benedire Comandare Curare Ferite Duello Obbligato* Eroismo* Favore Divino* Individuare Bene e Male Individuare Magia Protezione dal Bene e dal Male Punizione Incandescente* Punizione Irosa* Punizione Tonante* Scudo della Fede</p> <p>2° Livello Arma Magica Localizzare Oggetto Protezione dal Veleno Punizione Marchiante* Ripristino Inferiore Sostenere Trovare Destriero* Zona di Verità</p> <p>3° Livello Arma Elementale* Aura di Vitalità* Circolo Magico Creare Cibo e Acqua Dissolvere Magia Manto del Crociato* Luce Diurna Punizione Accecante* Rattivare Rimuovere Maledizione</p>	<p>4° Livello Aura di Purezza* Aura di Vita* Esilio Localizzare Creatura Punizione Sconvolgente* Tutela dalla Morte</p> <p>5° Livello Circolo di Potere* Dissolvere il Bene e il Male Ondra Distruttiva Punizione Esiliante* Restrizione Rianimare Morti</p>
--	--

* gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi che compaiono nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Ramingo

Lontani dal trambusto delle città e dei paesi, oltre i confini che proteggono le fattorie più remote dai terrori delle terre selvagge, nel mezzo di foreste fitte di alberi e sentieri nascosti o lungo ampie e vuote pianure, i raminghi sono sempre di guardia.

Combattenti delle terre selvagge, i raminghi si specializzano nel dare la caccia ai mostri che minacciano i margini della civiltà – predoni umanoidi, bestie e mostruosità selvagge, terribili giganti e draghi letali.

Sebbene un ramingo possa vivere da cacciatore, guida, o battitore di piste, la sua vera vocazione è quella di difendere i confini della civiltà dai saccheggi di mostri e orde umanoidi provenienti dalle terre selvagge. In alcuni luoghi, i raminghi si radunano in ordini segreti o uniscono le forze con i circoli druidici. Molti raminghi sono invece totalmente indipendenti, sapendo che, nel momento in cui un drago o una banda di orchi sferrerà un attacco, il ramingo potrebbe essere la prima, e forse anche l'ultima, linea di difesa

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un ramingo seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di abilità più alto, seguito dalla Saggezza (alcuni raminghi che si concentrano sul combattimento con due armi pongono la Forza più alta della Destrezza). Seconda cosa, scegli la formazione da estraneo.

Privilegi di Classe

Come ramingo, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d10 per livello da ramingo

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza

Qualifiche: Scegli tre qualifiche tra Addestramento Animali, Atletica, Furtività, Intuizione, Investigazione, Natura, Percezione e Sopravvivenza.

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

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

Il Ramingo

Livello	Bonus di		Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimo -				
	Competenza	Privilegi		1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Esploratore Naturale, Nemico Favorito	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Incantesimi, Stile di Combattimento	2	2	-	-	-	-
3°	+2	Archetipo da Ramingo, Consapevolezza Primordiale	3	3	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	3	3	-	-	-	-
5°	+3	Attacco Extra	4	4	2	-	-	-
6°	+3	Miglioramenti di Esploratore Naturale e Nemico Favorito	4	4	2	-	-	-
7°	+3	Privilegio di Archetipo da Ramingo	5	4	3	-	-	-
8°	+3	Grampasso della Terra, Incremento di Punteggio di Abilità,	5	4	3	-	-	-
9°	+4	-	6	4	3	2	-	-
10°	+4	Miglioramento di Esploratore Naturale, Nascondersi in Piena Vista	6	4	3	2	-	-
11°	+4	Privilegio di Archetipo da Ramingo	7	4	3	3	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	7	4	3	3	-	-
13°	+5	-	8	4	3	3	1	-
14°	+5	Miglioramento di Nemico Favorito, Svanire	8	4	3	3	1	-
15°	+5	Privilegio di Archetipo da Ramingo	9	4	3	3	2	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	9	4	3	3	2	-
17°	+6	-	10	4	3	3	3	1
18°	+6	Sensi Ferini	10	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	11	4	3	3	3	2
20°	+6	Uccisore di Nemici	11	4	3	3	3	2

Esploratore Naturale

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

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

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

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

Nemico Favorito

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

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

Hai vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire le tracce dei tuoi nemici favoriti, oltre che alle prove di Intelligenza per ricordare informazioni su di loro. Quando ottieni questo privilegio, apprendi anche una lingua di tua scelta che venga parlata dal nemico favorito, se questi è in grado di parlare.

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

Incantesimi

Quando raggiungi il 2° livello, hai imparato ad usare l'essenza magica della natura per eseguire incantesimi, in modo simile al druido. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per una selezione di incantesimi da ramingo.

Slot Incantesimo

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

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

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

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

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

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

Abilità da Incantatore

La Saggezza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da ramingo, dato che la tua magia deriva dalla tua sintonia con la natura. Usi la Saggezza ogni volta che un incantesimo da ramingo fa riferimento alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da ramingo da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

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

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

Stile di Combattimento

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

Combattere con Due Armi

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

Difesa

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

Duello

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

Tiro

Ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco effettuati con le armi a gittata.

Archetipo da Ramingo

A partire dal 3° livello, scegli un archetipo che cerchi di emulare: il Cacciatore o il Signore delle Bestie, entrambi dettagliati alla fine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce un privilegio al 3° livello, e un altro al 7°, 11° e 15° livello.

Consapevolezza Primordiale

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

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Attacco Extra

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

Grampasso della Terra

A partire dall'8° livello, muoversi attraverso terreno difficile non magico non ti costa più movimento aggiuntivo. Puoi attraversare le piante non magiche senza esserne rallentato e senza subire danni da esse, se presentano spine, spuntoni o simili pericoli. Inoltre, hai vantaggio ai tiri salvezza contro piante che sono state create o manipolate magicamente per impedire il movimento, come quelle create dall'incantesimo *impigliare*.

Nascondersi in Piena Vista

A partire dal 10° livello, puoi spendere 1 minuto a mimetizzarti. Devi avere accesso a fango fresco, terriccio, piante 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

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

Sensi Ferini

Al 18° livello, sviluppi dei sensi soprannaturali che ti aiutano a combattere le creature che non puoi vedere. Quando attacchi una creatura che non puoi vedere, la tua incapacità di vedere non comporta svantaggio ai tiri di attacco contro di essa. Sei anche consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile entro 9 metri da te, purché la creatura non sia nascosta a te, e tu non sia accecato o assordato.

Uccisore di Nemici

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

Archetipi da Ramingo

L'ideale del ramingo si esplica in due classici esempi: il Cacciatore e il Signore delle Bestie.

Cacciatore

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

Preda del Cacciatore

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

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

Spezza Orde. Una volta, durante ciascun tuo turno in cui effettui un attacco con arma, puoi effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa che sia entro 1,5 metri dal bersaglio originale o nella gittata della tua arma.

Uccisore di Colossi. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, la creatura subisce 1d8 danni aggiuntivi se non è al massimo dei suoi punti ferita. puoi infliggere questo danno aggiuntivo, solo una volta per turno.

Tattiche Difensive

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

Difesa da Attacco Multiplo. Quando una creatura ti colpisce con un attacco, ottieni un bonus di +4 alla CA contro tutti gli attacchi successivi effettuati da quella creatura per il resto del turno.

Sfuggire all'Orda. Gli attacchi di opportunità effettuati contro di te, hanno svantaggio.

Volontà di Acciaio. Hai vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Attacco Multiplo

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

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

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

Difesa Superiore del Cacciatore

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

Evasione. Quando sei vittima di un effetto che permette un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, non subisce danni se riesci il tiro salvezza, e solo la metà dei danni se lo fallisci.

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

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

Signore delle Bestie

L'archetipo del Signore delle Bestie incarna l'amicizia tra le razze civilizzate e le bestie del mondo. Uniti nell'obiettivo, bestia e ramingo collaborano per combattere i mostruosi avversari che minacciano la civiltà e le terre selvagge. Emulare l'archetipo del Signore delle Bestie vuol dire dedicarsi a questo ideale, operando assieme ad un animale come suo compagno e amico.

Compagno del Ramingo

Al 3° livello, ottieni una bestia compagna che ti segue durante le tue avventure ed è addestrata a combattere al tuo fianco. Scegli una bestia che non sia di taglia superiore a Media e che abbia grado di sfida 1/4 o inferiore. Somma il tuo bonus di competenza alla CA, i tiri di attacco, e i tiri di danno della bestia, oltre che a qualsiasi tiro salvezza o qualifica in cui sia competente. I suoi punti ferita massimi sono uguali al suo normale massimo o quattro volte il tuo livello da ramingo, quale che sia il valore più alto.

La bestia obbedisce ai tuoi comandi al meglio delle sue facultà. Svolge il suo turno alla tua iniziativa, sebbene non effettui azioni a meno che tu non glielo comandi. Durante il tuo turno, puoi comandare verbalmente alla bestia dove muoversi (non ti richiede alcuna azione). Puoi usare la tua azione per comandarle verbalmente di compiere le azioni Aiutare, Attaccare, Disimpegnarsi, Scattare, Schivare. Una volta che hai ottenuto il privilegio Attacco Extra, puoi effettuare un attacco con la tua arma quando comandi alla bestia di effettuare l'azione Attaccare.

Mentre viaggi sul tuo terreno favorito solo con la bestia, puoi muoverti furtivamente alla tua normale andatura. Se la bestia muore, puoi ottenerne il servizio di un'altra trascorrendo 8 ore a legarti magicamente con un'altra bestia che non ti sia ostile, della stessa specie della bestia precedente o di specie diversa.

Se sei reso inabile o non sei presente, la tua bestia compagna agirà per proprio conto, concentrandosi sul difendere te o se stessa. Non avrà mai bisogno dei tuoi comandi per impiegare le sue reazioni, come nell'effettuare un attacco di opportunità.

Durante un riposo breve la bestia può spendere Dadi Ferita per curarsi, esattamente come un personaggio.

Addestramento Eccezionale

A partire dal 7° livello, in qualsiasi tuo turno in cui la tua bestia compagna non attacca, puoi usare un'azione bonus per comandare la bestia di effettuare nel suo turno l'azione Aiutare, Disimpegnarsi o Scattare.

Furia Bestiale

A partire dall'11° livello, quando ordini alla bestia di effettuare l'azione Attaccare, la bestia può attaccare due volte o effettuare l'azione Attacco Multiplo, qualora la possedesse.

Condividere Incantesimi

A partire dal 15° livello, quando esegui un incantesimo che abbia a bersaglio te stesso, se la bestia compagna è entro 9 metri da te, puoi decidere che l'incantesimo agisca anche su di essa.

Incantesimi da Ramingo

<p>1° Livello Allarme Amicizia con gli Animali* Bacche Gustose* Colpo Intrappolante* Curare Ferite Grandinata di Spine* Grampasso Individuare Magia Individuare Malattie e Veleni Marchio del Cacciatore* Nube di Nebbia Parlare con gli Animali* Saltare</p> <p>2° Livello Cordone di Freccette* Crescita di Spuntoni* Localizzare Animali o Pianta* Localizzare Oggetto Messaggero Animale* Passare Senza Tracce* Pelle di Corteccia* Protezione dal Veleno Ripristino Inferiore Senso della Bestia* Silenzio Trovare Trappole Visione al Buio</p>	<p>3° Livello Anti Individuazione Camminare sull'Acqua Convocare Animali* Convocare Fuoco di Fila* Crescita di Pianta* Freccia Fulminante* Luce Diurna Muro di Vento* Parlare con le Pianta* Protezione dall'Energia Respirare Acqua</p> <p>4° Livello Convocare Creature dei Boschi* Libertà di Movimento Localizzare Creatura Pelle di Pietra Viticcio Afferrante*</p> <p>5° Livello Camminata Arborea* Comunione con la Natura* Convocare Raffica* Faretra Rapida*</p>
--	--

* gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi che compaiono nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Stregone

Gli stregoni possiedono una propensione naturale per la magia conferita loro da una discendenza esotica, una qualche influenza ultraterrena, o l'esposizione ad ignote forze cosmiche. Non si può studiare la stregoneria allo stesso modo in cui si impara una lingua, non più di quanto si possa imparare a condurre un'esistenza leggendaria. Nessuno sceglie la stregoneria; è il potere a scegliere lo stregone.

La magia fa parte di ogni stregone, riempiendone corpo, mente e spirito di un potere latente che aspetta solo di essere richiamato. Imparando a imbrigliare e incanalare la propria magia innata, gli stregoni scoprono modi nuovi e sorprendenti per scatenare il proprio potere. Quali che siano i loro scopi, gli stregoni sono utili ad una compagnia di avventurieri quanto i maghi, compensando la loro relativa mancanza di conoscenza magica con l'estrema flessibilità che hanno nell'uso della propria magia.

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente uno stregone seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti il Carisma come tuo punteggio di abilità più alto, seguito da Costituzione. Seconda cosa, scegli la formazione da eremita. Terza cosa, scegli i trucchetti *gioco di prestigio*, *luce*, *raggio di gelo* e *stretta folgorante*, insieme agli incantesimi di 1° livello *proiettile magico* e *scudo*.

Privilegi di Classe

Come stregone, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d6 per livello da stregone

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

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

Competenze

Armature: Nessuna

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

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma

Qualifiche: Scegli due qualifiche tra Arcano, Intimidazione, Intuizione, Persuasione, Raggio e Religione

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

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

Lo Stregone

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

Incantesimi

Un evento del tuo passato, o nella vita di un tuo genitore o antenato, ha lasciato su di te un marchio indelebile infondendoti di magia arcana. Questa fonte di magia, quale che sia la sua origine, alimenta ora i tuoi incantesimi. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per la lista degli incantesimi da stregone.

Trucchetti

Al 1° livello, conosci quattro trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da stregone di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Lo Stregone.

Slot Incantesimo

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

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

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

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

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

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

Abilità da Incantatore

Il Carisma è la tua abilità 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 abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da stregone da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

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

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

Focus di Incantamento

Puoi usare un focus arcano (si trova nel capitolo 5 delle *Regole Base*) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da stregone.

Origine Stregonesca

Scegli un'origine stregonesca, che descrive la fonte del tuo potere magico innato: scegli tra Stirpe Draconica o Magia Incontrollata, entrambe dettagliate al termine della descrizione della classe.

Fonte di Magia

Al 2° livello, attingi ad una profonda sorgente di magia nascosta dentro di te. Questa fonte è rappresentata dai punti stregoneria, che ti permettono di creare una grande varietà di effetti magici.

Punti Stregoneria

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

Esecuzione Flessibile

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

Creare Slot Incantesimo. Con un'azione bonus durante il tuo turno, puoi trasformare i punti stregoneria non spesi in uno slot incantesimo. La tabella Creare Slot Incantesimo mostra il costo della creazione di uno slot incantesimo di uno specifico livello. Non puoi creare slot incantesimo di livello superiore al 5°. Lo slot incantesimo così creato svanisce al termine di un riposo lungo.

Creare Slot Incantesimo

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. 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

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

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

Incantesimo Attento

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

Incantesimo Distante

Quando esegui un incantesimo con la gittata di 1,5 metri o superiore, puoi spendere 1 punto stregoneria per raddoppiare la gittata di quell'incantesimo. Quando esegui un incantesimo con la gittata contatto, puoi spendere 1 punto stregoneria per trasformare la gittata dell'incantesimo in 9 metri.

Incantesimo Esteso

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

Incantesimo Gemellato

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

Incantesimo Impercettibile

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

Incantesimo Intensificato

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

Incantesimo Potenziato

Quando tiri il danno per un incantesimo, puoi spendere 1 punto stregoneria per ritirare un numero di dadi fino ad un massimo del tuo modificatore di Carisma (minimo un dado). Devi usare il nuovo risultato. Puoi usare Incantesimi Potenziati anche se hai già usato una diversa opzione di Metamagia durante l'esecuzione dell'incantesimo.

Incantesimo Rapido

Quando esegui un incantesimo con tempo di esecuzione 1 azione, puoi spendere 2 punti stregoneria per cambiare, per quella esecuzione, il tempo di esecuzione in 1 azione bonus.

Incremento di Punteggio di Abilità

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

Ripristino Stregonesco

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

Origini Stregonesche

Stregoni diversi dichiarano origini diverse per la loro magia innata. Sebbene esistano molte varianti, le origini più comuni ricadono in queste due categorie: una stirpe draconica e la magia incontrollata.

Stirpe Draconica

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

Antenato Drago

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

Discendenza Draconica

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

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

Resilienza Draconica

Al 1° livello, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 e aumentano ancora di 1 ogni volta che ottieni un livello in questa classe.

Inoltre, parte della tua pelle viene ricoperta da un sottile strato di scaglie simili a quelle di un drago. Quando non indossi armature, la tua CA è pari a 13 + il tuo modificatore di Destrezza.

Affinità Elementale

A partire dal 6° livello, quando esegui un incantesimo che infligge danni del tipo associato alla tua discendenza draconica, sommi il tuo modificatore di Carisma al danno 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

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

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

Presenza Draconica

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

Magia Incontrollata

La tua magia innata proviene dalle forze incontrollate del caos che si muovono sotto l'ordine della creazione. Potresti essere rimasto esposto a qualche forma di magia grezza, forse tramite un portale planare che conduce al Piano del Caos, ai Piani Elementali o al misterioso Luogo Remoto. Forse sei stato benedetto da una potente creatura fatata o marchiato da un demone. Oppure la tua magia potrebbe essere un tuo dono di nascita, privo di una qualche causa o ragione. Comunque sia venuta ad essere, questa magia caotica ribolle dentro di te, aspettando il momento di fuoriuscire.

Slancio di Magia Incontrollata

A partire da quando scegli questa origine al 1° livello, i tuoi incantesimi possono scatenare slanci di magia incontrollata. Immediatamente dopo aver eseguito un tuo incantesimo da stregone di 1° livello o più alto, l'Arbitro può farti tirare un d20. Se ottieni 1, tira sulla tabella Slanci di Magia Incontrollata per creare un effetto magico casuale. In ogni caso, puoi provocare uno slancio di magia incontrollata solo una volta per turno. Sia l'incantesimo da te eseguito che lo Slancio di Magia Incontrollata hanno effetto.

Se l'effetto di Magia Incontrollata è un incantesimo, è troppo incontrollato perché possa essere sottoposto alla Metamagia. Se normalmente l'incantesimo richiede concentrazione, in questo caso non ne avrà bisogno; l'incantesimo finirà solo al termine della sua durata.

Marea del Caos

A partire dal 1° livello, puoi manipolare le forze della probabilità e del caos per ottenere vantaggio su di un tiro di attacco, prova di abilità o tiro salvezza. Una volta che lo hai fatto, devi terminare un riposo lungo prima di poter usare di nuovo questo privilegio.

In qualsiasi momento prima che recuperi l'uso di questo privilegio, l'Arbitro può farti tirare sulla tabella Slanci di Magia Incontrollata immediatamente dopo che avrai eseguito un incantesimo da stregone di 1° livello o più alto. Potrai poi recuperare l'uso di questo privilegio.

Piegare la Sorte

A partire dal 6° livello, possiedi l'abilità di piegare il fato usando la tua magia incontrollata. Quando un'altra creatura che puoi vedere effettua un tiro di attacco, una prova di abilità o un tiro salvezza, puoi usare la tua reazione e spendere 2 punti stregoneria per tirare 1d4 e applicare il numero tirato come bonus o penalità (a tua scelta) al tiro della creatura. Puoi farlo dopo che la creatura tira ma prima che qualsiasi effetto determinato dal tiro venga applicato.

Caos Controllato

Al 14° livello, ottieni un minimo di controllo sugli slanci della tua magia incontrollata. Ogni volta che tiri sulla tabella Slanci di Magia Incontrollata, puoi tirare due volte e usare il risultato che preferisci.

Bombardamento di Incantesimi

A partire dal 18° livello, l'energia nociva dei tuoi incantesimi si intensifica. Quando tiri il danno per un incantesimo e ottieni il risultato più alto su uno qualsiasi dei dadi tirati, scegli uno di questi dadi, tiralo di nuovo e somma il risultato al danno. Puoi usare questo privilegio solo una volta per turno.

Slanci di Magia Incontrollata

I seguenti sono da considerarsi esempi, l'Arbitro si senta libero di inventare nuovi effetti, in linea con quelli riportati qui di seguito.

d100	Effetto
01-02	Tira su questa tabella all'inizio di ciascun tuo turno per il prossimo minuto, ignorando questo risultato sui prossimi tiri.
03-04	Per il prossimo minuto, puoi vedere qualsiasi creatura invisibile che si trovi sulla tua linea di visuale.
05-06	Un modrone scelto e controllato dall'Arbitro compare in uno spazio non occupato entro 1,5 metri da te, e poi scompare 1 minuto dopo.
07-08	Esegui <i>palla di fuoco</i> come incantesimo di 3° livello centrato su di te.
09-10	Esegui <i>proiettile magico</i> come incantesimo di 5° livello.
11-12	Tira un d10 e moltiplica il risultato per 2,5. La tua altezza cambia di un numero di centimetri pari al risultato ottenuto. Se il tiro è dispari, rimpicciolisci, se il tiro è pari, cresci.
13-14	Esegui <i>confusione</i> centrato su di te.
15-16	Per il prossimo minuto, recuperi 5 punti ferita all'inizio di ciascun tuo turno.
17-18	Sviluppi una lunga barba composta di piume che resterà finché non starnutirai. A quel punto le piume voleranno via dal tuo volto.
19-20	Esegui <i>grasso</i> centrato su di te.
21-22	Le creature hanno svantaggio ai tiri salvezza contro il prossimo incantesimo che eseguirai nel successivo minuto e che richieda un tiro salvezza.
23-24	La tua pelle assume un vivido colorito blu. L'incantesimo <i>rimuovere maledizione</i> può porre fine a questo effetto.
25-26	Ti compare un occhio sulla fronte per il successivo minuto. In questo periodo, hai vantaggio alle prove di Saggiozza (Percezione) basate sulla vista.
27-28	Per il prossimo minuto, tutti i tuoi incantesimi con tempo di esecuzione 1 azione, avranno tempo di esecuzione 1 azione bonus.
29-30	Ti teletrasporti per un massimo di 18 metri in uno spazio non occupato di tua scelta e che puoi vedere.
31-32	Vieni trasportato sul Piano Astrale fino al termine del tuo prossimo turno, dopodiché ricomparirai nello spazio che occupavi precedentemente o nello spazio non occupato più vicino, se quello è ora occupato.
33-34	Massimizza il danno del prossimo incantesimo dannoso che eseguirai nel prossimo minuto.
35-36	Tira un d10. La tua età cambia di un numero di anni pari al risultato. Se il tiro è dispari, ringiovanisci (minimo 1 anno). Se il tiro è pari, invecchi.
37-38	1d6 fonfi controllati dall'Arbitro compaiono in uno spazio non occupato entro 18 metri da te e sono spaventati da te. Svaniranno dopo 1 minuto.
39-40	Recuperi 2d10 punti ferita.
41-42	Ti trasformi in una pianta invasata fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre sei una pianta, sei inabile e hai vulnerabilità a tutti i danni. Se scendi a 0 punti ferita, il tuo vaso si rompe, e torni alla tua forma originale.
43-44	Per il prossimo minuto, ti puoi teletrasportare di un massimo di 6 metri, usando un'azione bonus durante ciascun tuo turno.
45-46	Esegui <i>levitare</i> su di te.
47-48	Un unicorno controllato dall'Arbitro compare in uno spazio entro 1,5 metri da te, e poi sparisce 1 minuto dopo.
49-50	Non puoi parlare per il prossimo minuto. Ogni volta che ci provi, bolle rosa fuoriescono dalla tua bocca.
51-52	Uno scudo spettrale fluttua vicino a te per il prossimo minuto, conferendoti un bonus di +2 alla CA e immunità al <i>proiettile magico</i> .
53-54	Sei immune all'intossicazione da alcol per i prossimi 5d6 giorni.
55-56	Ti cascano i capelli, per poi ricrescerli in 24 ore.
57-58	Per il prossimo minuto, qualsiasi oggetto infiammabile con cui entri in contatto e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura, prende fuoco.
59-60	Recuperi lo slot incantesimo di livello più basso che hai speso.
61-62	Per il prossimo minuto, ogni volta che parli, urla.
63-64	Esegui <i>nube di nebbia</i> centrato su di te.
65-66	Fino a tre creature di tua scelta entro 9 metri da te, subiscono 4d10 danni da fulmine.
67-68	Sei spaventato dalla creatura più vicina, fino al termine del tuo prossimo turno.
69-70	Ogni creatura entro 9 metri da te diventa invisibile per il prossimo minuto. L'invisibilità termina per una creatura che attacca o esegue un incantesimo.
71-72	Ottieni resistenza a tutti i tipi di danno per il prossimo minuto.
73-74	Una creatura a caso entro 18 metri da te diventa avvelenata per 1d4 ore.
75-76	Emani una luce intensa in un raggio di 9 metri per il prossimo minuto. Qualsiasi creatura che termini il suo turno entro 1,5 metri da te resta accecata fino al termine del suo prossimo turno.
77-78	Esegui <i>polimorfia</i> su di te. Se fallisci il tiro salvezza, ti trasformi in una pecora per la durata dell'incantesimo.
79-80	Farfalle illusorie e petali di fiori si muovono nell'aria entro 3 metri da te per il prossimo minuto.
81-82	Puoi immediatamente effettuare un'altra azione.
83-84	Ogni creatura entro 9 metri da te subisce 1d10 danni necrotici. Recuperi un numero di punti ferita pari alla somma dei danni necrotici inferti.
85-86	Esegui <i>immagine speculare</i> .
87-88	Esegui <i>volare</i> su di una creatura a caso entro 18 metri da te.
89-90	Diventi invisibile per il prossimo minuto. Durante questo periodo, le altre creature non ti possono udire. L'invisibilità termina se attacchi o esegui un incantesimo.
91-92	Se muori nel prossimo minuto, ritorni immediatamente in vita come se fossi stato soggetto all'incantesimo <i>reincarnare</i> .
93-94	Aumenti di una categoria di taglia per il prossimo minuto.
95-96	Tu e tutte le creature entro 9 metri da te ottenete vulnerabilità ai danni perforanti per il prossimo minuto.
97-98	Per il prossimo minuto sei circondato da una musica debole ed eterea.
99-100	Recuperi tutti i punti stregoneria spesi.

Incantesimi da Stregone

<p>Trucchetti (Livello 0) Amici Gioco di Prestigio Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Magio Messaggio Raggio di Gelo Riparare Saetta di Fuoco Schizzo Acido Spruzzo Velenoso Stretta Folgorante Tocco Gelido Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Armatura del Magio Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Immagine Silente Individuare Magia Mani Brucianti Nube di Nebbia Onda di Tuono Orbe Cromatico Parvenza di Vita Proiettile Magico Raggio di Malattia Ritirata Spedita Saetta della Fattucchiera* Saltare Scudo Sonno Spruzzo Colorato</p> <p>2° Livello Alterazione Personale Bloccare Persona Bussare Cecità/Sordità Corona di Pazzia Folata di Vento Forza Fantasmagorica Frantumare Immagine Speculare Individuare Pensieri Ingrandire/Rimpicciolire Invisibilità Levitare Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Potenziare Abilità Ragnatela Raggio Rovente Scalare come Ragno Sfocatura Suggestione Vedere Invisibilità Visione al Buio</p>	<p>3° Livello Camminare sull'Acqua Chiaroveggenza Controincantesimo Dissolvere Magia Forma Gassosa Immagine Maggiore Intermittenza Lentezza Lingue Luce Diurna Nube Puzzolente Palla di Fuoco Paura Protezione dall'Energia Respirare Acqua Saetta Fulminante Tempesta di Nevischio Trama Ipnocica Velocità Volare</p> <p>4° Livello Avvizzare Confusione Dominare Bestia* Esilio Invisibilità Superiore Muro di Fuoco Pelle di Pietra Polimorfia Porta Dimensionale Tempesta di Ghiaccio</p> <p>5° Livello Animare Oggetti Apparire Bloccare Mostro Circolo di Teletrasporto Cono di Freddo Creazione Dominare Persona Muro di Pietra Nube Assassina Piaga degli Insetti Telecinesi</p> <p>6° Livello Circolo di Morte Disintegrare Fascio di Sole Fulmini a Catena Globo di Invulnerabilità Muovere Terra Portale Arcano Sguardo Pungente Suggestione di Massa Vera Vista</p>	<p>7° Livello Dito della Morte Eterealtà Invertire Gravità Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata Spostamento di Piano Spruzzo Prismatico Teletrasporto Tempesta di Fuoco</p> <p>8° Livello Dominare Mostro Nube Incendiaria Parola del Potere Stordire Spruzzo di Sole Terremoto</p> <p>9° Livello Desiderio Fermare il Tempo Parola del Potere Uccidere Portale Sciami di Meteore</p>
---	--	---

* Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono nuovi incantesimi descritti nel *Compendio degli Incantesimi Volume 1*

Formazioni

Ecco un elenco di nuove formazioni per i personaggi, in aggiunta a quelle già presentate nelle *Regole Base*.

Artigiano della Gilda

Sei membro di una gilda di artigiani, qualificato in un particolare campo e strettamente legato ad altri artigiani.

Competenze nelle Qualifiche: Intuizione, Persuasione

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di attrezzi da artigiano

Lingue: Una a tua scelta

Equipaggiamento: Un set di attrezzi da artigiano (a tua scelta), una lettera di presentazione della tua gilda, abiti da viaggiatore, e un borsello contenente 15 mo

Affari della Gilda

Le gilde sono di solito presenti nelle città abbastanza grandi da alloggiare più artigiani che svolgono la stessa attività. Tuttavia, la tua gilda potrebbe anche essere una rete di liberi artigiani, ciascuno al lavoro in un diverso villaggio all'interno di un reame più grande. Accordati con il tuo Arbitro per determinare la natura della gilda. Puoi scegliere gli affari della tua gilda o determinarli casualmente.

Alcuni esempi: alchimisti e farmacisti, fabbri, distillatori, scriba, carpentieri, cartografi, calzolari, cuochi, soffiatori di vetro, gioiellieri, pellettieri, tagliapietre, pittori, vasaio, costruttori navali, armaioli, stagnini, carrozzieri, tessitori, intagliatori.

Come membro della tua gilda, hai le qualifiche necessarie per creare oggetti finiti da materie prime (come indicato dalla tua competenza con un certo tipo di attrezzi da artigiano) oltre che conoscere i principi del commercio e degli affari. La domanda che ora si pone è se lascerai il commercio per la via dell'avventura, o ti dedicherai a cercare di unire i due assieme.

Privilegio: Appartenenza alla Gilda

Come membro rispettato della gilda, puoi godere di certi benefici che questa affiliazione fornisce. I tuoi compagni della gilda ti forniranno cibo e alloggio, se necessario, e se c'è bisogno pagheranno per il tuo funerale. In alcuni paesi e città, una loggia della gilda offre un luogo di ritrovo per incontrare altri membri della tua professione, oltre che essere un ottimo luogo per incontrare potenziali datori di lavoro, alleati e mercenari. Le gilde detengono spesso un enorme potere politico. Qualora tu venissi accusato di un crimine, la tua gilda ti sosterrà qualora si possa dimostrare la tua innocenza o il crimine sia giustificabile. Tramite la gilda puoi anche ottenere accesso a potenti figure politiche, qualora tu ne sia un membro in buoni rapporti. Questi legami possono richiedere la donazione di denaro o oggetti magici ai forzieri della gilda.

Devi pagare una quota di 5 mo al mese alla gilda. Se non riesci a pagare tutte le quote, dovrai recuperare in qualche modo i pagamenti arretrati per rientrare in buoni rapporti con la tua gilda.

Peculiarità Suggerite

Gli artigiani della gilda sono tra le persone più comuni al mondo – fino a quando non depongono i loro attrezzi e si danno alla vita da avventuriero. Capiscono il valore della fatica e l'importanza della comunità, ma sono vulnerabili all'avidità.

d8	Tratto di Personalità
1	Credo che qualsiasi cosa valga la pena fare, debba essere fatta al meglio. Non posso farne a meno – sono un perfezionista.
2	Sono uno snob che guarda con disdegno chi non è in grado di apprezzare l'arte.
3	Voglio sempre sapere come funzionano le cose e cosa attraggono la gente.
4	Conosco tanti astuti aforismi e ho un proverbio per ogni occasione.
5	Sono rude nei confronti delle persone prive della dedizione al lavoro duro e all'onestà.
6	Mi piace parlare tanto del mio lavoro.
7	Non mi separo facilmente dai miei soldi e tratto alla morte per ottenere il miglior accordo possibile.
8	Sono noto per il mio lavoro, e voglio che tutti lo apprezzino. Sono sempre sorpreso quando scopro gente che non ha mai sentito parlare di me.

d6	Ideale
1	Comunità. È il dovere di tutte le persone civili rafforzare i vincoli della comunità e la sicurezza della civiltà. (Legale)
2	Generosità. I miei talenti mi sono stati donati perché tutto il mondo ne tragga beneficio. (Buono)
3	Libertà. Tutti dovrebbero essere liberi di perseguire il proprio stile di vita. (Caotico)
4	Avidità. Lavoro solo per soldi. (Malvagio)
5	Persone. Sono dedito alle persone di cui mi importa, non ad un ideale. (Neutrale)
6	Aspirazione. Lavoro duro per essere il migliore che c'è sulla piazza. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il negozio in cui ho imparato il mestiere è per me il luogo più importante del mondo.
2	Ho creato una grande opera per delle persone, e poi ho scoperto che non erano degni di averla. Sono ancora alla ricerca di qualcuno che lo sia.
3	Ho un grande debito nei confronti della mia gilda per avermi fatto diventare la persona che sono oggi.
4	Aspiro alla ricchezza per ottenere l'amore di una persona.
5	Un giorno, tornerò dalla mia gilda e le dimostrerò che sono il più grande artigiano del mondo.
6	Mi vendicherò delle forze maligne che hanno distrutto il mio posto di lavoro e rovinato la mia esistenza.

d6	Difetto
1	Farei di tutto per mettere le mie mani su qualcosa di raro o inestimabile.
2	Sono sempre pronto a credere che qualcuno stia cercando di fregarmi.
3	Nessuno deve mai scoprire che una volta derubai la gilda.
4	Non sono mai soddisfatto di quello che ho – voglio sempre di più.
5	Ucciderei per ottenere un titolo nobiliare.
6	Sono tremendamente geloso di chiunque metta in ombra la mia opera. Dovunque vada, sono circondato da rivali.

Ciarlatano

Hai una dote naturale nel trattare con le persone e comprendere i loro desideri con poche battute, per poi sfruttarli a tuo vantaggio.

Competenze nelle Qualifiche: Raggiro, Rapidità di Mano

Competenze negli Attrezzi: Kit da falsario, kit da truccatore

Equipaggiamento: Abiti eleganti, un kit da truccatore, attrezzi per un tipo di truffa a tua scelta (dieci bottiglie piene di liquido colorato, dadi truccati, un mazzo di carte segnate, o l'anello con sigillo di un falso nobile), e un borsello contenente 15 mo

Piani Preferiti

Ogni ciarlatano ha un piano che usa di più rispetto agli altri. Scegli il tuo tipo preferito di truffa o determinalo casualmente.

Alcuni esempi: Barare ai giochi di fortuna, raschiare le monete o falsificare documenti, insinuarsi nella vita delle persone per sfruttarne le debolezze e privarle dei loro averi, cambiare identità con facilità, giochi di prestigio fatti in strada, vendere oggetti inutili in cambio di denaro.

Privilegio: Falsa Identità

Hai sviluppato una seconda identità che comprende documenti, conoscenze acquisite, e trucchi che ti permettono di assumere l'aspetto di quella persona. Inoltre, sei in grado di falsificare documenti, compresi carte ufficiali e lettere personali, purché tu abbia già visto un esemplare del documento o della scrittura che intendi copiare.

Peculiarità Suggerite

I ciarlatani sono personaggi coloriti che celano la propria vera natura dietro le maschere che si sono costruiti. Essi appaiono come la gente vuole che siano, a cosa vogliono credere, e come desiderino che sia il mondo. Ma la loro vera natura è spesso piagata da una coscienza agitata, un vecchio nemico o profondi problemi di fiducia nei confronti del prossimo.

d8	Tratto di Personalità
1	Mi innamoro e disinnamoro facilmente, sempre alla ricerca di qualcuno.
2	Ho una battuta per ogni occasione, in particolare quelle dove lo humour è inappropriato.
3	L'adulazione è il mio trucco preferito per ottenere ciò che voglio.
4	Sono uno scommettitore nato che non riesce ad evitare di assumere rischi se ha dinanzi un ritorno.
5	Mento praticamente su ogni cosa, anche quando non ve n'è bisogno.
6	Il sarcasmo e gli insulti sono la mia arma preferita.
7	Porto con me diversi simboli sacri e invoco qualsiasi divinità possa tornare utile in un dato momento.
8	Mi intasco qualsiasi cosa veda e che possa avere un qualche valore.

d6	Ideale
1	Indipendenza. Sono uno spirito libero – nessuno mi dice cosa devo fare. (Caotico)
2	Equità. Non mi approfitto mai di persone che non possano permettersi di perdere soldi. (Legale)
3	Carità. Distribuisco il denaro che ottengo tra la gente che ne ha davvero bisogno. (Buono)
4	Creatività. Non ripeto mai la stessa truffa. (Caotico)
5	Amicizia. I beni materiali vanno e vengono. I legami di amicizia durano per sempre. (Buono)
6	Aspirazione. Sono deciso a diventare qualcuno. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Ho rubato alla persona sbagliata e ora devo industriarmi perché questo individuo non incroci mai la mia strada o quella dei miei cari.
2	Devo tutto ad un mentore – una persona orribile che probabilmente ora sta marciando da qualche parte in prigione.
3	Da qualche parte, là fuori, ho un figlio che non mi conosce. Sto rendendo questo mondo un posto migliore anche per lui.
4	Sono di famiglia nobile, e un giorno reclamerò le mie terre e i titoli da coloro che me li hanno sottratti.
5	Un individuo potente ha ucciso una persona che amavo. Un giorno, presto, avrò la mia vendetta.
6	Ho truffato e mandato in rovina una persona che non lo meritava. Cerco di espiare le mie colpe, ma io stesso potrei non essere mai in grado di perdonarmi.

d6	Difetto
1	Non posso resistere ad un bel visino.
2	Sono sempre in debito. Spendo tutto ciò che guadagno in lussi più in fretta di quanto riesca a fare soldi...
3	Sono convinto che nessuno possa mai truffarmi, alla pari di come io truffo gli altri.
4	Sono fin troppo avido. Non riesco ad evitare di assumere rischi se c'è in ballo del denaro.
5	Non riesco a resistere dal truffare le persone più potenti di me.
6	Odio ammetterlo e mi odierò per farlo, ma scapperò per salvarmi la pelle se le cose dovessero andare male.

Eremita

Hai vissuto recluso – in una comunità ritirata come un monastero, o addirittura totalmente da solo – per la parte formativa della tua esistenza.

Competenze nelle Qualifiche: Medicina, Religione

Competenze negli Attrezzi: Kit da erborista

Lingua: Una a tua scelta

Equipaggiamento: Un contenitore di pergamene pieno di appunti dai tuoi studi o preghiere, una coperta invernale, abiti comuni, un kit da erborista, e un borsello contenente 5 mo

Vita di Reclusione

Per quale motivo ti sei isolato, e cosa è cambiato a tal punto da spingerti ad interrompere la tua solitudine? Determina con il tuo Arbitro l'esatta natura della tua reclusione, o determinala casualmente.

Alcuni esempi: eri alla ricerca di illuminazione spirituale, vivevi in una comunità seguendo i precetti di un ordine religioso, sei stato esiliato per un crimine non commesso, ti sei estraniato dalla società dopo un evento che ti ha cambiato la vita, avevi bisogno di un posto dove lavorare in pace per la tua arte, dovevi entrare in comunione con la natura, eri il custode di un'antica reliquia o rovina, eri un pellegrino alla ricerca di un oggetto o persona di particolare rilevanza spirituale.

Privilegio: Scoperta

La quieta reclusione del tuo lungo eremitaggio ti ha portato ad un'unica e grande scoperta. L'esatta natura di questa rivelazione dipende dalla natura della tua reclusione. Potrebbe trattarsi di una somma verità riguardo la cosmologia, gli dèi, le creature potenti dei piani esterni, o delle forze della natura. Potrebbe trattarsi di un luogo che nessuno ha mai visto prima. Potresti aver riscoperto un fatto da tempo dimenticato, oppure riscoperto un'antica reliquia del passato che potrebbe riscrivere la storia. Altrimenti potrebbero essere informazioni dannose per le persone che ti hanno condannato all'esilio, e che quindi ti hanno spinto a tornare alla società.

Accordati con il tuo Arbitro per determinare i dettagli della tua scoperta e del suo impatto sulla campagna.

Altri Eremiti

Questa formazione da eremita assume una sorta di reclusione contemplativa che dà spazio a studio e preghiera. Altri esempi di eremita possono essere l'estraneo, che vive dei frutti della terra, l'accollito, che trascorre la sua vita dedicandosi esclusivamente alla fede, o il ciarlatano, che si finge una persona sacra e saggia per circuire i devoti.

Peculiarità Suggerite

Alcuni eremiti sono molto adatti ad una vita di reclusione, mentre altri la soffrono e bramano una compagnia. Che abbraccino la solitudine o provino a fuggirne, questa vita solitaria ne modella atteggiamenti e ideali. Alcuni sono addirittura impazziti per gli anni trascorsi lontano dalla società civile.

d8	Tratto di Personalità
1	Sono rimasto isolato talmente a lungo che parlo raramente, preferendo esprimermi a gesti e con qualche occasionale grugnito.
2	Sono totalmente sereno, anche di fronte al disastro più totale.
3	Il capo della mia comunità aveva qualcosa di saggio da dire su qualsiasi argomento, e sono felice di condividere la sua saggezza.
4	Avverto una grande sintonia con tutti coloro che soffrono.
5	Ignoro totalmente l'etichetta e i comportamenti sociali.
6	Leggo tutto ciò che mi accade ad un grande piano cosmico.
7	Spesso mi perdo nei miei pensieri e riflessioni, ignorando ciò che mi circonda.
8	Sto lavorando ad una grande teoria filosofica e amo condividere le mie idee.

d6	Ideale
1	Bene Maggiore. I miei doni devono essere condivisi con tutti, e non usati per il mio solo beneficio. (Buono)
2	Logica. Le emozioni non devono annebbiare la nostra percezione di cosa sia giusto e vero, o il nostro pensiero logico. (Legale)
3	Libero Pensiero. Domande e curiosità sono i pilastri del progresso. (Caotico)
4	Potere. La solitudine e la contemplazione sono vie per il potere mistico o magico. (Malvagio)
5	Vivi e Lascia Vivere. Impicciarsi degli affari altrui provoca solo guai. (Neutrale)
6	Auto-Coscienza. Se conosci te stesso, non c'è nient'altro che resta da conoscere. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Non c'è nulla di più importante degli altri membri del mio eremitaggio, ordine o associazione.
2	Mi sono recluso per sfuggire a coloro che mi danno la caccia, ma un giorno dovrò affrontarli.
3	Sto ancora cercando l'illuminazione per cui ho condotto una vita da recluso. Essa ancora mi sfugge.
4	Ho condotto una vita di reclusione perché amavo qualcuno che non potevo avere.
5	Se la mia scoperta venisse diffusa, potrebbe distruggere il mondo.
6	Il mio isolamento mi ha donato la percezione di un grande male che solo io posso distruggere.

d6	Difetto
1	Ora che sono tornato alla civiltà, indulgo un po' troppo nei piaceri.
2	Nascondo dei pensieri cupi e sanguinari che il mio isolamento non è riuscito a quietare.
3	I miei pensieri e la mia filosofia sono dogma.
4	Il mio bisogno di trionfare nelle discussioni ottenebra i concetti di amicizia e armonia.
5	Rischierei fin troppo per ottenere un sapere perduto.
6	Amo tenere segreti e non dividerli con nessuno.

Estraneo

Sei cresciuto nelle terre selvagge, lontano dalla civiltà e dagli agi delle città e della tecnologia.

Competenze nelle Qualifiche: Atletica, Sopravvivenza

Competenze negli Attrezzi: Un tipo di strumento musicale

Lingua: Una a tua scelta

Equipaggiamento: Un bastone, una trappola per cacciare, un trofeo di un animale ucciso da te, abiti da viaggiatore, un borsello contenente 10 mo

Origine

Sei stato in luoghi strani e visto cose che gli altri non possono neppure immaginare. Pensa a qualcuna delle terre straniere che hai visitato e che impatto hanno avuto su di te. Puoi determinare casualmente la tua occupazione durante i tuoi viaggi, o sceglierne una che si adatta al tuo personaggio

Alcuni esempi: forestale, cacciatore, colono, guida, esiliato, cacciatore di taglie, pellegrino, nomade tribale, cacciatore-agricoltore, predone tribale.

Privilegio: Vagabondo

Hai una memoria eccezionale per quanto concerne mappe e geografia, e puoi sempre ricordare la disposizione generale del terreno, degli insediamenti e altre caratteristiche del territorio. Inoltre, ogni giorno puoi trovare cibo e acqua fresca per te e altre cinque persone, purché il territorio produca bacche, piccole prede, acqua, ecc..

Peculiarità Suggerite

Spesso considerati rozzi e selvaggi dalle persone civilizzate, gli estranei non hanno grande rispetto per le comodità della vita cittadina. Il rapporto con la tribù, il clan, la famiglia e col mondo naturale di cui fanno parte sono i legami più importanti per questi estranei.

d8	Tratto di Personalità
1	La voglia di viaggiare mi ha spinto lontano da casa.
2	Proteggerò i miei amici come fossero una cucciolata.
3	Una volta percorsi di corsa 40 chilometri senza fermarmi per avvertire il mio clan dell'arrivo di un'orda di orchi. Lo rifarei ancora se dovessi.
4	Ho una lezione per ogni situazione, attinta dal mio studio della natura.
5	Non ho alcuna fiducia nelle persone ricche o di buone maniere. I soldi e le cortesie non ti salveranno da un orsoguo affamato.
6	Raccolgo sempre ciò che trovo, giocandoci distrattamente, e a volte rompendolo accidentalmente.
7	Mi sento molto più a mio agio con gli animali che con le persone.
8	Sono, davvero, stato cresciuto dai lupi.

d6	Ideale
1	Cambiamento. La vita è come le stagioni, in continuo cambiamento, e noi dobbiamo cambiare con essa. (Caotico)
2	Bene Maggiore. È responsabilità di ogni persona recare all'intera tribù il maggior beneficio. (Buono)
3	Onore. Se disonoro me stesso, disonoro tutto il mio clan. (Legale)
4	Potenza. I più forti devono comandare. (Malvagio)
5	Natura. Il mondo naturale è più importante di tutte le costruzioni della civiltà. (Neutrale)
6	Gloria. Devo ottenere gloria in battaglia, per me stesso e il mio clan. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	La mia famiglia, il mio clan o la mia tribù sono la cosa più importante della mia vita, anche quando vi sono distante.
2	Una ferita alla natura incontaminata della mia terra, è una ferita inferta a me.
3	La mia ira si abatterà sui malfattori che hanno distrutto la mia patria.
4	Sono l'ultimo della mia tribù, ed è mio dovere che il suo nome entri nella leggenda.
5	Soffro visioni terrificanti di un imminente disastro e farò di tutto per impedirlo.
6	È mio dovere produrre bambini che ingrandiscano la mia tribù.

Intrattenitore

Vivi dinanzi al pubblico e sai come ammaliarlo, intrattenerlo e addirittura ispirarlo.

Competenze nelle Qualifiche: Acrobazia, Intrattenere

Competenze negli Attrezzi: kit da truccatore, un tipo di strumento musicale

Equipaggiamento: Uno strumento musicale (a tua scelta), il dono di un ammiratore (lettera d'amore, ciocca di capelli o gingillo), un costume, e un borsello contenente 15 mo

Pratiche da Intrattenitore

Un buon intrattenitore è versatile, e in grado di rendere più interessante ciascuna esibizione con diverse attività. Scegli da una a tre pratiche o determinale casualmente.

Alcuni esempi: attore, ballerino, mangiafuoco, buffone, giocoliere, strumentista, poeta, cantante, narratore, acrobata.

Privilegio: A Grande Richiesta

Puoi sempre trovare un posto dove esibirti, di solito una locanda o una taverna, ma a volte anche un circo, un teatro o addirittura la corte di un nobile. In questo posto, ricevi cibo e alloggio gratuitamente di tipo modesto o confortevole (a seconda della qualità del tuo datore di lavoro), fino a quando ti esibirai ogni sera. Inoltre, le tue esibizioni ti rendono una figura popolare del posto. Quando ti trovi in una città dove ti sei esibito e vieni riconosciuto, in genere le persone sono subito ben disposte verso di te.

Peculiarità Suggerite

Gli intrattenitori di successo devono essere in grado di catturare e mantenere l'attenzione del pubblico, e quindi hanno personalità forti o esagerate. Sono inclini ad atteggiamenti romantici e spesso si attaccano ad elevati ideali in merito alla pratica dell'arte e l'apprezzamento della bellezza.

d8	Tratto di Personalità
1	Conosco una storia per ogni situazione.
2	Ogni volta che giungo in un nuovo posto, raccolgo le dicerie locali e diffondo le mie storie.
3	Sono un inguaribile romantico, sempre alla ricerca della mia "persona speciale".
4	Nessuno riesce a rimanere arrabbiato con me, o in mia presenza, a lungo, dato che sono in grado di allentare qualsiasi tensione.
5	Amo gli insulti elaborati, anche quelli rivolti a me.
6	Mi intristisco se non sono il centro dell'attenzione.
7	Non mi accontento di null'altro se non della perfezione.
8	Cambio umore o idea con la stessa velocità in cui cambio la nota di una canzone.

d6	Ideale
1	Bellezza. Quando mi esibisco, rendo il mondo un posto migliore. (Buono)
2	Tradizione. Le storie, le leggende, e le canzoni del passato non devono mai essere dimenticate, dato che ci insegnano ciò che siamo. (Legale)
3	Creatività. Il mondo ha bisogno di nuove idee e imprese audaci. (Caotico)
4	Avidità. Mi interessano solo fama e denaro. (Malvagio)
5	Persone. Mi piacere vedere le persone sorridere quando mi esibisco. È l'unica cosa che conta. (Neutrale)
6	Onestà. L'arte dovrebbe riflettere l'anima; dovrebbe provenire da dentro e rivelare ciò che siamo davvero. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il mio strumento è il mio oggetto più prezioso, e mi ricorda di qualcuno che amo.
2	Qualcuno ha rubato il mio prezioso strumento, ma un giorno lo recupererò.
3	Voglio diventare famoso, in qualsiasi modo.
4	Idolatro un eroe delle storie antiche e misuro le mie imprese alle sue.
5	Farò di tutto per dimostrarmi migliore del mio odiato rivale.
6	Farei qualsiasi cosa per gli altri membri della mia vecchia compagnia.

d6	Difetto
1	Farei di tutto per guadagnare fama e rispetto.
2	Impazzisco se vedo un bel visino.
3	Uno scandalo mi impedisce di far ritorno a casa. Lo stesso tipo di guai sembra seguirmi ovunque.
4	Una volta presi in giro un nobile che ancora vuole la mia testa. È stato un errore, ma probabilmente ricapiterà.
5	Faccio fatica a tenere celati i miei veri sentimenti. La mia lingua lunga mi mette spesso nei guai.
6	Nonostante i miei migliori sforzi, i miei amici mi ritengono inaffidabile.

Marinaio

Hai passato anni a bordo di vascelli, affrontando tempeste, mostri delle profondità e nemici temibili che volevano far sprofondare la tua imbarcazione negli abissi marini. Decidi assieme al tuo Arbitro la natura della nave su cui eri imbarcato. Era una nave mercantile, una nave da crociera, una nave esploratrice o una nave pirata? Quanto era famosa (o famigerata)? Ha viaggiato tanto? È ancora in viaggio, o si presume svanita o perduta?

Quali erano i tuoi compiti a bordo – timoniere, capitano, navigatore, cuoco o qualche altra posizione? Chi erano il capitano e il suo vice? Hai abbandonato la nave in buoni rapporti con i tuoi compagni, o sei fuggito?

Variante: Pirata

Hai trascorso la tua gioventù agli ordini di un temibile pirata, uno spietato tagliagole che ti ha insegnato a sopravvivere in un mondo di squali e selvaggi. Ti sei dedicato ai saccheggi in alto mare e buttato in una tomba d'acqua più di una persona meritevole di quella fine. Paura e massacri non ti sono alieni, e ti sei procurato una reputazione sgradevole in molte città portuali.

Competenze nelle Qualifiche: Atletica, Percezione

Competenze negli Attrezzi: attrezzi da navigatore, veicoli (acqua)

Equipaggiamento: Una caviglia (randello), 15 metri di corda di seta, un portafortuna come una zampa di coniglio o una piccola pietra con un foro al centro (oppure puoi scegliere un gingillo a caso nella tabella Gingilli del capitolo 5 delle *Regole Base*), abiti comuni, un borsello contenente 10 mo

Privilegio: Passaggio per Nave

Quando ne hai bisogno, puoi trovare un passaggio per nave per te e i tuoi compagni d'avventura. Potresti viaggiare sulla nave su cui sei di servizio, o un'altra nave con cui sei in buoni rapporti (magari capitanata da un tuo vecchio compagno di ciurma). Dato che stai chiedendo un favore, non potrai avere la certezza di alcuna rotta che soddisfi le tue necessità. Sarà l'Arbitro a determinare quanto tempo ci vorrà a raggiungere il posto dove devi recarti. In cambio del passaggio gratuito, ci si aspetta che tu e i tuoi compagni assistiate la ciurma durante il viaggio.

Privilegio Variante: Cattiva Reputazione

Al posto di Passaggio per Nave, puoi scegliere invece il privilegio Cattiva Reputazione.

Non importa dove ti rechi, la gente ha paura di te e della tua reputazione. Quando ti trovi in un insediamento civilizzato, puoi commettere liberamente alcuni crimini minori, come rifiutarti di pagare il cibo in una taverna o sfondare la porta di un negozio locale, dato che la maggior parte delle persone non segnalerà le tue attività alle autorità.

Peculiarità Suggestive

I marinai sono persone dure, ma le responsabilità della vita a bordo li rende generalmente affidabili. La vita a bordo di una nave ne modella l'atteggiamento e forma i loro legami più importanti.

d8	Tratto di Personalità
1	I miei amici sanno che possono contare su di me in qualsiasi circostanza.
2	Fatico duro, così da potermi divertire senza ritegno una volta fatto il lavoro.
3	Amo giungere in nuovi porti e farmi nuovi amici davanti un boccale di birra.
4	Tendo ad esagerare la verità per raccontare una bella storia.
5	Per me, una rissa in taverna è un ottimo modo per imparare a conoscere una nuova città.
6	Non rinuncio mai ad una scommessa in amicizia.
7	La mia parlata è fetida quanto la tana di un ochu.
8	Mi piace un lavoro ben fatto, in particolare se riesco a convincere qualcuno a farlo al posto mio.

d6	Ideale
1	Rispetto. L'unica cosa che tiene assieme una nave è il rispetto reciproco tra il capitano e la ciurma. (Buono)
2	Equità. Lavoriamo tutti, e tutti dividiamo i guadagni. (Legale)
3	Libertà. Il mare è libertà – la libertà di andare ovunque e fare qualsiasi cosa. (Caotico)
4	Padronanza. Sono un predatore, e le altre navi in mare le mie prede. (Malvagio)
5	Persone. Sono devoto alla mia ciurma, non ad un ideale. (Neutrale)
6	Aspirazione. Un giorno sarò proprietario della mia nave e sarò in grado di decidere il mio destino. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Sono leale per primo al mio capitano, e poi a tutto il resto.
2	La nave è la cosa più importante – la ciurma e i capitani vanno e vengono.
3	Mi ricordo sempre della mia prima nave.
4	In una città portuale vive una persona che amo, e il cui sguardo quasi riuscì a sottrarmi al mare.
5	Mi è stata sottratta la mia quota del profitto, e ora la rivoglio.
6	Degli spietati pirati hanno ammazzato il mio capitano e la mia ciurma, saccheggiato la mia nave e lasciatomi per morto. Avrò la mia vendetta.

d6	Difetto
1	Eseguo gli ordini, anche se penso che siano sbagliati.
2	Direi di tutto per evitare del lavoro addizionale.
3	Una volta che si mette in dubbio il mio coraggio, non mi faccio mai indietro, non importa quanto sia pericolosa la situazione.
4	Una volta che comincio a bere, faccio fatica a fermarmi.
5	Non riesco ad evitare di intascarmi le monete e gli altri ninnoli che trovo in giro.
6	Il mio orgoglio probabilmente sarà la mia rovina.

Mercante della Gilda

Appartieni ad una gilda di commercianti, padroni di carovane o negozianti. Ti guadagni da vivere comprando e vendendo il lavoro altrui (o le materie prime di cui gli artigiani hanno bisogno per praticare il loro mestiere). La gilda potrebbe essere un grosso consorzio mercantile (o famiglia) con interessi in tutta la regione. Magari hai trasportato merci da un luogo ad un altro, via nave, carro o carovana, o le hai acquistate da mercanti in viaggio e rivendute nel tuo piccolo negozio. Ad ogni modo, la vita del mercante in viaggio si addice molto di più all'avventura di quella di un artigiano.

Competenze nelle Qualifiche: Intuizione, Persuasione

Competenze negli Attrezzi: Attrezzi da navigatore

Lingue: Due a tua scelta

Equipaggiamento: Mulo con carretto, una lettera di presentazione della tua gilda, abiti da viaggiatore, e un borsello contenente 15 mo

Affari della Gilda

Accordati con il tuo Arbitro per determinare la natura della gilda. Puoi scegliere gli affari della tua gilda o determinarli casualmente.

Alcuni esempi: alchimisti e farmacisti, fabbri, distillatori, scriba, carpentieri, cartografi, calzolai, cuochi, soffiatori di vetro, gioiellieri, pellettieri, tagliapietre, pittori, vasai, costruttori navali, armaioli, stagnini, carrozzieri, tessitori, intagliatori.

Come membro della tua gilda, conosci i principi del commercio e degli affari. La domanda che ora si pone è se lascerai il commercio per la via dell'avventura, o ti dedicherai a cercare di unire i due assieme.

Privilegio: Appartenenza alla Gilda

Come membro rispettato della gilda, puoi godere di certi benefici che questa affiliazione fornisce. I tuoi compagni della gilda ti forniranno cibo e alloggio, se necessario, e se c'è bisogno pagheranno per il tuo funerale. In alcuni paesi e città, una loggia della gilda offre un luogo di ritrovo per incontrare altri membri della tua professione, oltre che essere un ottimo luogo per incontrare potenziali datori di lavoro, alleati e mercenari. Le gilde detengono spesso un enorme potere politico. Qualora tu venissi accusato di un crimine, la tua gilda ti sosterrà qualora si possa dimostrare la tua innocenza o il crimine sia giustificabile. Tramite la gilda puoi anche ottenere accesso a potenti figure politiche, qualora tu ne sia un membro in buoni rapporti. Questi legami possono richiedere la donazione di denaro o oggetti magici ai forzieri della gilda.

Devi pagare una quota di 5 mo al mese alla gilda. Se non riesci a pagare tutte le quote, dovrai recuperare in qualche modo i pagamenti arretrati per rientrare in buoni rapporti con la tua gilda.

Peculiarità Sugerite

I mercanti della gilda sono tra le persone più comuni al mondo – fino a quando non interrompono la loro attività e si danno alla vita da avventuriero. Capiscono il valore della fatica e l'importanza della comunità, ma sono vulnerabili all'avidità.

d8	Tratto di Personalità
1	Credo che qualsiasi cosa valga la pena fare, debba essere fatta al meglio. Non posso farne a meno – sono un perfezionista.
2	Sono uno snob che guarda con disdegno chi non è in grado di apprezzare l'arte.
3	Voglio sempre sapere come funzionano le cose e cosa atterra la gente.
4	Conosco tanti astuti aforismi e ho un proverbio per ogni occasione.
5	Sono rude nei confronti delle persone prive della dedizione al lavoro duro e all'onestà.
6	Mi piace parlare tanto del mio lavoro.
7	Non mi separo facilmente dai miei soldi e tratto alla morte per ottenere il miglior accordo possibile.
8	Sono noto per il mio lavoro, e voglio che tutti lo apprezzino. Sono sempre sorpreso quando scopro gente che non ha mai sentito parlare di me.

d6	Ideale
1	Comunità. È il dovere di tutte le persone civili rafforzare i vincoli della comunità e la sicurezza della civiltà. (Legale)
2	Generosità. I miei talenti mi sono stati donati perché tutto il mondo ne tragga beneficio. (Buono)
3	Libertà. Tutti dovrebbero essere liberi di perseguire il proprio stile di vita. (Caotico)
4	Avidità. Lavoro solo per soldi. (Malvagio)
5	Personale. Sono dedito alle persone di cui mi importa, non ad un ideale. (Neutrale)
6	Aspirazione. Lavoro duro per essere il migliore che c'è sulla piazza. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il negozio in cui ho imparato il mestiere è per me il luogo più importante del mondo.
2	Ho insegnato il lavoro a degli apprendisti, e poi ho scoperto che non erano degni dei miei insegnamenti. Sono ancora alla ricerca di qualcuno che lo sia.
3	Ho un grande debito nei confronti della mia gilda per avermi fatto diventare la persona che sono oggi.
4	Aspiro alla ricchezza per ottenere l'amore di una persona.
5	Un giorno, tornerò dalla mia gilda e le dimostrerò che sono il più grande mercante del mondo.
6	Mi vendicherò delle forze maligne che hanno distrutto il mio posto di lavoro e rovinato la mia esistenza.

d6	Difetto
1	Farei di tutto per mettere le mie mani su qualcosa di raro o inestimabile.
2	Sono sempre pronto a credere che qualcuno stia cercando di fregarmi.
3	Nessuno deve mai scoprire che una volta derubai la gilda.
4	Non sono mai soddisfatto di quello che ho – voglio sempre di più.
5	Ucciderei per ottenere un titolo nobiliare.
6	Sono tremendamente geloso di chiunque metta in ombra il mio lavoro. Dovunque vada, sono circondato da rivali.

Monello

Sei cresciuto per le strade da solo, orfano e povero. Non avevi nessuno che ti proteggesse o che si prendesse cura di te, e quindi hai imparato a cavartela da solo. Inizi la tua carriera da avventuriero con abbastanza soldi per vivere in maniera modesta ma sicura per almeno dieci giorni. Come ti sei procurato quel denaro? Cosa ti ha permesso di liberarti della tua condizione disagiata e imbarcarti in una vita migliore?

Competenze nelle Qualifiche: Furtività, Rapidità di Mano

Competenze negli Attrezzi: attrezzi da ladro, kit da truccatore

Equipaggiamento: Un piccolo coltello, una mappa della città in cui sei cresciuto, un topolino, un oggetto che ti ricorda i tuoi genitori, abiti comuni, un borsello contenente 10 mo

Privilegio: Segreti della Città

Conosci le vie e gli anfratti segreti della città e puoi trovare passaggi nell'ambiente urbano che altri non noterebbero. Quando non sei in combattimento, tu (e i compagni che stai guidando) puoi viaggiare tra due luoghi qualsiasi della città al doppio della normale velocità.

Peculiarità Suggerite

Nel bene o nel male, i monelli sono formati da una vita di disperata povertà. Tendono ad essere guidati da una profonda devozione alle persone con cui sono cresciuti per le strade o da un desiderio ardente di ottenere una vita migliore – e magari vendicarsi di tutte le persone ricche che li hanno maltrattati.

d8	Tratto di Personalità
1	Nelle tasche nascondo avanzi di cibo e dei ninnoi.
2	Faccio un sacco di domande.
3	Preferisco nascondermi in piccoli anfratti dove nessuno può raggiungermi.
4	Dormo con la schiena appoggiata ad un muro o un albero, con tutto quello che possiedo legato sotto il braccio.
5	Mangio come un maiale e sono maleducato.
6	Penso che tutti coloro che si comportino in maniera carina con me nascondano cattive intenzioni.
7	Non mi piace fare il bagno.
8	Dico apertamente quello a cui le altre persone fanno vago riferimento o nascondono.

d6	Ideale
1	Rispetto. Tutte le persone, ricche o povere, meritano rispetto. (Buono)
2	Comunità. Dobbiamo preoccuparci l'uno degli altri, perché nessun altro lo farà al posto nostro. (Legale)
3	Cambiamento. I poveri verranno elevati, e i ricchi e potenti verranno abbattuti. Il cambiamento è la natura delle cose. (Caotico)
4	Vendetta. I ricchi devono imparare cosa sia la vita e la morte nei vicoli. (Malvagio)
5	Persone. Aiuto le persone che mi aiutano – è questo che ci tiene in vita. (Neutrale)
6	Aspirazione. Sono pronto a dimostrare che merito un'esistenza migliore. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il mio paese o la mia città sono casa mia, e combatterò per difenderle.
2	Sovvenziono un orfanatrofio per evitare ad altri di soffrire quello che ho sofferto io.
3	Devo la mia sopravvivenza ad un altro monello che mi ha insegnato come sopravvivere in strada.
4	Ho un debito che non potrà mai ripagare nei confronti della persona che ebbe pietà di me.
5	Sono fuggito dalla mia vita di povertà derubando una persona potente, e ora sono ricercato.
6	Nessun altro dovrebbe vivere la vita che ho condotto io.

d6	Difetto
1	Se in minoranza, scapperò da un combattimento.
2	L'oro mi sembra tanto denaro, e farò di tutto per procurarne sempre di più.
3	Non mi fiderò mai completamente di nessuno, salvo me stesso.
4	Ammazzerei piuttosto una persona nel sonno che espormi ad un combattimento faccia a faccia.
5	Se ne ho bisogno più di qualcun altro, allora non è rubare.
6	Le persone che non riescono a prendersi cura di se stesse, ricevono quello che meritano.

Veleni

Data la loro natura insidiosa e mortale, i veleni sono ritenuti illegali nella maggior parte delle società civili e impiegati principalmente da assassini, elfi oscuri e altre creature malvagie.

La tabella Veleni fornisce solo dei prezzi suggeriti per una singola dose dei vari veleni. I prezzi possono variare in base alle leggi e le restrizioni locali.

I veleni sono suddivisi nei seguenti quattro tipi.

Contatto. Il veleno a contatto può essere sparso su di un oggetto e rimane efficace finché non viene toccato o lavato via. Una creatura che entri a contatto col veleno tramite la pelle esposta ne subisce gli effetti.

Ferita. Il veleno a ferita può essere applicato ad armi, munizioni, componenti di trappole, e altri oggetti che infliggono danni perforanti o taglienti e resta attivo fino a quando non viene trasmesso tramite una ferita o lavato via. Una creatura che subisca danni perforanti o taglienti da un oggetto cosparso di questo veleno, ne viene esposta agli effetti.

Inalato. Questi veleni sono polverine o gas che agiscono quando inalati. Soffiare la polvere o rilasciare il gas riempie un cubo di 1,5 metri di spigolo e tutte le creature al suo interno. La nube che ne risulta si dissipa subito dopo. È inutile trattenere il respiro contro i veleni inalati, dato che essi agiscono sulle membrane nasali, i dotti lacrimali e altre parti del corpo.

Ingerito. Una creatura deve inghiottire un'intera dose del veleno ingerito per subirne gli effetti. La dose può essere trasmessa tramite cibi o bevande. L'Arbitro può decidere che una dose ridotta possa mitigare gli effetti del veleno, fornendo un vantaggio al tiro salvezza o dimezzando i danni prodotti da un tiro salvezza fallito.

Veleni

Oggetto	Tipo	Prezzo per Dose
Essenza di etere	Inalato	300 mo
Fumi di otture	Inalato	500 mo
Lacrime di mezzanotte	Ingerito	1.500 mo
Malizia	Inalato	250 mo
Muco di ragno talpa	Contatto	200 mo
Olio di taggite	Contatto	400 mo
Sangue di assassino	Ingerito	150 mo
Siero della verità	Ingerito	150 mo
Tintura pallida	Ingerito	250 mo
Torpore	Ingerito	600 mo
Veleno degli elfi oscuri	Ferita	200 mo
Veleno di serpente	Ferita	200 mo
Veleno di verme purpureo	Ferita	2.000 mo
Veleno di viverna	Ferita	1.200 mo

Veleni di Esempio

Ogni tipo di veleno ha i propri specifici effetti debilitanti.

Essenza di Etere (Inalato). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare avvelenata per 8 ore. La creatura avvelenata è svenuta. La creatura si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura impiega un'azione per svegliarla.

Fumi di Otture (Inalato). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o subire 10 (3d6) danni da veleno, e deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ciascun suo turno. Per ogni ulteriore tiro salvezza fallito, la creatura subisce 3 (1d6) danni da veleno. Dopo tre tiri salvezza riusciti, il veleno termina i suoi effetti.

Lacrime di Mezzanotte (Ingerito). Una creatura che ingerisca questo veleno non subisce effetti fino al battere della mezzanotte. Se per allora il veleno non è ancora stato neutralizzato, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 17, subendo 31 (9d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Malizia (Inalato). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare avvelenata per 8 ore. La creatura avvelenata è accecata.

Muco di Ragno Talpa (Contatto). Questo tipo di veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di un ragno talpa. Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenata per 1 minuto. La creatura avvelenata è paralizzata. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto in caso di successo.

Olio di Taggite (Contatto). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenata per 24 ore. La creatura avvelenata è svenuta. La creatura si risveglia se subisce danni.

Sangue di Assassino (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10. Se fallisce il tiro salvezza, subisce 6 (1d12) danni da veleno e resta avvelenata per 24 ore. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni e non è avvelenata.

Siero della Verità (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare avvelenata per 1 ora. La creatura avvelenata non può pronunciare volontariamente una menzogna, come se fosse sottoposta all'incantesimo *zona di verità*.

Tintura Pallida (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o subire 3 (1d6) danni da veleno e restare avvelenata. La creatura avvelenata deve ripetere il tiro salvezza ogni 24 ore, subendo 3 (1d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza. Fino al termine dell'effetto del veleno, il danno inflitto dal veleno non può essere curato in alcun modo. Dopo aver riuscito sette tiri salvezza contro questo effetto, esso termina e la creatura può essere curata normalmente.

Torpore (Ingerito). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare avvelenata per 4d6 ore. La creatura avvelenata è inabile.

Veleno degli Elfi Oscuri (Ferita). Una creatura vittima di questo veleno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenata per 1 ora. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, la creatura cade anche svenuta finché il veleno è in azione. La creatura si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura impiega un'azione per svegliarla.

Veleno di Serpente (Ferita). Questo veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di un serpente velenoso gigante. Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11, subendo 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Veleno di Verme Porpora (Ferita). Questo veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di un verme porpora. Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 19, subendo 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Veleno di Viverna (Ferita). Questo veleno viene raccolto dal corpo morto o inabile di una viverna. Una creatura vittima di questo veleno deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Produrre e Raccogliere Veleni

Durante il periodo fuori servizio tra le avventure, un personaggio può usare le regole per costruire dalle *Regole Base* per creare dei veleni basilari, qualora possieda la competenza con il kit da avvelenatore. A discrezione dell'Arbitro, il personaggio può produrre anche altri tipi di veleni. Non tutti gli ingredienti per creare veleni sono disponibili sul mercato, e procurarsi taluni ingredienti potrebbe essere la base di un'intera avventura.

Un personaggio può invece cercare di raccogliere il veleno di una creatura velenosa, come un serpente, una viverna o un ragno talpa. La creatura deve essere inabile o morta, e la raccolta impiega 1d6 minuti seguiti da una prova di Intelligenza (Natura) CD 20 (applicare la competenza con il kit da avvelenatore se il personaggio non ha la competenza in Natura). Se la prova riesce, il personaggio raccoglie veleno sufficiente per una singola dose. Se la prova fallisce, il personaggio non riesce ad estrarre il veleno. Se la prova fallisce di 5 o più, il personaggio subisce gli effetti del veleno della creatura.

Spese Ricorrenti

Oltre le spese per mantenere uno specifico stile di vita, gli avventurieri potrebbero possedere ulteriori fonti che attingono alle loro risorse. I personaggi dei giocatori che entrano in possesso di proprietà, possiedono attività e ingaggiano mercenari devono coprire i costi che comportano queste voci.

Costi di Mantenimento

Proprietà	Costo Totale al Giorno	Mercenari Qualificati	Mercenari Non Addestrati
Abbazia	20 mo	5	25
Avamposto o forte	50 mo	20	40
Capanno di caccia	5 ma	1	-
Fattoria	5 ma	1	2
Locanda, paese o città	5 mo	1	5
Locanda, su strada di campagna	10 mo	5	10
Loggia della Gilda, paese o città	5 mo	5	3
Negozi	2 mo	1	-
Palazzo o grande castello	400 mo	200	100
Posto di scambio	10 mo	4	2
Rocca o piccolo castello	100 mo	50	50
Tempio, grande	25 mo	10	10
Tempio, piccolo	1 mo	2	-
Tenuta nobiliare	10 mo	3	15
Torre, fortificata	25 mo	10	-

Non è raro per gli avventurieri – in particolare dopo il 10° livello – ottenere la proprietà di un castello, una taverna o un altro tipo di proprietà.

La tabella Costi di Mantenimento mostra il costo di mantenimento giornaliero di una simile proprietà. (Il costo della vita non è compreso dato che ricade nelle spese per lo stile di vita, discusse nelle *Regole Base*). Le spese di mantenimento devono essere pagate ogni 30 giorni. Dato che gli avventurieri trascorrono gran parte del loro tempo all'avventura, lo staff comprende un amministratore che si occupi dei pagamenti in assenza della compagnia.

Costo Totale al Giorno. Il costo comprende tutto ciò che serve per mantenere la proprietà e far sì che tutto funzioni, inclusi i salari dei mercenari. Se la proprietà produce denaro che può compensare i costi di mantenimento, la cosa viene già tenuta di conto dalla tabella.

Mercenari Qualificati e Non Addestrati. Le *Regole Base* spiegano la differenza tra un mercenario qualificato e uno non addestrato.

Attività

Un'attività di proprietà di avventurieri può produrre denaro sufficiente da coprire i propri costi di mantenimento. Tuttavia, il proprietario deve assicurarsi periodicamente che tutto proceda correttamente, occupandosi dell'attività tra un'avventura e l'altra. Vedi le informazioni sul dirigere un'attività nel documento "Attività Fuori Servizio" delle *Regole Avanzate*.

Guarnigioni

I castelli e le rocche impiegano soldati (usare le statistiche di guardie e veterani dalle *Regole dell'Arbitro*) per difendersi. Le locande su strada, gli avamposti e forti, palazzi e templi si basano su difensori meno esperti (usare le statistiche delle guardie dalle *Regole dell'Arbitro*). Questi combattenti armati compongono il grosso dei mercenari qualificati di queste proprietà.

Equipaggiamento d'Assedio

Le armi d'assedio sono progettate per assalire castelli e altre fortificazioni murate.

Ariete

Grande Oggetto

Classe Armatura: 15

Punti Ferita: 100

Immunità al Danno: psichico, veleno

Un ariete consiste di una galleria mobile equipaggiata di un tronco pesante sospeso a due travi tramite delle catene. La punta del tronco è fatta in ferro e viene usata per abbattere porte e barricate.

Ci vogliono almeno quattro creature di taglia Media per operare l'ariete. Grazie al tetto della galleria, questi operatori godono di copertura totale dagli attacchi dall'alto.

Ariete. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (3d10) danni contundenti.

Balista

Grande Oggetto

Classe Armatura: 15

Punti Ferita: 50

Immunità al Danno: psichico, veleno

Una balista è un'enorme balestra che spara saette pesanti. Prima di sparare, deve essere caricata e mirata. Ci vuole un'azione per caricare l'arma, un'azione per mirarla, e un'azione per sparare.

Saetta. Attacco con Arma a Gittata: +6 a colpire, gittata 36/144 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (3d10) danni perforanti.

Calderone Sospeso

Grande Oggetto

Classe Armatura: 19

Punti Ferita: 20

Immunità al Danno: psichico, veleno

Un calderone è un vaso di ferro sospeso in modo che possa essere rivoltato facilmente per spargerne il contenuto. Una volta svuotato, il calderone deve essere riempito di nuovo – e i suoi contenuti di solito riscaldati – prima che possa essere usato ancora. Ci vogliono tre azioni per riempire un calderone e un'azione per rivoltarlo. Il calderone può essere riempito di liquidi con effetti diversi.

Olio Bollente. Il calderone versa olio bollente in un'area quadrata di 3 metri di lato direttamente sotto di esso. Qualsiasi creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15 e subire 10 (3d6) danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Cannone

Grande Oggetto

Classe Armatura: 19

Punti Ferita: 75

Immunità al Danno: psichico, veleno

Un cannone usa polvere da sparo per proiettare nell'aria a grande velocità delle palle pesanti fatte di ferro.

Un cannone è di solito sostenuto da una struttura di legno con ruote. Prima di sparare, deve essere caricato

e mirato. Ci vuole un'azione per caricare l'arma, un'azione per mirare e un'azione per sparare.

Palla di Cannone. Attacco con Arma a Gittata: +6 a colpire, gittata 180/720 m, un bersaglio.

Colpisce: 44 (8d10) danni contundenti.

Mangano

Grande Oggetto

Classe Armatura: 15

Punti Ferita: 100

Immunità al Danno: psichico, veleno

Il mangano è un tipo di catapulta che scaglia degli oggetti pesanti con un arco molto accentuato. I loro proiettili possono colpire i bersagli dietro una copertura. Prima di sparare, deve essere caricato e mirato. Ci vogliono due azioni per caricarlo, due azioni per mirarlo, e un'azione per sparare.

Un mangano di solito scaglia una grossa pietra, ma può usare anche tipi di proiettili differenti con effetti diversi.

Pietra di Mangano. Attacco con Arma a Gittata: +5 a colpire, gittata 60/240 m (non può colpire bersagli a meno di 18 metri da esso), un bersaglio.

Colpisce: 27 (5d10) danni contundenti.

Torre d'Assedio

Mastodontica Oggetto

Classe Armatura: 15

Punti Ferita: 200

Immunità al Danno: psichico, veleno

Una torre d'assedio è una struttura di legno mobile con un tronco centrale e stecche lungo le pareti. Grandi ruote di legno o rulli permettono alla torre di essere spinta o trascinata da soldati e bestie da carico. Le creature di taglia Media o inferiore possono usare la torre d'assedio per raggiungere la cima di mura alte fino a 12 metri. Una creatura all'interno della torre ha copertura totale contro gli attacchi provenienti dall'esterno della torre.

Trabocco

Enorme Oggetto

Classe Armatura: 15

Punti Ferita: 150

Immunità al Danno: psichico, veleno

Il trabocco è una potente catapulta che scaglia i suoi proiettili con un arco molto accentuato, in modo da colpire i bersagli dietro le coperture. Prima di sparare, deve essere caricato e mirato. Ci vogliono due azioni per caricarlo, due azioni per mirarlo, e un'azione per sparare.

Un trabocco di solito scaglia una grossa pietra, ma può usare anche tipi di proiettili differenti con effetti diversi.

Pietra da Trabocco. Attacco con Arma a Gittata: +5 a colpire, gittata 90/360 m (non può colpire bersagli a meno di 18 metri da esso), un bersaglio.

Colpisce: 44 (8d10) danni contundenti.

Doti

Una dote rappresenta un talento o un'area di specializzazione che fornisce al personaggio delle abilità speciali. Rappresenta addestramento, esperienza e capacità al di fuori di quelle fornite dalla classe.

A certi livelli, la tua classe ti fornisce il privilegio Incremento di Punteggio di Abilità. Utilizzando la regola opzionale delle doti, puoi scegliere di rinunciare a questo privilegio per prendere invece una dote a tua scelta. Ogni dote può essere acquisita solo una volta, a meno che la sua descrizione non dica altrimenti.

Per acquisire una dote devi soddisfare tutti i prerequisiti specificati nella sua descrizione. Se mai dovessi perdere il prerequisito per una dote, non potrai più usare quella dote fino a quando non avrai recuperato il prerequisito.

Adepto Elementale

Prerequisito: L'abilità di lanciare almeno un incantesimo.

Quando ottieni questa dote, scegli uno dei seguenti tipi di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Gli incantesimi che esegui ignorano la resistenza al danno del tipo scelto. Inoltre, quando tiri il danno per un incantesimo eseguito da te e che infligge danni di quel tipo, puoi trattare tutti i risultati di 1 come fossero 2.

Puoi selezionare questa dote più volte. Ogni volta che lo fai, devi scegliere un diverso tipo di danno.

Adepto Marziale

- Apprendi due manovre a tua scelta tra quelle a disposizione dell'archetipo del Maestro della Battaglia nella classe del guerriero. Se la manovra che usi richiede al tuo bersaglio di effettuare un tiro salvezza per resistere all'effetto della manovra, la CD del tiro salvezza è 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (scegli tu quale).
- Aumenti di uno i tuoi dadi superiorità. Se non hai dadi superiorità ne ottieni uno, un d6. Questo dado viene usato per alimentare le tue manovre. Un dado superiorità viene speso quando viene utilizzato. Recuperi i dadi superiorità spesi al termine di un riposo breve o lungo.

Afferratore

Prerequisito: Forza 13 o più.

- Hai vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura che si sta afferrando con te.
- Puoi cercare di usare la tua azione per immobilizzare una creatura che stai afferrando. Per farlo effettua un'altra prova di afferrare. Se la riesci, tu e la creatura siete entrambi intralciati fino al termine dell'afferrare.

Allerta

- Ottieni un bonus di +5 all'iniziativa.
- Non puoi essere sorpreso mentre sei cosciente.
- Le altre creature non ottengono vantaggio ai tiri di attacco effettuati contro di te perché nascoste.

Ammazza Magi

- Quando una creatura entro 1,5 metri da te esegue un incantesimo, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura.
- Quando danneggi una creatura che si sta concentrando su di un incantesimo, quella creatura ha svantaggio al tiro salvezza che deve effettuare per mantenere la concentrazione.
- Hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi eseguiti da creature entro 1,5 metri da te.

Assaltatore

Quando usi la tua azione per Scattare, puoi usare un'azione bonus per effettuare un attacco con arma da mischia o per spingere una creatura.

Se ti muovi di almeno 3 metri in linea retta immediatamente prima di effettuare questa azione bonus, ottieni un bonus di +5 al tiro di danno dell'attacco (se decidi di effettuare un tiro di attacco e colpisci) o spingi il bersaglio fino a 3 metri lontano da te (se decidi di spingere e riesci a farlo).

Atleta

- Aumenti il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Quando sei prono, rialzarsi consuma solo 1,5 metri di movimento.
- La tua velocità non viene dimezzata quando sei in scalata.
- Puoi fare un salto lungo con rincorsa o un salto in alto con rincorsa dopo esserti spostato di soli 1,5 metri a piedi, invece che 3 metri.

Attaccante Selvaggio

Una volta per turno quando tiri per il danno per l'attacco con un'arma da mischia, puoi ritirare i dadi di danno dell'arma e usare uno dei due totali.

Attore

- Aumenta il tuo punteggio di Carisma di 1, fino ad un massimo di 20.
- Hai vantaggio alle prove di Carisma (Raggiro) e Carisma (Intrattenimento) quando cerchi di farti passare per un'altra persona.
- Puoi imitare la parlata di un'altra persona o i suoni emessi da un'altra creatura. Devi aver udito la persona parlare, oppure il suono emesso dalla creatura, per almeno 1 minuto. Una prova di Saggezza (Intuizione) contesa dalla tua prova di Carisma (Raggiro) permette all'ascoltatore di determinare che il suono è falso.

Cecchino con Incantesimi

Prerequisito: L'abilità di eseguire almeno un incantesimo

- Quando esegui un incantesimo che richiede che tu effettui un tiro di attacco, la gittata dell'incantesimo è raddoppiata.
- I tuoi attacchi con incantesimi a gittata ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Apprendi un trucchetto che richiede un tiro di attacco. Scegli un trucchetto dalla lista degli incantesimi del bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. La tua abilità da incantatore dipende dalla lista degli incantesimi che hai scelto: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

Combattente con Due Armi

- Ottieni un bonus di +1 alla CA quando impugni una diversa arma da mischia in ciascuna mano.
- Puoi usare il combattimento con due armi anche quando le armi da mischia ad una mano che stai impugnando non sono leggere.
- Puoi estrarre o rinfoderare due armi ad una mano quando ne potresti normalmente solo estrarre o rinfoderare una.

Combattente in Sella

Quando sei in sella e non sei inabile, ottieni i seguenti benefici:

- Hai vantaggio ai tiri di attacco da mischia contro qualsiasi creatura appiedata che sia di taglia inferiore a quella del tuo cavallo.
- Puoi obbligare un attacco che prende a bersaglio la tua cavalcatura, a prendere a bersaglio te.
- Se la tua cavalcatura è soggetta ad un effetto che le permette di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, se riesce il tiro salvezza non subisce danni, e se lo fallisce li dimezza.

Corazzato Leggero

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature leggere.

Corazzato Moderatamente

Prerequisito: Competenza con le armature leggere

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature medie e gli scudi.

Corazzato Pesante

Prerequisito: Competenza con le armature medie

- Aumenta il tuo punteggio di Forza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature pesanti.

Duellante Difensivo

Prerequisito: Destrezza 13 o più

Quando impugni un'arma di precisione con cui sei competente e un'altra creatura ti colpisce con un attacco in mischia, puoi usare la tua reazione per sommare il tuo bonus di competenza alla tua CA per quell'attacco, facendo sì che potenzialmente possa andare a vuoto.

Durature

- Aumenta il tuo punteggio di Costituzione di 1, fino ad un massimo di 20.
- Quando tiri un Dado Ferita per recuperare punti ferita, il minimo numero di punti ferita che recuperi dal tiro è pari al doppio del tuo modificatore di Costituzione (minimo 2).

Esperto di Balestre

- Ignori la qualità caricamento delle balestre con cui sei competente e del balestrino.
- Trovarti entro 1,5 metri da una creatura ostile non comporta svantaggio ai tuoi tiri di attacco.
- Quando usi l'azione Attaccare e attacchi con un'arma a una mano, puoi usare un'azione bonus per attaccare con un balestrino carico che stai impugnando.

Esploratore di Sotterranei

- Hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e Intelligenza (Investigazione) effettuate per individuare la presenza di porte segrete.
- Hai vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare o resistere alle trappole.
- Puoi cercare la presenza di trappole anche mentre viaggi ad andatura normale, invece che dover andare ad andatura lenta.

Fonte d'Ispirazione

Prerequisito: Carisma 13 o più

Puoi impiegare 10 minuti ad ispirare i tuoi compagni, aumentando la loro risolutezza nel combattere. Quando lo fai, scegli fino a sei creature amiche (compreso te stesso) entro 9 metri da te e che ti possano vedere o sentire e che ti possano capire. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al tuo livello + il tuo modificatore di Carisma. Una creatura non può ottenere altri punti ferita temporanei da questa dote finché non avrà terminato un riposo breve o lungo.

Fortunato

Possiedi 3 punti fortuna. Ogni volta che effettui un tiro di attacco, prova di abilità, o tiro salvezza, prima o dopo aver tirato il dado, ma prima di determinarne il risultato, puoi spendere un punto fortuna per tirare un d20 aggiuntivo. Sta a te poi scegliere quale dei d20 usare per determinare il risultato del tiro di attacco, prova di abilità o tiro salvezza. Puoi spendere un punto fortuna anche quando il tiro di attacco viene effettuato contro di te. Tira un d20, e poi scegli se l'attacco usa il tuo tiro o quello dell'attaccante. Se più di una creatura spende un punto fortuna per influenzare il risultato di un tiro, i punti si cancellano vicendevolmente; non si tira nessun dado aggiuntivo. Recupera i punti fortuna spesi quando avrai terminato un riposo lungo.

Guaritore

- Quando usi un kit da guaritore per stabilizzare una creatura morente, quella creatura recupera anche 1 punto ferita.
- Con un'azione, puoi consumare un uso di un kit da guaritore per assistere una creatura e ridarle 1d6 + 4 punti ferita, più un numero di punti ferita aggiuntivi pari al numero massimo di Dadi Ferita della creatura. La creatura non può recuperare di nuovo punti ferita grazie a questa dote, prima che abbia terminato un riposo breve o lungo.

Incantatore da Guerra

Prerequisito: L'abilità di eseguire almeno un incantesimo

- Quando subisci danni, hai vantaggio ai tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere la concentrazione su di un incantesimo.
- Puoi svolgere le componenti somatiche degli incantesimi anche quando impugnhi armi o uno scudo in una o entrambe le mani.
- Quando il movimento di una creatura ostile provoca un attacco di opportunità da parte tua, puoi usare la tua reazione per eseguire un incantesimo sulla creatura, piuttosto che effettuare un attacco di opportunità. L'incantesimo deve avere tempo di esecuzione 1 azione e deve prendere a bersaglio solo quella creatura.

Incantatore Rituale

Prerequisito: Intelligenza o Saggezza 13 o più

Hai appreso un certo numero di incantesimi che puoi eseguire come rituali. Questi incantesimi sono scritti in un libro rituale, che devi avere a portata di mano quando ne esegui uno.

Quando scegli questa dote, acquisisci un libro rituale che contiene due incantesimi di 1° livello di tua scelta. Scegli una delle classi seguenti: bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. Devi scegliere i tuoi incantesimi dalla lista degli incantesimi di quella classe, e l'incantesimo che scegli deve avere l'etichetta rituale. La classe da te scelta determina anche la tua abilità da incantatore per quegli incantesimi: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

Se incontri un incantesimo in forma scritta, come una *pergamena degli incantesimi* magica o il libro degli incantesimi di un mago, potresti provare ad aggiungerlo al tuo libro rituale. L'incantesimo deve trovarsi sulla lista degli incantesimi della classe da te scelta, il suo livello di incantesimo non può essere superiore alla metà dei tuoi livelli (arrotondati per difetto, minimo 1), e deve avere l'etichetta rituale. Il processo di copiare l'incantesimo nel tuo libro rituale richiede 2 ore per livello dell'incantesimo, e costa 50 mo per suo livello. Il costo rappresenta le componenti materiali che spendi nella sperimentazione per apprendere l'incantesimo, oltre agli inchiostri pregiati necessari a trascriverlo.

Iniziato alla Magia

Scegli una classe: bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. Apprendi due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi di quella classe.

Inoltre, scegli un incantesimo di 1° livello da quella stessa lista. Apprendi quell'incantesimo e puoi eseguirlo al suo livello più basso (a meno che tu non lo abbia appreso in qualche altro modo, allorché potrai usarlo seguendo le regole del caso). Una volta che lo hai eseguito, devi terminare un riposo lungo prima di poterlo eseguire di nuovo.

La tua abilità da incantatore per questi incantesimi dipenda dalla classe scelta: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

Linguista

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Puoi apprendere tre lingue di tua scelta.
- Puoi creare messaggi cifrati, che gli altri non possono decodificare a meno che non glieli insegni, riescano una prova di Intelligenza (CD uguale al tuo punteggio di Intelligenza + il tuo bonus di competenza), o usino la magia per decifrarli.

Maestro delle Armature Medie

Prerequisito: Competenza con le armature medie

- Indossare un'armatura media non impone svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).
- Mentre indossi un'armatura media, puoi sommare 3, invece che 2, alla tua CA se possiedi Destrezza 16 o più.

Maestro delle Armature Pesanti

Prerequisito: Competenza con le armature pesanti

- Aumenta il tuo punteggio di Forza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Mentre indossi un'armatura pesante, i danni contundenti, perforanti e taglienti che subisci da armi non magiche, diminuiscono di 3.

Maestro d'Armi

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza in quattro armi semplici o marziali di tua scelta.

Maestro di Armi Grosse

- Durante il tuo turno, quando, con un'arma da mischia, ottieni un colpo critico o riduci una creatura a 0 punti ferita, puoi effettuare un attacco con arma da mischia come azione bonus.
- Prima di effettuare un attacco da mischia con un'arma pesante in cui sei competente, puoi decidere di assumere una penalità di -5 al tiro di attacco. Se l'attacco colpisce, sommi +10 al danno dell'attacco.

Maestro di Armi Inastate

- Quando effettui l'azione Attaccare e attacchi solo con un falciante, alabarda o bastone da combattimento, puoi usare un'azione bonus per effettuare un attacco da mischia con l'estremità opposta dell'arma. Il dado di danno dell'arma per questo attacco è un d4, e l'attacco infligge danni contundenti. L'attacco bonus utilizza lo stesso modificatore di abilità dell'attacco principale.
- Mentre impugni un falciante, alabarda, picca o bastone da combattimento, le altre creature provocano un attacco di opportunità da parte tua quando entrano nella tua portata.

Maestro dello Scudo

Mentre impugni uno scudo, ottieni i seguenti benefici:

- Se effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per cercare di spingere una creatura entro 1,5 metri da te con il tuo scudo.
- Se non sei inabile, puoi sommare il bonus di CA del tuo scudo a qualsiasi tiro salvezza di Destrezza che effettui contro un incantesimo o altro effetto nocivo che ti prende a bersaglio.
- Se sei soggetto ad un incantesimo che ti permetta di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, puoi usare la tua reazione per non subire danni se riesci il tiro salvezza, interponendo lo scudo tra di te e la fonte dell'effetto.

Mente Affinata

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Sai sempre dove si trovi il nord.
- Sai sempre il numero di ore che mancano prima della prossima alba o tramonto.
- Puoi ricordare perfettamente qualsiasi cosa tu abbia visto o udito negli ultimi mesi.

Mobile

- La tua velocità aumenta di 3 metri.
- Quando usi l'azione Scattare, il terreno difficile non raddoppia il movimento per quel turno.
- Quando effettui un attacco da mischia contro una creatura, non provochi attacchi di opportunità da quella creatura per il resto del turno, che tu colpisca o meno.

Nascosto

Prerequisito: Destrezza 13 o più

- Puoi provare a nasconderti quando sei oscurato leggermente rispetto alla creatura da cui ti stai provando a nascondere.
- Quando sei nascosto ad una creatura e la manchi con un attacco con arma a gittata, effettuare l'attacco non rivela la tua posizione.
- La luce fioca non impone svantaggio alle tue prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Osservatore

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza o Saggezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Se puoi vedere la bocca di una creatura mentre parla una lingua che comprendi, puoi interpretare quello che sta dicendo leggendole le labbra.
- Hai un bonus di +5 ai tuoi punteggi di Saggezza (Percezione) passiva e Intelligenza (Investigazione) passiva.

Qualificato

Ottieni la competenza in qualsiasi tre qualifiche o attrezzi di tua scelta.

Resiliente

- Aumenta un tuo punteggio di abilità di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni competenza nei tiri salvezza che usano l'abilità scelta.

Rissaiolo da Taverna

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Costituzione di 1, fino ad un massimo di 20.
- Sei competente con le armi improvvisate.
- I tuoi colpi disarmati usano un d4 per i danni.
- Quando colpisci una creatura con un colpo disarmato o un'arma improvvisata durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per tentare di afferrare il bersaglio.

Robusto

Quando ottieni questa dote, i tuoi punti ferita massimi aumentano di un valore pari al doppio del tuo livello. Ogni qualvolta ottieni un nuovo livello, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 2 ulteriori punti ferita.

Sentinella

- Quando colpisci una creatura con un attacco di opportunità, la velocità della creatura scende a 0 per il resto di quel turno.
- Le creature provocano attacchi di opportunità da parte tua anche se effettuano l'azione Disimpegnarsi prima di abbandonare la tua portata.
- Quando una creatura entro 1,5 metri da te effettua un attacco contro un bersaglio diverso da te (e quel bersaglio non ha questa dote), puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro la creatura che ha effettuato l'attacco.

Tiratore Scelto

- Attaccare a gittata lunga non impone svantaggio ai tuoi tiri di attacco con armi a gittata.
- I tuoi attacchi con armi a gittata ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Prima di effettuare un tiro di attacco con un'arma a gittata in cui sei competente, puoi scegliere di subire una penalità di -5 al tiro di attacco. Se l'attacco colpisce, somma +10 al danno dell'attacco.

Multiclassare

Multiclassare ti permette di ottenere livelli in più classi. Farlo ti permette di mescolare le capacità di quelle classi per creare un concetto di personaggio che poteva essere impossibile da riprodurre con le normali opzioni di classe.

Con questa regola, hai l'opzione di ottenere un livello in una nuova classe ogni volta che avanzi di livello, invece di guadagnare un livello nella tua classe attuale. I tuoi livelli in tutte le classi vengono sommati assieme per determinare il livello del tuo personaggio. Ad esempio, se hai tre livelli da mago e due da guerriero, sarai un personaggio di 5° livello. Con il salire di livello, potresti restare un membro della tua classe originale con solo qualche livello nell'altra classe, oppure cambiare totalmente strada, senza più riguardare alla classe che ti sei lasciato alle spalle. Potresti addirittura iniziare a progredire in una terza o quarta classe. Comparato ad un personaggio classe singola dello stesso livello, sacrificherai un po' di dedizione in cambio della versatilità.

Prerequisiti

Per accedere ad una nuova classe, devi soddisfare i prerequisiti dei punteggi di abilità sia per la tua classe attuale che per quella nuova, come mostrato sulla tabella Prerequisiti per Multiclassare. Senza l'addestramento completo che un personaggio principiante riceve, devi apprendere velocemente lo studio della tua nuova classe, grazie ad un'attitudine naturale riflessa dai tuoi punteggi di abilità sopra la media.

Prerequisiti per Multiclassare

Classe	Punteggio Minimo di Abilità
Barbaro	Forza 13
Bardo	Carisma 13
Chierico	Saggezza 13
Druido	Saggezza 13
Fattucchiere	Carisma 13
Furfante	Destrezza 13
Guerriero	Forza 13 o Destrezza 13
Mago	Intelligenza 13
Monaco	Destrezza 13 e Saggezza 13
Paladino	Forza 13 e Carisma 13
Ramingo	Destrezza 13 e Saggezza 13
Stregone	Carisma 13

Punti Esperienza

Il costo in punti esperienza per guadagna un livello è sempre basato sul tuo livello totale di personaggio, come mostrato sulla tabella Avanzamento del Personaggio nel capitolo 1 delle *Regole Base*, non sul livello di una tua specifica classe.

Punti Ferita e Dadi Ferita

Ottieni i punti ferita dalla tua nuova classe come descritto per i livelli dopo il 1°. Ottieni i punti ferita di 1° livello per la tua classe solo quando sei un personaggio di 1° livello.

Somma i Dadi Ferita di tutte le tue classi per formare una riserva di Dadi Ferita. Se i tuoi Dadi Ferita sono tutti dello stesso tipo di dado, per semplicità puoi unirli. Se le tue classi forniscono Dadi Ferita di tipi diversi, tienine traccia separatamente.

Bonus di Competenza

Il tuo bonus di competenza è sempre basato sul tuo livello totale di personaggio, come mostrato sulla tabella Avanzamento del Personaggio, nel capitolo 1 delle *Regole Base*, non sul livello di una tua specifica classe.

Competenze

Quando ottieni un livello in una classe dopo la prima, ottieni solo alcune delle competenze iniziali di quella classe, come mostrato sulla tabella Competenze Multiclasse.

Competenze Multiclasse

Classe	Competenze Ottenute
Barbaro	Scudi, armi semplici, armi marziali
Bardo	Armature leggere, una qualifica di tua scelta, uno strumento musicale di tua scelta
Chierico	Armature leggere, armature medie, scudi
Druido	Armature leggere, armature medie, scudi (i druidi non indossano armature né usano scudi fatti di metallo)
Fattucchiere	Armature leggere, armi semplici
Furfante	Armature leggere, una qualifica dalla lista delle qualifiche della classe, attrezzi da ladro
Guerriero	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Mago	-
Monaco	Armi semplici, spada corta
Paladino	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Ramingo	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali, una qualifica dalla lista delle qualifiche di classe
Stregone	-

Privilegi di Classe

Quando ottieni un nuovo livello in una classe, ottieni i suoi privilegi per quel livello. Quando si multi classe, tuttavia, alcuni privilegi sottostanno a delle ulteriori regole: Attacco Extra, Difesa Disarmata, Incanalare Divinità e Incantesimi. Inoltre ottieni l'equipaggiamento iniziale solo della tua prima classe.

Attacco Extra

Se ottieni il privilegio di classe Attacco Extra da più di una classe, i privilegi non si sommano. Non puoi effettuare più di due attacchi con questo privilegio, a meno che non venga specificato (come nella versione dell'Attacco Extra del guerriero).

Difesa Disarmata

Se già possiedi il privilegio Difesa Disarmata, non puoi ottenerlo anche da un'altra classe.

Incanalare Divinità

Se già possiedi il privilegio Incanalare Divinità e ottieni un livello in una classe che fornisce anch'essa lo stesso privilegio, ottieni gli effetti di Incanalare Divinità concessi da quella classe, ma senza ottenere ulteriori usi del privilegio. Ne ottieni usi aggiuntivi solo quando raggiungi un livello di classe che te li conferisce esplicitamente. Ogni qualvolta usi questo privilegio, puoi scegliere qualsiasi degli effetti di Incanalare Divinità disponibili alle classi da te possedute.

Incantesimi

La tua capacità di eseguire incantesimi dipende in parte dal tuo livello totale in tutte le tue classi da incantatore e in parte dai singoli livelli in quelle classi. Una volta che hai ottenuto il privilegio Incantesimi da più di una classe, usa le regole seguenti. Se multiclassi, ma possiedi il privilegio Incantesimi solo da una classe, segui le regole descritte in quella classe.

Incantesimi Conosciuti e Preparati. Determini quali incantesimi tu conosca e possa preparare individualmente per ciascuna classe, come fossi un membro classe singola di quella classe.

Ogni incantesimo conosciuto e preparato è associato ad una delle tue classi, e userai l'abilità incantesimi di quella classe quando eseguirai l'incantesimo. Allo stesso modo, un focus di incantamento, come un simbolo sacro, può essere usato solo con gli incantesimi associati a quel focus.

Slot Incantesimo. Determini i tuoi slot incantesimo disponibili sommando tutti i tuoi livelli da bardo, chierico, druido, mago e stregone, la metà (arrotondata per difetto) dei tuoi livelli da paladino e ramingo, e un terzo (arrotondato per difetto) dei tuoi livelli da guerriero o fufante se possiedi il privilegio Cavaliere Arcano o Ingannatore Arcano. Usa questo totale per determinare gli slot incantesimo consultando la tabella Incantatore Multiclasse.

Se possiedi più di una classe da incantatore, questa tabella potrebbe fornirti slot incantesimo di un livello più alto degli incantesimi che conosci o puoi preparare. Puoi usare questi slot, ma solo per eseguire i tuoi incantesimi di livello più basso. Se un incantesimo di livello basso, come *mani brucianti*, ha un effetto potenziato quando eseguito usando uno slot di livello più alto, puoi usarne l'effetto potenziato, anche se normalmente non possiedi alcun incantesimo di quel livello superiore.

Magia del Patto. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi e il privilegio di classe Magia del Patto della classe del fattucchiere, puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio Magia del Patto per eseguire incantesimi che conosci o hai preparato dalle classi con il privilegio Incantesimi, e puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio di classe Incantesimi per eseguire gli incantesimi da fattucchiere che conosci.

Incantatore Multiclasse: Slot Incantesimo per Livello dell'Incantesimo

Livello	- Slot Incantesimo -								
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Attività Fuori Servizio Avanzate

Il capitolo 8 “Avventura” delle *Regole Base* descrive alcune attività fuori servizio per riempire il vuoto tra un'avventura e l'altra. A seconda dello stile della campagna e la particolare formazione e interessi degli avventurieri, potreste rendere disponibili solo alcune o tutte le seguenti attività come azioni. L'Arbitro può inventare ulteriori Attività Fuori Servizio basandosi sulle seguenti e quelle presenti nelle *Regole Base*.

Creare Oggetti Magici

La creazione di un oggetto magico è un compito lungo e costoso. Per cominciare, un personaggio deve possedere una formula che descriva la costruzione dell'oggetto. Il personaggio deve essere anche un incantatore con slot incantesimo e deve essere in grado di eseguire qualsiasi incantesimo che l'oggetto possa produrre. Inoltre, il personaggio deve soddisfare un requisito minimo di livello determinato dalla rarità dell'oggetto, come mostrato sulla tabella Creare Oggetti Magici.

L'Arbitro può decidere che per la loro creazione certi oggetti richiedano anche materiali o luoghi speciali.

Creare Oggetti Magici

Rarità dell'Oggetto	Costo di Creazione	Livello Minimo
Comune	100 mo	3°
Non comune	500 mo	3°
Raro	5.000 mo	6°
Molto raro	50.000 mo	11°
Leggendario	500.000 mo	17°

Un oggetto ha un costo di creazione specificato nella tabella Creare Oggetti Magici (dimezzare il costo per un oggetto consumabile, come una pozione o una pergamena). Un personaggio impegnato nella costruzione di un oggetto magico effettua progressi in incrementi da 25 mo, spendendo quella cifra ogni giorno di lavoro finché il costo totale non sarà stato soddisfatto. Si assume che il personaggio lavori per 8 ore al giorno. Quindi, creare un oggetto magico non comune richiede 20 giorni e 500 mo. L'Arbitro è libero di modificare questi costi per adattarli alle esigenze della sua campagna.

Se l'oggetto che sta venendo creato produce un incantesimo, il creatore deve spendere uno slot incantesimo del livello dell'incantesimo per ogni giorno del processo di creazione. Le componenti materiali dell'incantesimo devono essere sempre a portata di mano durante tutto il processo. Se l'incantesimo normalmente consuma queste componenti, esse verranno consumate dal processo di creazione. Se l'oggetto sarà in grado di produrre l'incantesimo solo una volta, come per le *pergamene degli incantesimi*, le componenti saranno consumate solo una volta nel processo di creazione. Altrimenti, le componenti vengono consumate una volta per ogni giorno del processo di creazione dell'oggetto.

Più personaggi possono combinare i loro sforzi per creare un oggetto magico se ciascuno di loro soddisfa i

prerequisiti di livello. Ciascun personaggio può contribuire incantesimi, slot incantesimo e componenti, purché tutti partecipino durante l'intero processo di creazione. Ogni personaggio può contribuire per l'equivalente di 25 mo di lavoro per ciascun giorno trascorso ad aiutare nella costruzione dell'oggetto. Normalmente, un personaggio che svolge questa attività crea uno degli oggetti magici già conosciuti nella campagna, ma l'Arbitro può concedere la creazione di oggetti magici totalmente nuovi.

Mentre costruisce un oggetto magico, il personaggio può mantenere uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno, o uno stile di vita confortevole pagando la metà del normale costo.

Diffondere Voci

Smuovere l'opinione pubblica può essere un ottimo modo per abbattere un antagonista o promuovere un amico. Diffondere voci è un modo efficiente, sebbene spesso sottovalutato, di raggiungere questi obiettivi. Delle chiacchiere ben piazzate possono incrementare la posizione sociale di un individuo all'interno di una comunità o implicare una persona in uno scandalo. Una voce deve essere semplice, concreta e difficile da screditare. Una chiacchiera efficace deve essere anche credibile, e giocare su quello che le persone vogliono credere riguardo il soggetto in questione.

Diffondere una voce su di un individuo o un'organizzazione richiede un numero di giorni che varia in base alle dimensioni della comunità, come mostrato sulla tabella Diffondere Voci. In un paese o città, il tempo trascorso deve essere continuo. Se il personaggio diffonde la voce per dieci giorni, scompare per partecipare ad un'avventura per un'altra manciata di giorni e poi ritorna, le voci saranno svanite, dato che si nutrono di una costante ripetizione.

Diffondere Voci

Dimensioni dell'Insedimento	Tempo Richiesto
Villaggio	2d6 giorni
Paese	4d6 giorni
Città	6d6 giorni

Dirigere un'Attività

Gli avventurieri potrebbero ritrovarsi proprietari di un'attività che non ha nulla a che fare con l'esplorazione di sotterranei o il salvare il mondo. Un personaggio potrebbe ereditare un negozio da fabbro, o la compagnia potrebbe ricevere un appezzamento di terra o una taverna come ricompensa. Se tengono all'attività, i personaggi potrebbero trascorrere il periodo tra le avventure a mantenerla e preoccuparsi che lavori senza problemi.

Un personaggio tira un d20 e somma il numero di giorni spesi su questa attività fuori servizio diviso 5 (arrotondare per eccesso, massimo 30 giorni, per un bonus massimo di +6), poi compara il totale sulla tabella Dirigere un'Attività per determinare cosa accade.

NEXT Regole Avanzate del Giocatore – Avventura – Attività Fuori Servizio

Se al personaggio è richiesto di pagare una cifra come risultato del tiro sulla tabella e non riesce a sostenerla, l'attività inizierà a fallire. Per ogni debito non pagato in questa maniera, il personaggio subirà una penalità di -2 ai successivi tiri su questa tabella.

Dirigere un'Attività

d20 + Livello / 5	Risultato
1-4	Devi pagare una volta e mezza il costo di mantenimento dell'attività per ciascun giorno trascorso.
5-6	Devi pagare il pieno costo di mantenimento dell'attività per ciascun giorno trascorso.
7-8	Devi pagare metà del costo di mantenimento dell'attività per ciascun giorno trascorso. I profitti coprono l'altra metà.
9-12	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso.
13-16	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso. Produce un profitto di 1d6 x 5 mo.
17-18	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso. Produce un profitto di 2d8 x 5 mo.
19 o più	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso. Produce un profitto di 3d10 x 5 mo.

Divertimenti

I personaggi possono trascorrere il loro periodo fuori servizio impegnati in varie attività di intrattenimento come partecipare a feste, ubriacarsi, giocare d'azzardo o qualsiasi altra cosa li aiuti a digerire i pericoli dell'avventura.

Un personaggio che si dà ai divertimenti spende soldi come se mantenesse uno stile di vita ricco. Al termine del periodo trascorso a divertirsi, il giocatore tira il d20 e vi somma un quinto del livello del personaggio (arrotondato per eccesso), e poi compara il totale alla tabella Divertimenti per determinare cosa accada al personaggio (Oppure sarà l'Arbitro a scegliere).

Divertimenti

d20 + Livello / 5	Risultato
1-2	Al termine del periodo fuori servizio vieni imprigionato per 1d4 giorni con l'accusa di comportamento inappropriato e disturbo della quiete pubblica. Puoi pagare una multa di 10 mo per evitare la galera, o puoi tentare di resistere all'arresto.
3-4	Recuperi i sensi in uno strano posto senza ricordi di come sei finito lì, e sei stato derubato di 3d6 x 5 mo.
5-6	Ti sei fatto un nemico. Questa persona, attività o organizzazione adesso ti è ostile. L'Arbitro determina chi sia la parte offesa. Tu decidi come l'hai offesa.
7-8	Sei colto in un intrigo romantico. Tira un d20. Da 1-5, la storia finisce male. Da 6-10, la storia finisce in maniera amichevole. Da 11-20, la storia è ancora in atto. Sarai tu a determinare l'identità del soggetto del tuo amore, sottoposto all'approvazione dell'Arbitro. Se la storia d'amore finisce male, potresti ottenere un nuovo difetto. Se termina bene o è ancora in atto, il tuo nuovo interesse d'amore potrebbe rappresentare un nuovo legame.
9-16	Ottieni una modesta vincita al gioco d'azzardo e recuperi le spese del tuo stile di vita per il periodo trascorso a divertirti.
17-18	Ottieni una modesta vincita al gioco d'azzardo. Recuperi le spese del tuo stile di vita per il periodo trascorso a divertirti e ottieni 1d20 x 4 mo.
19 o più	Vinci una piccola fortuna al gioco d'azzardo. Recuperi le spese del tuo stile di vita per il periodo trascorso a divertirti e ottieni 4d6 x 10 mo. Le tue vicende nel periodo fuori servizio diventano argomento di leggende locali.

Edificare una Roccaforte

Un personaggio può trascorrere il tempo tra un'avventura e l'altra a costruire una roccaforte. Prima che l'opera inizi, il personaggio deve acquistare un

appezzamento di terra. Se la tenuta si trova all'interno di un regno o simile dominio, il personaggio avrà bisogno di una carta reale (un documento legale che conferisca il permesso di controllare la tenuta in nome della corona), un conferimento di terra (un documento legale che affida la custodia del territorio al personaggio finché questi rimarrà fedele alla corona), o un decreto (un documento legale che agisca da prova di proprietà). La terra può essere ottenuta anche tramite eredità o altri metodi.

Le carte reali e i conferimenti di terra sono di solito conferiti dalla corona come ricompensa del fedele servizio arrecato, ma possono anche essere acquistati. I decreti vengono acquistati o ereditati. Una piccola tenuta potrebbe essere venduta per poco meno di 100 mo o fino ad un massimo di 1.000 mo. Una grande tenuta potrebbe costare 5.000 mo o più, se mai fosse in vendita.

Una volta ottenuta la terra, il personaggio deve ingaggiare operai e acquistare materiale da costruzione. La tabella Costruire una Roccaforte mostra il costo della costruzione della roccaforte (comprensivo di materiale e operai) e l'ammontare di tempo richiesto, purché il personaggio impieghi l'attività fuori servizio per supervisionare la costruzione. Il lavoro prosegue anche in assenza del personaggio, ma ogni giorno di assenza del personaggio aggiungerà 3 giorni al tempo di costruzione.

Edificare una Roccaforte

Roccaforte	Costo di Costruzione	Tempo di Costruzione
Abbazia	50.000 mo	400 giorni
Avamposto o forte	15.000 mo	100 giorni
Loggia della gilda, paese o città	5.000 mo	60 giorni
Palazzo o grande castello	500.000 mo	1.200 giorni
Posto di scambio	5.000 mo	60 giorni
Rocca o piccolo castello	50.000 mo	400 giorni
Tempio	50.000 mo	400 giorni
Tenuta nobiliare senza maniero	25.000 mo	150 giorni
Torre, fortificata	15.000 mo	100 giorni

Guadagnare Fama

Un personaggio può trascorrere il periodo fuori attività a migliorare la sua reputazione con una specifica organizzazione (vedi "Fama"). Tra un'avventura e l'altra, il personaggio svolge dei compiti di piccola importanza per l'organizzazione e socializza con i suoi membri. Dopo aver perseguito queste attività per un numero di giorni totali pari alla sua fama attuale moltiplicata per 10, la fama del personaggio aumenta di 1.

Svolgere Riti Sacri

Un personaggio religioso può trascorrere il periodo tra le avventure a svolgere riti sacri in un tempio affiliato ad un dio che venera. Tra i riti, il personaggio trascorre del tempo a meditare e pregare.

Un personaggio che sia un sacerdote del tempio può guidare questi riti, che possono comprendere matrimoni, funerali e ordinazioni. Un laico, può offrire sacrifici al tempio o assistere un sacerdote durante un rito.

Un personaggio che trascorra almeno 10 giorni a svolgere riti sacri ottiene ispirazione all'inizio del giorno successivo e per ognuno dei prossimi 2d6 giorni.

Vendere Oggetti Magici

Poche sono le persone che possono permettersi di acquistare un oggetto magico, e meno ancora sono quelle che sanno come trovarne uno. Gli avventurieri sono individui eccezionali in questo campo in virtù della loro professione.

Un personaggio che entri in possesso di un oggetto magico comune, non comune, raro o molto raro che desidera vendere può trascorrere il periodo fuori servizio a cercare un acquirente. L'attività fuori servizio può essere svolta solo in città o altro luogo dove si possono incontrare individui ricchi interessati all'acquisto di oggetti magici. Gli oggetti magici leggendari e gli artefatti senza prezzo non possono essere venduti fuori servizio. Trovare qualcuno che acquisti un oggetto del genere può essere la fonte di un'avventura o cerca. Per ogni oggetto vendibile, il personaggio effettua una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 20 per trovare gli acquirenti. Un altro personaggio può usare il proprio periodo fuori servizio per assisterlo nella ricerca, dando vantaggio alla prova. Se la prova fallisce, dopo 10 giorni di ricerche non si sarà trovato nessun acquirente per l'oggetto. Se la prova riesce, l'acquirente per l'oggetto è stato trovato dopo un numero di giorni basato sulla rarità dell'oggetto, come indicato sulla tabella Oggetti Magici Vendibili.

Un personaggio può tentare di trovare acquirenti per più di un oggetto magico alla volta. Sebbene ciò richieda più prove di Intelligenza (Investigazione) le ricerche avvengono simultaneamente, e il risultato di più fallimenti o successi non si somma.

Per ogni oggetto che il personaggio desidera vendere, il giocatore tira un d20 e consulta la tabella Vendere un Oggetto Magico. Il personaggio effettua anche una prova di Carisma (Persuasione) e somma il totale della prova diviso 5 (arrotondare per eccesso) al tiro sulla tabella Vendere un Oggetto. Il totale risultante determina quello che l'acquirente offre di pagare per l'oggetto.

Sta a l'Arbitro determinare l'identità dell'acquirente. A volte gli acquirenti si procurano oggetti magici rari o molto rari tramite intermediari, per assicurarsi di mantenere il riserbo sulla propria identità. Se l'acquirente è ambiguo, sta all'Arbitro decidere se ciò possa comportare conseguenze legali o meno alla compagnia.

Oggetti Magici Vendibili

Rarità	Prezzo Base	Giorni per Trovare Acquirente	Modificatore al Tiro d20*
Comune	100 mo	1d4	+2
Non comune	500 mo	1d6	+0
Raro	5.000 mo	1d8	-2
Molto raro	50.000 mo	1d10	-4

* Applicare questo modificatore alla tabella Vendere un Oggetto Magico.

Vendere un Oggetto Magico

d20 + modificatori	Trovi...
4 o meno	Un acquirente che offre un decimo del prezzo base.
5-8	Un acquirente che offre un quarto del prezzo base, e un acquirente ambiguo che offre la metà del prezzo base.
9-16	Un acquirente che offre metà del prezzo base, e un acquirente ambiguo che offre il prezzo base.
17-18	Un acquirente che offre il prezzo base.
19 o più	Un acquirente ambiguo che offre una volta e mezzo il prezzo base, senza porre domande.

Variante: Addestrarsi per Ottenere Livelli

Come regola variante, i personaggi possono trascorrere il periodo fuori servizio ad addestrarsi o studiare per ottenere i benefici di un nuovo livello. Se si sceglie questa opzione, una volta che un personaggio ha guadagnato punti esperienza sufficienti per raggiungere un nuovo livello, deve addestrarsi per un numero di giorni prima di ottenere i privilegi di classe associati al nuovo livello.

Il periodo di addestramento dipende dal livello ottenuto, come mostrato sulla tabella Addestramento per Ottenere Livelli. Il costo di addestramento è per il periodo di addestramento totale.

Addestramento per Ottenere Livelli

Livello Ottenuto	Tempo di Addestramento	Costo di Addestramento
2°-4°	10 giorni	20 mo
5°-10°	20 giorni	40 mo
11°-16°	30 giorni	60 mo
17°-20°	40 giorni	80 mo