DUNGEONS & DRAGONS® Supplemento

ARCANI RIVELATI

Andy Collins, Jesse Decker,
David Noonan, Rich Redman

ARCANI RIVELATI

ANDY COLLINS, JESSE DECKER, DAVID NOONAN, RICH REDMAN

SVILUPPATORI AGGIUNTI
ANDREW FINCH, STEVE KENSON, CHARLES RYAN, BILL SLAVICSEK, ED STARK, JONATHAN TWEET, JD WIKER, JAMES WYATT

REVISORI
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M. KESTREL, CHARLES RYAN

ORGANIZZATORE REVISORI
KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

DIRETTORE DI SVILUPPO
ED STARK

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

ELABORAZIONE IMMAGINI
JAY SAKAMOTO

DIRETTORE DI PRODUZIONE
JOSH FISCHER

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
MATT CAVOTTA

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
STEVEN BELLEDIN, ED COX, WAYNE ENGLAND, EMILY FIEGENSCHUH, DAVID HUDNUT, JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS, JOHN AND LAURA LAKEY, DAVID MARTIN, DENNIS CRABAPPLE MCCLAIN, MARK NELSON, JAMES PAVELEC, STEVE PRESCOTT, DAVID ROACH, RICHARD SARDINHA, RON SPENCER, STEPHEN TAPPIN, JOEL THOMAS, BEN THOMPSON

GRAFICO
DAWN MURIN

EFFETTI SPECIALI GRAFICI
ERIN DORRIES

CARTOGRAFO
TODD GAMBLE

Questo gioco d20 System™ utilizza meccaniche sviluppate per il nuovo gioco DUNGEONS & DRAGONS® da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Playtester: Richard Baker, Greg Collins, Dale Donovan, Chris Galvain, Joe Hauck, Kevin Kukas, Viet Nguyen, Brent Pearson, Tim Rhoades, Marc Russell, Scott Smith, Dennis Worrell, Warren Wyman, James Wyatt

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
MICHELE BONELLI DI SALCI

IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI E PIERMARIO REMERI

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320
VISITA IL SITO INTERNET **www.25edition.it**

Product Identity: I seguenti argomenti sono identificati come Product Identity, come definita nella Open Gaming License version 1.0a, Section 1(e) e non sono Open Content: Tutti i marchi, marchi registrati, nomi propri (personaggi, divinità, artefatti, luoghi ecc.), illustrazioni, impaginati e i nomi e le statistiche dei seguenti mostri: beholder, bestia distorcente, gauth, githyanki, githzerai, mind flayer, slaad, umber hulk e yuan-ti.

Open Content: Eccetto per il materiale sopra indicato come Product Identity (vedi sopra) e le stirpi di githyanki/githzerai, slaad e yuan-ti nel Capitolo 1, i contenuti di questo prodotto della WIZARDS OF THE COAST® sono Open Content, come definito nella Open Gaming License version 1.0a, Section 1(e). Nessuna parte di questa opera tranne il materiale identificato come Open Content può essere riprodotto in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, visitare il sito **www.wizards.com/d20**.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d20, d20 MODERN, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Manuale del Giocatore, Guida del Dungeon Master, Manuale dei Mostri,* e *Arcani Rivelati* e i loro rispettivi loghi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., negli U.S.A. e altre nazioni. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle illustrazioni contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta della Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. Stampato in Italia.
© 2005 Wizards of the Coast, Inc.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione 4

Capitolo 1: Razze 5
- Varianti razziali ambientali 5
- Varianti 15
- Ridurre i modificatori di livello 18
- Stirpi 19
- Classi di esemplare razziale 32

Capitolo 2: Classi 47
- Classi del personaggio varianti 47
- Varianti del mago specialista 59
- Incantatori divini spontanei 64
- Varianti dei privilegi di classe 65
- Classi di personaggio prestigiose 69
- Personaggi eccelsi 72
- Classi generiche 76

Capitolo 3: Creare personaggi 79
- Sistemi alternativi di abilità 79
- Prove complesse di abilità 81
- Tratti dei personaggi 86
- Difetti dei personaggi 91
- Talenti stirpemagica 92
- Talenti gruppi di armi 95
- Punti artigianato 97
- Background del personaggio 100

Capitolo 4: Avventura 109
- Bonus di difesa 109
- Armatura come riduzione del danno 111
- Conversione dei danni 112
- Ferite 113
- Vitalità e punti danno 115
- Punti riserva 119
- Soglia del danno massiccio e risultati 119
- Morte e morire 121
- Punti azione 122
- Fronte in combattimento 124
- Griglia esagonale 128
- Modificatori variabili 129
- Tiri con curva a campana 132
- I giocatori tirano tutti i dadi 133

Capitolo 5: Magia 135
- Valore magico 135
- Varianti dell'evocazione dei mostri 136
- Componenti metamagiche 139
- Metamagia spontanea 151
- Punti incantesimo 153
- Ricarica magica 157
- Armi leggendarie 162
- Oggetti famiglio 170
- Sortilegi 174

Capitolo 6: Campagne 179
- Contatti 179
- Reputazione 180
- Onore 185
- Corruzione 189
- Classi di prestigio corrotte 191
- Sanità 194
- Prerequisiti basati sui test 210
- Ricompense in PE indipendenti dal livello 213

Postfazione: Quando i mondi collidono 216

Elenco delle varianti 219

Riquadri

- Modificatori di livello razziali acquatici 7
- Sottorazze ed esemplari razziali 32
- Regola personalizzata: Mezzelfi più abili 38
- Classi di esemplare in gioco 46
- Multiclasse e classi varianti 48
- Seguire Tracce Urbane [Generale] 57
- Regola personalizzata: Lancio spontaneo di incantesimi di dominio 64
- Dietro il sipario: Lancio spontaneo 65
- Regola personalizzata: Domini druidici 68
- Incantesimi unici 72
- Regola personalizzata: Bonus base frazionali 73
- Conoscenza di Abilità [Generale] 81
- Perché prove complesse? 83
- Dietro il sipario: Quanti successi? 85
- Dietro il sipario: Sviluppare tratti 89
- Dietro il sipario: Creare difetti 91
- Dietro il sipario: Talenti stirpemagica 93
- Regola personalizzata: Aggiungere una classe preferita 100
- Classe Preferita Aggiuntiva [Generale] 100
- Dietro il sipario: Difesa di classe 110
- Dietro il sipario: Armatura come RD 112
- Combo: Bonus di difesa e riduzione del danno 112
- Dietro il sipario: Conversione dei danni 113
- Dietro il sipario: Ferite 114
- Regola personalizzata: Guarigione magica rallentata 115
- Dietro il sipario: Vitalità e danni 117
- Regola personalizzata: Schivare fuori turno 118
- Dietro il sipario: Punti riserva 119
- Dietro il sipario: Regole del danno massiccio 120
- Dietro il sipario: Morte e morire 121
- Dietro il sipario: Punti azione 122
- Regola personalizzata: Prova di fortuna 124
- Consapevolezza in Combattimento [Generale] 127
- Regola personalizzata: Potenziamento e CA di contatto 128
- Dietro il sipario: Modificatori variabili 129
- Dietro il sipario: Curva a campana 132
- Dietro il sipario: I giocatori tirano i dadi 134
- Dietro il sipario: Liste di evocazione 138
- Regola personalizzata: Metamagia e stregoni I 140
- Dietro il sipario: Componenti metamagiche 150
- Regola personalizzata. Metamagia e stregoni II 151
- Dietro il sipario: Metamagia spontanea 152
- Regola personalizzata: Lista degli incantesimi giornalieri 153
- Dietro il sipario: Punti incantesimo 154
- Regola personalizzata: PNG incantatori semplificati 156
- Regola personalizzata: Ricarica oggetti magici 158
- Dietro il sipario: Ricarica magica 159
- Regola personalizzata: Niente resistenza agli incantesimi contro il danno da energia 174
- Dietro il sipario: Creare sortilegi 177
- Dietro il sipario: Chi è influenzato dalla reputazione? 182
- Dietro il sipario: Onore e allineamento 187
- Dietro il sipario: Corruzione 194
- Venne da Cthulhu 195
- Resistenza alla sanità 196
- Conoscenze proibite 198
- Regola variante: Folle conoscenza 201
- L'abilità guarire e il trattamento mentale 202
- Regola personalizzata: Enigmi e indizi 207
- Dietro il sipario: Sanità 208
- Dietro il sipario: Prerequisiti basati sui test 212
- Regola personalizzata: Riserva di PE bonus 214
- Dietro il sipario: PE indipendenti dal livello 215

Tabelle

- 1–1: Ridurre il modificatore di livello 18
- 1–2: Livelli di stirpe 20
- 1–3: Forza della stirpe 31
- 1–4: Stirpi minori 31
- 1–5: Stirpi medie 31
- 1–6: Stirpi maggiori 31
- 1–7: Distribuzione dei tratti della stirpe 31
- 1–8: Drow esemplare 33
- 1–9: Elfo esemplare 34
- 1–10: Gnomo esemplare 35
- 1–11: Halfling esemplare 37
- 1–12: Mezzelfo esemplare 38
- 1–13: Mezzorco esemplare 39
- 1–14: Mezzo-drago esemplare 41
- 1–15: Nano esemplare 42
- 1–16: Orco esemplare 44
- 1–17: Tiefling esemplare 45
- 1–18: Umano esemplare 46
- 2–1: Privilegi di classe delle varianti del paladino 54
- 2–2: Incantesimi conosciuti 65
- 2–3: Ambienti preferiti del ranger 67
- 2–4: Bardo di prestigio 69
- 2–5: Paladino di prestigio 71
- 2–6: Ranger di prestigio 72
- 2–7: Combattente 77
- 2–8: Esperto 77
- 2–9: Incantatore 78
- 2–10: Incantesimi conosciuti dall'incantatore 78
- 3–1: Abilità per classe 80
- 3–2: Esempio di prove complesse di abilità 81
- 3–3: Tratti dei personaggi 86
- 3–4: Talenti stirpemagica 93
- 3–5: Esempi di oggetti creati 98
- 3–6: Punti artigianato guadagnati a ogni livello 99
- 3–7: Talenti di creazione oggetto 99
- 4–1: Bonus di difesa 110
- 4–2: Bonus di difesa dei mostri 110
- 4–3: Bonus di difesa delle creature 110
- 4–4: Armatura e riduzione del danno 111
- 4–5: Armatura naturale e riduzione del danno 112
- 5–1: Valore magico per classe 136
- 5–2: Componenti metamagiche 141
- 5–3: Punti incantesimo al giorno 153
- 5–4: Punti incantesimo bonus 154
- 5–5: Costo in punti incantesimo 155
- 5–6: Tempi di ricarica generali 158
- 5–7: Tempi di ricarica degli incantesimi 160
- 5–8: Erede della battaglia 164
- 5–9: Erede della fede 166
- 5–10: Erede della magia 168
- 5–11: Erede della rapidità 169
- 5–12: Capacità dell'oggetto famiglio 171
- 6–1: Contatti 180
- 6–2: Punteggi di reputazione 182
- 6–3: Combattente corrotto 192
- 6–4: Stregone corrotto 194
- 6–5: Perdità di sanità per creatura 196
- 6–6: Perdità di sanità per lancio di incantesimi 196
- 6–7: Esempi di tomi proibiti 198
- 6–8: Durata della demenza temporanea 200
- 6–9: Effetti della demenza temporanea a breve termine 200
- 6–10: Effetti di demenza a lungo termine 200
- 6–11: Demenza indefinita casuale 201
- 6–12: Droghe 203
- 6–13: Progressione alternativa dei punti esperienza 214
- 6–14: Ricompensa in esperienza (singolo mostro) 214

INTRODUZIONE

Attenzione: Preparatevi a essere sommersi.

Arcani Rivelati presenta più regole varianti e metodi di gioco alternativi di quanti se ne possa sperare di utilizzare in un'intera campagna. Oltre a questo, una manciata di riquadri contenenti regole personalizzate scritte da vari membri del dipartimento R&S della Wizards of the Coast descrivono varianti utilizzate nelle loro campagne. Infatti, queste pagine contengono probabilmente più materiale di quanto se ne possa usare in una dozzina di campagne, e parte di questo probabilmente non troverà mai posto al vostro tavolo di gioco.

Fate un profondo respiro... e cominciate a leggere.

Proprio come nessun personaggio potrà mai lanciare tutti gli incantesimi nell'ultimo supplemento di regole, e nessun DM utilizzerà mai tutte le nuove creature nell'ultima raccolta di mostruosità, non si dovrebbe avvertire alcuna necessità di utilizzare tutte queste varianti, anche in un'intera vita di gioco.

Scegliete e utilizzate invece quelle adatte al vostro stile di gioco, ai vostri giocatori e alla vostra campagna. Alcuni gruppi potrebbero legarsi a varianti specifiche (che siano la regola della corruzione, le prove di Sanità, i punti incantesimo o le armi leggendarie) in un attimo, rendendole una componente centrale del mondo di gioco. Altri proveranno a inserire delle modifiche minori, come classi o privilegi di classe varianti, prove di reputazione o diverse soglie del danno massiccio. Utilizzare pure la scheda in fondo al libro per tenere traccia di quali si faccia uso, e quali cambiamenti sono stati apportati alle varianti utilizzate.

Il "trucco" nell'ottenere il meglio da questo libro è assumere un atteggiamento di curiosità e sperimentazione. Alcuni gruppi potrebbero mantenere un comportamento conservatore: "Ci piace il modo in cui funziona il nostro gioco e non vogliamo rovinarlo". È perfettamente accettabile pensarla in questo modo, ma non c'è nulla in questo libro che possa rovinare il vostro gioco a meno che non siate voi a lasciarglielo fare. Se si prova una variante e dopo qualche sessione si nota che non funziona, tornate al modo in cui giocavate prima, oppure si riparta da dove ci si trovava prima di provare la nuova regola. Niente danni, niente inganni.

I gruppi avventurosi, invece, quelli disposti ad apprendere nuovi modi di giocare ai loro giochi preferiti, sono pronti a cogliere i frutti migliori di *Arcani Rivelati*. In un certo senso questo libro rappresenta il gioco. I personaggi avventurosi vengono ricompensati, sebbene ci sia bisogno di faticare per ottenere queste ricompense.

Quando girerai la prossima pagina, l'inondazione avrà inizio. Ricordati solo di prenderla dapprima a piccoli sorsi. Prova qualche variante per principianti, aumentando gradualmente il livello di cambiamenti finché non ci si troverà a proprio agio. Non ci si preoccupi di non star utilizzando tutto il nuovo materiale contemporaneamente. Dopotutto, c'è sempre una nuova campagna in attesa di nascere, e magari in quella potrete provare le nuove componenti metamagiche, o i talenti del tocco magico, o...

– Andy Collins

COSA CONTIENE?

Di solito non c'è bisogno di leggere un libro di D&D da cima a fondo per poterlo sfruttare al meglio, e l'affermazione è valida anche e soprattutto per *Arcani Rivelati*. Utilizzando l'indice come guida, si può aprire la pagina del libro a cui si è interessati e cominciare a leggere. Detto questo, ecco un sommario dei contenuti di ciascun capitolo.

Capitolo 1: Razze introduce il concetto di varianti razziali, legate a un particolare ambiente o tipo elementale. Offre metodi per ridurre il modificatore di livello di un personaggio, che può essere ripagato da un più rapido avanzamento ai livelli successivi. La maggior parte del capitolo è dedicato alle stirpi: un modo per rendere unico un personaggio dandogli antenati mostruosi. Infine, presenta classi esemplari che permettono ai personaggi di divenire esempi viventi della propria razza.

Capitolo 2: Classi è pieno di metodi per modificare le classi standard di D&D. Fornisce un sistema che permette agli incantatori divini di lanciare i propri incantesimi spontaneamente, oltre ad alcune varianti ai privilegi di classe. Si possono sostituire bardo, paladino e ranger standard con versioni di prestigio di queste classi, o si possono creare personaggi eccelsi che guadagnano livelli in due classi contemporaneamente. Per un approccio può facile alla selezione della classe, provare le classi generiche presentate in fondo al capitolo.

Capitolo 3: Creare personaggi offre opzioni per dettagliare un personaggio: un nuovo modo per determinare quali abilità conosca il personaggio, un sistema per le prove di abilità complesse, e una selezione di tratti e difetti che rendono unici i personaggi. I talenti stirpemagica e i talenti gruppi di armi aggiungono ancora maggiore varietà a ciò che i personaggi possono fare. Invece di usare le normali regole per l'abilità Artigianato, si possono dare ai personaggi punti artigianato che possono spendere per creare sostanze alchemiche e oggetti magici. La parte più ampia di questo capitolo tratta il background dei personaggi, un modo per creare personaggi di livello superiore al 1° con una ricca storia alle spalle.

Capitolo 4: Avventura è una miniera di idee per modificare gli aspetti fondamentali del modo in cui il gioco funziona. Se si vuole provare un nuovo metodo per calcolare la Classe Armatura, o i benefici forniti dall'armatura, o il modo in cui i personaggi subiscono i danni, qui ci sono le opzioni. Si possono dare ai personaggi punti azione, che possono utilizzare per migliorare le loro probabilità di riuscire in un'azione. Si può cambiare il modo in cui funziona il combattimento tenendo traccia della direzione della creatura, o utilizzando una griglia esagonale anziché quadrata. Si può modificare addirittura il concetto fondamentale delle regole d20 System liberandosi del tutto del d20!

Capitolo 5: Magia è per certi versi una controparte del Capitolo 4, eccettuato il fatto che tutte le varianti qui presentate riguardano il modo in cui opera la magia. Si può assegnare a ogni personaggio o creatura un valore magico, che ne determina il livello dell'incantatore. Si possono generare liste personalizzate di incantesimi *evoca* legati alla visione del mondo e agli scopi di ciascun incantatore. Componenti metamagiche permettono agli incantatori di utilizzare incantesimi che hanno insiti gli effetti di certi talenti di metamagia. La variante metamagia spontanea permette a un incantatore di assegnare degli effetti di metamagia a un incantesimo nel momento in cui lo lancia. Il sistema dei punti incantesimo fornisce agli incantatori maggiore flessibilità nella scelta degli incantesimi al giorno. Piuttosto che limitare gli incantatori a un certo numero di incantesimi al giorno, si può utilizzare il sistema a ricarica magica per determinare quanto spesso un personaggio possa lanciare un determinato incantesimo o un incantesimo di uno specifico livello. Si può modificare il ruolo della magia nel gioco senza alterare alcun'altra regola, utilizzando il materiale sulle armi leggendarie, gli oggetti famiglio e i sortilegi.

Capitolo 6: Campagne dà uno sguardo a concetti che possono dettagliare i personaggi e influenzare (nel bene o nel male) il modo in cui interagiscono con il loro mondo. I contatti sono PNG che possono fornire vari tipi di aiuto ai personaggi giocanti. La reputazione e l'onore servono a determinare il modo in cui il PG viene considerato nel mondo di campagna. Per un'ambientazione più cupa e oscura, in cui i personaggi si frappongono a pericoli fuori della propria portata, si possono incorporare le regole per la corruzione o la sanità (o entrambe). Infine, per un modo diverso di determinare come un personaggio soddisfi i requisiti di talenti e classi di prestigio, guardare la variante ai prerequisiti basati sui test.

Postfazione: Scontro di mondi offre alcuni brevi consigli ai DM su come utilizzare un'ampia gamma di varianti nel gioco senza necessariamente creare mondi di gioco diversi per differenti combinazioni di varianti.

Per diversi aspetti, la razza del personaggio definisce la sua posizione nel mondo di gioco. Che sia elfo o nano, mezzorco o mezzo-drago, la razza del personaggio è la pietra angolare su cui il personaggio costruisce la propria identità.

Le razze nel *Manuale del Giocatore* forniscono una gran varietà di ruoli interessanti. Aggiungendo le opzioni presentate nel *Manuale dei Mostri* o nelle diverse ambientazioni, la varietà diventa davvero impressionante. Ma cosa succede se questa varietà non fosse sufficiente?

Questo capitolo risponde all'interrogativo. I quattro sistemi varianti presentati qui spalancano le porte delle opzioni razziali. Si può interpretare un umano con sangue di troll o un halfling nato nella giungla, un elfo del fuoco o un nano esemplare. Queste varianti possono essere utilizzate a sé stanti o una accanto all'altra, a seconda dei desideri del DM.

Quindi, lanciatevi! Potreste cambiare anche la vostra considerazione degli gnomi...

VARIANTI RAZZIALI AMBIENTALI

Le varianti razziali sono un ottimo metodo per aggiungere varietà alle partite senza cambiare drasticamente l'ecologia del mondo. Un metodo di alterare le razze esistenti è quello di introdurre varianti razziali, alcune delle quali vengono introdotte di seguito.

Si può anche decidere che una o più di queste varianti rappresentino la versione "standard" di una data razza all'interno del proprio mondo. Ad esempio, in una campagna ambientata nel deserto, le razze del deserto presentate di seguito potrebbero sostituire le normali versioni delle razze presentate nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale dei Mostri*.

In alternativa, queste varianti potrebbero coesistere con le razze standard (o addirittura con altre varianti) del mondo. Ad esempio, le si potrebbe utilizzare come strumenti di sviluppo del mondo: l'esistenza di ramificazioni razziali potrebbe costituire la prova vivente di un'antica migrazione razziale avvenuta in seguito a un qualche disastro.

Ogni variante razziale modifica la razza a cui è applicata (di qui in poi chiamata razza standard) in maniera leggera. Tutti i tratti razziali della razza standard (bonus razziali alle abilità, talenti bonus, speciali capacità sensoriali come scurovisione e visione crepuscolare, modificatori di caratteristica, bonus di combattimento contro avversari specifici, e competenze in armi razziali) vengono mantenuti a meno che la variante specifichi altrimenti. Ad esempio, un umano conserva i suoi punti abilità extra e talento extra al 1° livello, un nano conserva la sua capacità di esperto minatore, e un elfo la sua capacità di notare porte segrete, a meno che la descrizione della variante razziale non specifichi altrimenti.

Molte delle razze varianti descritte in questa sezione forniscono modificatori alternativi ai punteggi di caratteristica. In questi casi i modificatori qui forniti sostituiscono i modificatori della razza standard. Ad esempio, i modificatori dei punteggi di caratteristica del goblin acquatico sono -2 alla Forza, +2 alla Costituzione e -2 al Carisma. Questi modificatori sostituiscono il normale -2 alla Forza, +2 alla Destrezza e -2 al Carisma del goblin.

Dato che gli umani sono per natura la razza più adattabile, in genere non vengono presentate varianti ambientali per umani. L'eccezione sono gli umani acquatici, che grazie alla loro capacità di vivere e respirare sott'acqua, sono sufficientemente diversi dagli altri umani da meritare una variante ambientale.

RAZZE ACQUATICHE

Sotto la superficie dell'oceano si nasconde un mondo esotico e alieno, completo di canyon, montagne, vulcani e foreste. Oscuri abissi celano città sommerse, divinità assopite e mostri titanici. Per i residenti del regno sottomarino, il mondo soleggiato dell'aria è misterioso e ignoto quanto i bui abissi del mare.

I giocatori che desiderino che i loro personaggi siano abitanti dell'oceano possono utilizzare queste varianti. Oppure, i loro personaggi potrebbero incontrare queste razze nei loro viaggi sotto il mare.

I seguenti attributi culturali sono comuni a quasi tutte le razze acquatiche.

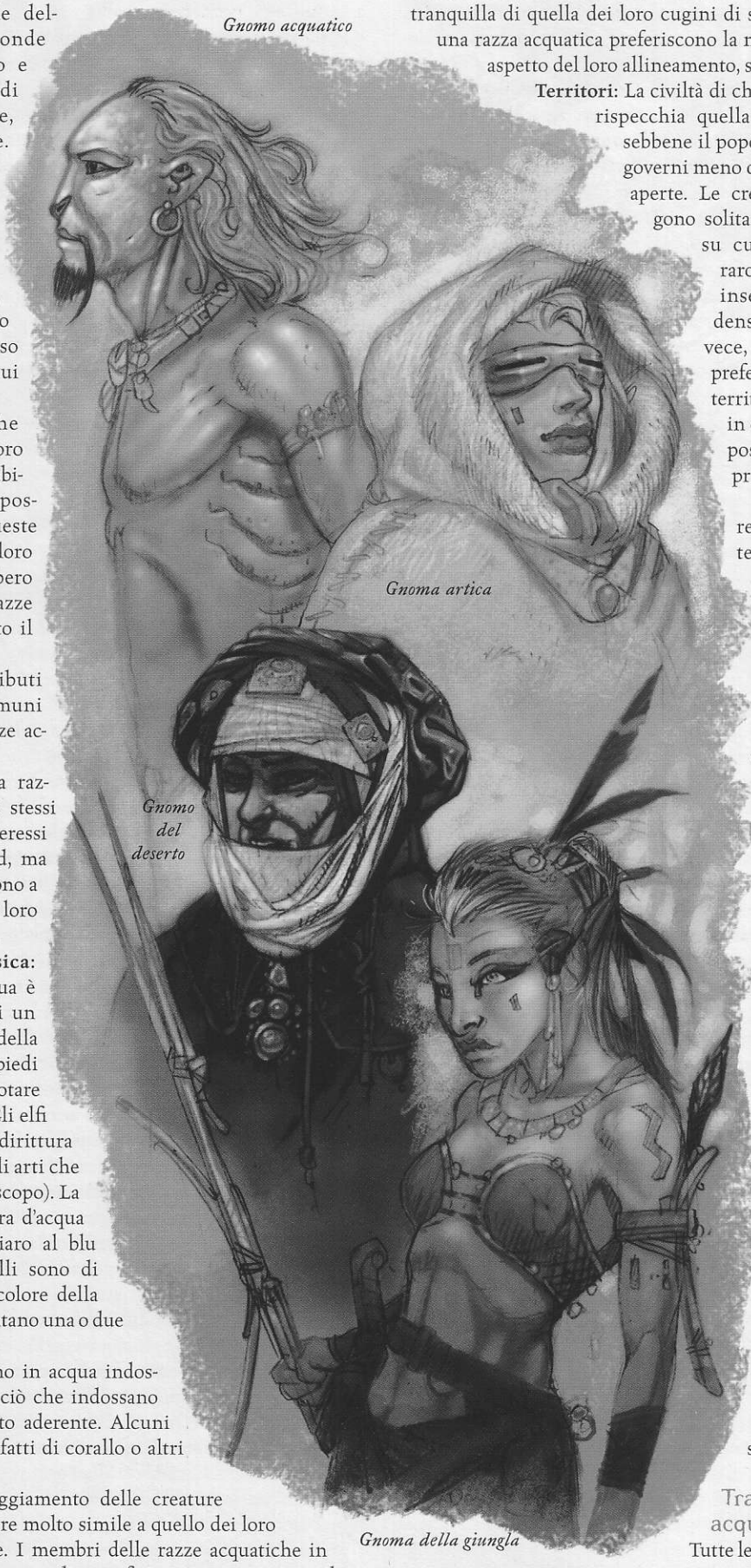
Personalità: Una razza acquatica ha gli stessi atteggiamenti e interessi della razza standard, ma i suoi membri tendono a essere più sereni dei loro cugini di superficie.

Descrizione fisica: Una creatura d'acqua è più alta e magra di un membro standard della sua razza. Mani e piedi sono palmati per nuotare più agevolmente. (Gli elfi acquatici hanno addirittura delle pinne lungo gli arti che servono allo stesso scopo). La pelle di una creatura d'acqua varia dal verde chiaro al blu scuro. I suoi capelli sono di solito dello stesso colore della pelle, oppure presentano una o due tonalità più scure.

Coloro che vivono in acqua indossano pochi abiti, e ciò che indossano tende a essere molto aderente. Alcuni apprezzano gioielli fatti di corallo o altri tesori del mare.

Relazioni: L'atteggiamento delle creature d'acqua tende a essere molto simile a quello dei loro cugini di superficie. I membri delle razze acquatiche in genere trattano le creature di superficie con composta gentilezza nei rari casi in cui ne incontrano.

Allineamento: Avendo evitato la gran parte dei conflitti economici, politici e militari del mondo di superficie, le creature d'acqua tendono ad assumere una visione della vita molto più tranquilla di quella dei loro cugini di superficie. I membri di una razza acquatica preferiscono la neutralità in almeno un aspetto del loro allineamento, se non entrambi.



Illus. di M. Nelson

Territori: La civiltà di chi vive nell'acqua spesso rispecchia quella della razza standard, sebbene il popolo acquatico preferisca governi meno organizzati e società più aperte. Le creature d'acque dispongono solitamente di molto spazio su cui costruire, quindi è raro che configurino i loro insediamenti come città densamente popolate. Invece, le razze sottomarine preferiscono conservare dei territori vagamente definiti in cui famiglie e individui possano ricavarsi la propria nicchia.

Religione: Le creature d'acqua normalmente rendono omaggio ad almeno una divinità correlata agli oceani, tempeste o natura, come Obad-Hai. Per il resto, la venerazione delle divinità è del tutto simile a quella delle razze di superficie.

Linguaggio: Le creature d'acqua parlano qualsiasi linguaggio parlato dalla razza standard. Molte apprendono anche l'Aquan per facilitare la comunicazione con altre creature subacquee.

Avventurieri: Sebbene ci sia abbondanza di avventure sotto le onde, a volte le creature d'acqua si avventurano in superficie per raggiungere qualche importante obiettivo. Alcune sotto attirate dalle pratiche aliene della gente di superficie; altre avvertono un desiderio di esplorazione che può essere soddisfatto solo sulla terraferma.

Tratti razziali acquatici generici

Tutte le razze acquatiche hanno i seguenti tratti razziali.

- Acquatico: Una razza acquatica ottiene il sottotipo acquatico. Una creatura acquatica può respirare sott'acqua. Non può respirare l'aria a meno che non possieda la qualità speciale

anfibio. Una creatura acquatica può trattenere il fiato fuori dell'acqua per 2 round per ogni punto di Costituzione. Dopodiché inizia a soffocare (vedi pagina 304 della *Guida del Dungeon Master*).

- Velocità di nuotare: Una creatura acquatica possiede sempre una velocità di nuotare. Può muoversi in acqua alla sua velocità di nuotare senza dover effettuare prove di Nuotare. Riceve un bonus razziale di +8 su qualsiasi prova di Nuotare per svolgere alcune azioni o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.
- Linguaggio bonus: Aquan. Le razze acquatiche sono familiari con il linguaggio delle creature d'acqua.

Coboldi acquatici

I coboldi acquatici sono una vista rara al di fuori delle loro miniere, in modo simile ai loro cugini di superficie, nonostante il fatto che le loro larghe code li renda eccellenti nuotatori. Scavano costantemente, espandendo continuamente il loro territorio sotterraneo, e di conseguenza entrano spesso in conflitto con i nani acquatici. I coboldi acquatici spesso ingaggiano dei mercenari che combattano per loro, nascondendosi dietro le ingegnose trappole e altre difese, pagando i propri difensori con le ricchezze minerali estratte durante l'espansione delle loro gallerie.

La vita di un coboldo acquatico è di costante fatica e paura. Alcuni coboldi ricercano la tranquillità tramite il potere personale e ottimi compagni. Questi rari individui divengono avventurieri.

Tratti razziali: I coboldi acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali dei coboldi presentati a pagina 38 del *Manuale dei Mostri*, oltre al seguente tratto.

- Un coboldo acquatico ha una velocità di nuotare di 12 metri.

Elfi acquatici

Il territorio acquatico è ammantato di foreste di alghe e coperto da sporadici ammassi di sargasso. Nascosti tra questi grovigli acquatici si trovano gli antichi insediamenti degli elfi.

Tratti razziali: Gli elfi acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra, tutti i tratti razziali degli elfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore* e i tratti dell'elfo acquatico forniti a pagina 96 del *Manuale dei Mostri*, con la seguente eccezione.

- Niente branchie.

Gnomi acquatici

Gli gnomi acquatici percorrono il mondo sotto le onde in elaborati carri di legno e conchiglia, trainati da creature marine addomesticate. I loro veicoli variano di dimensioni da monoposto a strutture grandi a sufficienza da trasportare intere famiglie.

Tratti razziali: Gli gnomi acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali degli gnomi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Uno gnomo acquatico ha una velocità di nuotare di 6 metri.
- Navigato: Gli gnomi acquatici ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni. Sanno sempre quando è il momento di sloggiare.
- Nessun bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro i coboldi: Gli gnomi acquatici non si scontrano così spesso con i coboldi quanto i loro cugini di superficie. Mantengono invece il loro bonus contro i goblinoidi.
- Nessun bonus razziale alle prove di Artigianato (alchimia) o alle prove di Ascoltare: La vista degli gnomi acquatici è migliorata a spese degli altri sensi.

Goblin acquatici

I goblin acquatici sono temuti e disprezzati come piranha degli oceani. Le bande di goblin acquatici e le loro destrieri squali assalteranno qualsiasi individuo o gruppo dia segno di debolezza, per privarlo di ogni denaro, gioiello, abito e pelle. Lasciandosi dietro una scia di spazzatura mentre valutano il proprio bottino, i banditi nuotano via alla ricerca di altre vittime sfortunate.

I goblin acquatici vanno all'avventura per molte ragioni. Sebbene la maggior parte dei goblin sia neutrale malvagia, molti hanno una mentalità diversa e cercano al di fuori della propria tribù persone simili a loro. Alcuni non hanno possibilità di progredire, e si stancano di vivere degli scarti di coloro che hanno maggiore autorità o migliore posizione sociale.

Tratti razziali: I goblin acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali dei goblin presentati a pagina 127 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- -2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma. I goblin acquatici sono creature robuste, ma più deboli delle altre razze.
- Un goblin acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri.
- Furtività: Un goblin acquatico riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Disattivare Congegni e Rapidità di Mano.
- Il bonus razziale alle prove di Cavalcare e Muoversi Silenziosamente di un goblin acquatico è solo di +2. I goblin acquatici utilizzano come cavalcature degli squali Medi.

Halfling acquatici

Gli halfling acquatici sono molto più stabili dei loro cugini di superficie. La loro piccola taglia li rende facilmente vittima delle correnti che scorrono sotto le onde, proprio come i fiumi del mondo di sopra. Molti predatori non ci pensano due volte ad aggredire simili piccole prede. Di conseguenza, gli halfling acquatici spesso vivono in mezzo ai nani e agli umani, affidandosi a queste razze per difendersi.

Tratti razziali: Gli halfling acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali degli halfling presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, in aggiunta a quelli descritti di seguito.

- Un halfling acquatico ha una velocità di nuotare di 6 metri.

MODIFICATORI DI LIVELLO RAZZIALI ACQUATICI

Quando l'intera campagna è ambientata sott'acqua e tutti i PG possiedono il sottotipo acquatico, o quando si gioca in una campagna non acquatica, nessuna delle razze acquatiche ha un modificatore di livello (vedi "Mostri come razze", pagina 172 della *Guida del Dungeon Master*). I vantaggi ottenuti da un personaggio acquatico in un ambiente acquatico si pareggiano con quelli degli altri personaggi acquatici, e i loro svantaggi in ambienti non acquatici compensano qualsiasi vantaggio di cui possano godere.

Tuttavia, se in una campagna acquatica o marinara si presenta una miscela di personaggi acquatici e non, i personaggi acquatici godono di un distinto vantaggio rispetto ai loro cugini terrestri. In questo caso, si consideri di applicare un modificatore di livello +1 a tutte le razze acquatiche, grazie alla loro velocità di nuotare, visione crepuscolare o scurovisione migliorata, e altre capacità speciali.

- Visione crepuscolare: Un halfling acquatico può vedere quattro volte più lontano di un umano non acquatico alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.

Mezzelfi acquatici

A volte gli elfi acquatici si sposano con umani acquatici, proprio come gli elfi di superficie a volte si accompagnano a umani di superficie. Il risultato acquatico sono dei figli mezzelfi acquatici. Essi spesso svolgono il ruolo di diplomatici e negoziatori per le comunità umane o elfiche, a seconda di dove vivono.

Tratti razziali: I mezzelfi acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali dei mezzelfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Un mezzelfo acquatico ha una velocità di nuotare di 12 metri.
- Nessun bonus razziale alle prove di Raccogliere Informazioni.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Sopravvivenza: I mezzelfi acquatici trascorrono molto tempo viaggiando tra gli insediamenti elfici e umani nel corso delle loro missioni diplomatiche, e quindi sono abituati a sopravvivere nelle terre selvagge sottomarine.

Illus. di D. Crabapple

Mezzorchi acquatici

Nelle loro remote e tribali dimore selvatiche, capita che gli orchi acquatici coesistano con tribù barbariche di umani acquatici. A volte i membri dei due gruppi si accoppiano, producendo mezzorchi acquatici.

Tratti razziali: I mezzorchi acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali dei mezzorchi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, in aggiunta a quelli indicati di seguito.

- Un mezzorco acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri.
- Emissari: Come emissari delle loro tribù, i mezzorchi acquatici ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni. Non sono i migliori diplomatici che si possano incontrare sotto le onde, ma risultano comunque molto più gradevoli dei loro cugini orchi.

Nani acquatici

Anche sotto le onde, i nani restano i signori della pietra. Edificano imponenti ed elaborate fortezze nei pressi di acque ricche di minerali che circondano fumaioli termali sottomarini.

Tratti razziali: I nani acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali dei nani presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, eccetto come indicato di seguito.

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -4 alla Destrezza, -2 al Carisma. I nani acquatici sono abbastanza robusti da sopravvivere al brutale ambiente marino, ma si affidano alla forza e alle armature pesanti piuttosto che all'agilità.
- Un nano acquatico ha una velocità di nuotare di 6 metri.

Orchi acquatici

Gli orchi acquatici sopravvivono sulle pendenze di abissi sottomarini o dislivelli, lontani dai fumaioli vulcanici o dalla calda luce solare. Di conseguenza, controllano l'accesso ai segreti delle profonde fosse oceaniche. Tuttavia sono anche minacciati dalle creature infernali che sorgono dagli abissi alla ricerca di prede fresche.

Quando non sono impegnati nei loro attacchi improvvisi contro coloro che sono abbastanza stolti da insediarsi vicino ai loro territori, gli orchi acquatici sono sempre in guardia contro assalitori e ladri.

A volte, un singolo orco mette in dubbio la necessità di cercare costantemente il conflitto, o cerca strategie diverse dalla forza bruta. Questi iconoclasti spesso lasciano le loro tribù (almeno temporaneamente) per divenire avventurieri.

Tratti razziali: Gli orchi acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali degli orchi presentati a pagina 200 del *Manuale dei Mostri*, oltre al seguente tratto.

- Un orco acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri.

Umani acquatici

Gli umani acquatici hanno posto sotto il mare, magari come discendenti di civiltà dimenticate le cui città isolane sono affondate sotto la superficie. In una campagna possono sostituire i marinidi, o coesistere al loro fianco.

Tratti razziali: Gli umani acquatici possiedono i tratti razziali acquatici generici descritti sopra e tutti i tratti razziali degli umani presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, in aggiunta a quelli indicati di seguito.

- Un umano acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri.
- Visione crepuscolare: Un umano acquatico può vedere quattro volte più lontano di un umano non acquatico alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.

RAZZE ARTICHE

La campagna potrebbe essere ambientata in una distesa innevata di ghiacciai, montagne e mari gelati. Gli insediamenti si radunano intorno a fonti di calore, come sorgenti termali e fumaioli vulcanici. Congelate nel ghiaccio si trovano le reliquie di un periodo dimenticato, più caldo. Strane creature scendono dai ghiacciai, spargendo distruzione e attirando gli avventurieri come falene alla luce.

I seguenti attributi culturali vengono condivisi dalla maggior parte delle razze artiche.

Personalità: Quasi tutti gli abitanti del ghiaccio sono più cupi e privi di umorismo dei membri delle razze standard. Efficienza in parole e fatti è un elemento cruciale per la sopravvivenza in questi rigidi reami artici, quindi, nelle conversazioni, le creature artiche tendono ad andare dritte al punto e non hanno grande pazienza per chi parla per indovinelli o sputa mezze verità. Dato che devono lottare anche solo per ottenere le più basilari comodità nei rigidi climi delle regioni artiche,

qualsiasi tipo di eccesso è per loro un'offesa. Tendono quindi a essere frugali e apprezzare il lavoro duro per il bene di tutti piuttosto che il successo personale.

Descrizione fisica: Un abitante del ghiaccio è più robusto di un membro della sua razza standard, e anche quando è in condizioni fisiche eccellenti tende a essere un po' sovrappeso. La pelle può essere di qualsiasi tonalità dal bianco pallido all'azzurro, mentre occhi e capelli possono essere di qualsiasi colore normalmente incontrato tra i membri della sua razza standard.

Le creature artiche indossano molti strati di vestiti come protezione contro il freddo intenso della loro patria. Non hanno grande apprezzamento per gioielli o ornamenti, e portano con sé solo ciò che gli serve per sopravvivere.

Relazioni: Coloro che trascorrono la vita nelle cupe e impervie regioni artiche trattano gli estranei con circospezione, se non sfiducia. Sebbene i membri della maggior parte delle tribù artiche siano disposti a dare riparo dal freddo agli stranieri, tendono a guardare con sospetto i nuovi arrivati e spingerli a ripartire al più presto. Naturalmente, uno straniero con un'abilità particolarmente utile potrebbe essere invitato a restare: è difficile cacciare due forti spalle o un abile artigiano nelle terre desolate e fredde in cui vivono le razze artiche.

In aggiunta alla loro particolare diffidenza per gli estranei, i membri delle razze artiche tendono a nutrire molti degli stessi pregiudizi insiti nelle razze standard.

Allineamento: Le razze artiche sono generalmente inclinate verso le stesse tendenze di allineamento delle razze standard.

Territori: È difficile per qualsiasi creatura vivente sopravvivere nelle distese ghiacciate in cui vivono le razze artiche. Quindi, la maggior parte delle altre razze sanno poco o nulla dei loro cugini, e ciò che sanno è spesso avvolto da leggende e dicerie. La maggior parte delle creature artiche dimora in grotte di ghiaccio o sotto terra, sebbene alcune tribù si siano adattate alla vita in superficie costruendo dimore di ghiaccio e altre strutture in grado di sopravvivere alle violente tempeste invernali.

Religione: Le razze artiche venerano le divinità tipiche delle razze standard. Obad-Hai è una scelta molto popolare, mentre alcuni compiono sacrifici in nome di Nerull per sviare l'attenzione del Mietitore. Boccob viene spesso associato alle forze impietose del clima artico.

Avventurieri: Per gli abitanti del ghiaccio la sopravvivenza nel rigido clima delle loro terre è un grande sforzo, e quindi tendono a essere avventurieri ideali. Coloro che odiano la costante lotta per la vita nell'artico spesso si allontanano da casa in cerca di comodità, se non per avventura. In certe occasioni, le tribù artiche inviano degli emissari nelle terre temperate per raccogliere aiuti contro nemici molto potenti o per procurarsi riserve di emergenza in periodi particolarmente duri.

Tratti razziali artici generici

Tutte le razze artiche hanno il seguente tratto razziale.

- Resistenza al freddo: I membri delle razze artiche ricevono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati per resistere agli effetti dell'esposizione o del clima freddo.

Coboldi artici

I coboldi artici vengono avvistati raramente fuori delle loro miniere. Sono sempre impegnati a scavare ed espandere il loro territorio sotterraneo (che viene spesso costruito in modo da connettersi con cura a condutture geotermiche che forniscono calore), e di conseguenza sono in stato di perenne conflitto con i nani artici. I coboldi artici spesso ingaggiano dei mercenari che combattano per loro, nascondendosi dietro le ingegnose trappole e altre difese, pagando i propri difensori con le ricchezze minerali estratte durante l'espansione delle loro gallerie.

Tratti razziali: I coboldi artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei coboldi presentati a pagina 38 del *Manuale dei Mostri*, con la sola eccezione indicata di seguito.

- -2 alla Forza, +2 alla Destezza, -2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza. I coboldi artici sono più forti degli altri coboldi, ma hanno una volontà più debole.

Elfi artici

I territori artici sono coperti qua e là da banchi di nebbia permanenti prodotti dall'interazione del calore sotterraneo con la neve e il ghiaccio o da sorgenti calde che riscaldano l'aria gelida. Nascosti in queste oasi di calore si trovano gli insediamenti degli elfi.

Tratti razziali: Gli elfi artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli elfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza. Gli elfi artici rifuggono sempre dagli sforzi fisici, preferendo, quando necessario, un'azione rapida.
- Bonus razziale di +2 su una qualsiasi abilità di Artigianato (scelta dal personaggio al momento della creazione).
- Bonus razziale di +2 alle prove di Sopravvivenza effettuate in ambienti artici: Gli elfi artici hanno un talento naturale nel sopravvivere alle aspre condizioni climatiche della loro terra.
- Nessun bonus razziale alle prove di Cercare.
- Nessuna capacità speciale nel notare una porta segreta o nascosta entro 1,5 metri senza mettersi a cercarla.

Gnomi artici

Gli gnomi artici viaggiano su neve e ghiaccio per mezzo di slitte ben congegnate e trainate da immensi mammut pelosi. Gli animali servono da mezzo di trasporto, fonte di fibre per la tessitura e protezione dagli elementi. Le slitte sono chiuse, spesso in grado di sostenere intere famiglie.

Tratti razziali: Gli gnomi artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli gnomi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Percepire Intenzioni: Gli gnomi artici sembrano avere una propensione naturale nel capire quando la presenza è di troppo.
- Nessun bonus razziale alle prove di Artigianato (alchimia).

Goblin artici

I goblin artici sono temuti e disprezzati poiché la loro comparsa annuncia furti, assalti e danni alle proprietà. Sopravvivono spostandosi di luogo in luogo, costantemente cacciati dalle loro precedenti dimore dai furiosi vicini.

I goblin artici intraprendono la via dell'avventura per diverse ragioni. Sebbene la maggior parte dei goblin sia neutrale malvagia, molti hanno una fede diversa e cercano individui dalla mentalità simile al di fuori della propria tribù. Alcuni vogliono solo un'opportunità per sistemarsi e lavorare per guadagnare una reputazione migliore dei propri fratelli.

Tratti razziali: I goblin artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei goblin presentati a pagina 127 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- -2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma. I goblin artici sono creature resistenti, ma più deboli di altre.

- Visione crepuscolare: Un goblin artico può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Raggirare e Rapidità di Mano: I goblin artici hanno un talento naturale come ladri, riuscendo a sgraffignare qualsiasi cosa non sia saldamente inchiodata.
- Nessun bonus razziale alle prove di Muoversi Silenziosamente: I goblin artici non sono altrettanto furtivi quanto i loro cugini non artici.

Halfling artici

Gli halfling artici sono cacciatori e pescatori, che danno la caccia a foche e trichechi e andando in mare per pescare, di solito in compagnia di razze più grandi come gli umani. Sono un popolo pacifico e spirituale i cui rituali comprendono preghiere votive per ottenere il perdono dagli animali che sperano di catturare.

Tratti razziali: Gli halfling artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli halfling presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Nuotare: È raro che gli halfling artici si mettano a nuotare per propria scelta, ma hanno una buona capacità nel salvarsi dall'affogare.
- Nessun bonus razziale ai tiri per colpire con le fionde. Gli halfling artici non apprezzano particolarmente le fionde per cacciare.
- Classe preferita: Ranger. La classe ranger di un halfling artico multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*). Questo tratto sostituisce la classe preferita dell'halfling standard.

Mezzelfi artici

Gli elfi artici si uniscono agli umani quanto gli elfi standard, producendo mezzelfi artici. Questi mezzosangue tendono a sviluppare un forte desiderio di viaggiare, e si trovano a disagio quando devono restare a lungo nello stesso posto. Quando viaggiano tra una comunità e l'altra spesso sono portatori di messaggi e voci.

Tratti razziali: I mezzelfi artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei mezzelfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Nessun bonus razziale alle prove di Diplomazia: La loro natura vagabonda impedisce ai mezzelfi artici di essere considerati affidabili quanto le loro controparti standard.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Sopravvivenza: I mezzelfi artici trascorrono molto tempo a viaggiare tra gli insediamenti umani ed elfici, e sono abituati a sopravvivere nelle terre selvagge.

Mezzorchi artici

L'artico è un luogo aspro, un gelido terreno di prova per i prescelti di Gruumsh. Molte tribù di orchi artici sopravvivono sulle calde pendici di montagne vulcaniche, allevando alci e caribù. Spesso la loro dipendenza da fonti di acqua dolce e carne li porta in contatto con barbari umani che vivono nell'artico. La progenie che ne scaturisce è spesso la benvenuta in luoghi in cui gli orchi puri non lo sono, apprezzata per tenacia, coraggio e abilità in combattimento.

Tratti razziali: I mezzorchi artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei mezzorchi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Visione crepuscolare: Un mezzorco artico può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia: I mezzorchi artici vengono spesso utilizzati come emissari dalle tribù di orchi artici che li hanno procreati.

Nani artici

Nelle distese ghiacciate, i nani sono signori sia del ghiaccio che della pietra. Intorno alle miniere in cui scavano alla ricerca di rame, argento, oro e gemme, edificano imponenti ed elaborate difese in roccia e ghiaccio.

Tratti razziali: I nani artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei nani presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -4 alla Destrezza, -2 al Carisma. I nani artici sono abbastanza robusti da sopravvivere nel brutale ambiente artico, ma si affidano alla forza e alle armature pesanti piuttosto che all'agilità.
- Esperto di ghiacci: I nani artici possono applicare i benefici dell'esperto minatore alle strutture e le formazioni naturali fatte di ghiaccio, oltre a quelle fatte di pietra.
- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro i coboldi: I nani artici devono difendersi contro i continui assalti dei coboldi. Questo tratto sostituisce il bonus razziale del nano ai tiri per colpire contro gli orchi.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato e Valutare legate ad oggetti fatti di ghiaccio.

Orchi artici

Gli orchi artici sono allevatori primitivi, che sopravvivono sulle pendici di montagne vulcaniche e stabiliscono le loro rozze capanne nei pressi di sorgenti calde e fumaioli di vapore. Allevano bestiame per la lana, caribù e alci. Di conseguenza hanno il controllo di grandi quantità di risorse di carne, acqua e calore: tutte cose bramate dalle altre creature viventi che vivono o viaggiano nell'artico. Ciò che non possono ottenere, se lo prendono con la forza.

Quando non sono impegnati nei loro attacchi improvvisi contro coloro che sono abbastanza stolti da insediarsi vicino ai loro territori, gli orchi artici sono sempre in guardia contro assalitori e ladri.

A volte, un singolo orco mette in dubbio la necessità di cercare costantemente il conflitto, o cerca strategie diverse dalla forza bruta. Questi iconoclasti spesso lasciano le loro tribù (almeno temporaneamente) per divenire avventurieri.

Tratti razziali: Gli orchi artici possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli orchi presentati a pagina 200 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Visione crepuscolare: Un orco artico può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Niente sensibilità alla luce.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Addestrare Animali: Gli orchi artici sono pastori, e si affidano alla loro abilità con gli animali per sfamare la propria tribù.

RAZZE DEL DESERTO

In una campagna ambientata in un grande deserto, l'acqua vale il suo peso in oro, e le mutevoli sabbie spesso rivelano le rovine da tempo sepolte di civiltà dimenticate.

I giocatori desiderosi di interpretare un non umano residente nel deserto possono creare un personaggio con le seguenti varianti, oppure i loro personaggi potrebbero incontrare queste razze nel corso delle loro peregrinazioni tra le sabbie.

I seguenti attributi culturali sono condivisi dalla maggior parte delle razze del deserto.

Personalità: I membri delle razze del deserto sono di solito abbastanza amichevoli, sebbene durante il giorno possano sembrare bruschi mentre cercano di portare avanti i propri affari e tenersi lontano dall'afa. Di notte, invece, offrono una calda accoglienza e ottime bevande a qualsiasi viaggiatore che capiti nei loro accampamenti. Per loro, uno straniero non è né amico né nemico: è una compagnia portatrice di un momento di gioia.

Elfa del deserto

Descrizione fisica: Una creatura del deserto ha di solito una massa più robusta di un membro della sua razza standard. Pelle abbronzata e capelli scuri sono la norma, dato che questi adattamenti rendono più agevole la vita nel deserto.

L'abbigliamento preferito dalle creature del deserto tende a essere leggero e ampio, e viene indossato per evitare il calore di giorno e il gelo di notte. La maggior parte delle creature del deserto indossa un qualche tipo di copricapo che non solo protegge dal sole, ma fornisce anche calore durante le freddi notti nel deserto.

Relazioni: La maggior parte degli abitanti del deserto non fanno differenze sui loro compagni commerciali, ma in molti condividono gli stessi pregiudizi della loro razza standard. Quale che sia la razza, molti condividono il disprezzo per i coboldi del deserto, noti saccheggiatori, e il continuo fastidio rappresentato dai goblin del deserto.

Allineamento: L'allineamento predominante tra gli abitanti del deserto è quello neutrale. Ci vuole eguale apprezzamento di legge e caos per sopravvivere sotto l'inclemente sole del deserto. Le persone malvagie si trovano presto senza amici, e l'isolamento, in un ambiente che non è più in grado di sostenere i singoli individui, significa morte certa. Per contrasto, coloro che pongono i principi del bene al di sopra delle necessità della sopravvivenza spesso si trovano in situazioni disperate. La vita del deserto richiede spesso che prima di curarsi degli altri si soddisfino le proprie necessità.

Territori: Eccetto per i nani del deserto e gli gnomi del deserto, la maggior parte degli abitanti del deserto sono nomadi che vagano da un insediamento all'altro alla ricerca di beni di prima necessità. Di conseguenza non hanno un vero e proprio territorio. I nani del deserto sono invece molto protettivi dei loro insediamenti e oasi private, e se necessario sono pronti a difenderli fino alla morte.

Religione: Le creature del deserto tendono ad avere le stesse preferenze religiose della loro razza standard, con enfasi sulla venerazione di divinità del sole, della luce o del fuoco come Obad-Hai e Pelor.

Linguaggio: I membri delle razze del deserto parlano lo stesso linguaggio delle loro razze standard.

Avventurieri: Tra le sabbie riarse le opportunità di avventure abbondano. Gli abitanti del deserto si possono dedicare all'avventura perché trovano troppo ardua la vita del saccheggiatore, o per il semplice motivo che bramano le ricompense della vita dell'avventuriero. Sebbene le società nomadiche siano spesso composte da famiglie estese, coloro che le lasciano è raro che vi facciano ritorno.

Tratti razziali desertici generici

Tutte le razze del deserto hanno il seguente tratto razziale.

- Resistenza al calore: I membri delle razze del deserto ricevono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati per resistere agli effetti dell'esposizione o del clima caldo.

Coboldi del deserto

I coboldi del deserto vivono come topi scagliosi e intelligenti, nascosti negli angoli dimenticati degli insediamenti, a qualche duna di distanza dai posti di scambio, e continuando a comparire anche dopo che gli altri residenti si sono convinti di averli cacciati.

I coboldi del deserto sostengono di essere stati tra i primi a essersi stanziati nel deserto, e che gli gnomi li abbiano cacciati nelle terre selvagge. Sebbene la loro sopravvivenza si basi sulle merci disponibili nei posti di scambio e le oasi, i co-boldi del deserto odiano gli gnomi che spesso costruiscono e dirigono questi insediamenti.

La vita di un coboldo del deserto è di costante paura, che li spinge a costruire trappole e fortificazione per tendere imboscate agli intrusi. Pochi sono i coboldi, invece, che ricercano una pace interiore attraverso il potere personale e buoni compagni. Questi rari individui divengono avventurieri.

Tratti razziali: I coboldi del deserto possiedono il tratto razziale desertico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei coboldi presentati a pagina 38 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- -4 alla Forza, +2 alla Destezza, -2 alla Saggezza: I coboldi del deserto sono più robusti degli altri coboldi, ma con una volontà più debole.
- Nessuna sensibilità alla luce.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Sopravvivenza.
- Nessun bonus razziale alle prove di Professione (minatore): I coboldi del deserto non scavano miniere.
- Classe preferita: Ladro. La classe ladro di un coboldo del deserto multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*). Questo tratto sostituisce la classe preferita del coboldo standard.

Elfi del deserto

Nel deserto, gli elfi seguono uno stile di vita nomadico. Tra le sabbie allevano cavalli, bestiame e capre, dormendo di giorno e lavorando o viaggiando di notte. I loro vagabondaggi li conducono in molti posti e li pongono in contatto con diverse culture. Di conseguenza, sono ovunque i benvenuti per le novità e le mercanzie esotiche che portano con sé.

Illus. di S. Prescott

Tratti razziali: Gli elfi del deserto hanno il tratto razziale desertico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli elfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza: Gli elfi del deserto sono fisicamente più deboli dei loro cugini normali, ma anche più robusti, induriti dalla dura realtà della vita nel deserto.
- Competenza nelle armi: Gli elfi del deserto ottengono i talenti Competenza nelle Armi da Guerra per scimitarra, stocco e arco corto (compresi gli archi corti compositi) come talenti bonus. Gli elfi del deserto preferiscono la scimitarra alla spada lunga e l'arco corto all'arco lungo, dato che è possibile utilizzare l'arco corto mentre si è a cavallo.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare: Gli elfi del deserto trascorrono la maggior parte della propria esistenza a cavalcare e lavorare con gli animali.
- Nessun bonus razziale alle prove di Ascoltare.

Gnomi del deserto

I nani del deserto scavano e mantengono i pozzi, ma sono gli gnomi del deserto a pagare per loro. Gli gnomi del deserto stabiliscono e dirigono posti di scambio fortificati intorno a pozzi e oasi, coltivando la terra dovunque sia possibile e perlustrando il deserto circostante alla ricerca delle ricerche di civiltà sepolte. È raro che gli avamposti degli gnomi del deserto siano luoghi tranquilli, sempre in attività come sono, giorno e notte.

Tratti razziali: Gli gnomi del deserto hanno il tratto razziale desertico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli gnomi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggirare: Gli gnomi del deserto sono abili nell'arte del contrattare e negoziare.
- Nessun bonus razziale alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare.

Goblin del deserto

I goblin del deserto sono temuti e disprezzati perché il loro arrivo spesso preannuncia la venuta di un'orda nomade di hobgoblin e bugbear. Come recita un proverbio dei nani del deserto, "L'unica cosa buona di un goblin è che quando arriva, si sa che presto se ne andrà."

I goblin del deserto si danno all'avventura per numerosi motivi. Sebbene la maggior parte dei goblin sia neutrale malvagia, molti hanno fedi diverse e sono alla ricerca di persone dalla stessa mentalità fuori della loro tribù. Ad alcuni manca invece la possibilità di avanzare di rango, e si stancano di vivere degli scarti di coloro che godono di maggiore autorità o migliore posizione sociale.

Tratti razziali: I goblin del deserto possiedono il tratto razziale desertico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei goblin presentati a pagina 127 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Visione crepuscolare: Un goblin del deserto può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni: Quando sono in visita a un insediamento o un paese, i goblin del deserto assorbono informazioni come spugne.

Halfling del deserto

Come gli gnomi, gli halfling sono attivi principalmente di giorno. La maggior parte delle altre razze li vede come gatti, dato che si presentano, invitati o meno, lavorano su ciò che gli pare quando gli pare, e scompaiono senza avvisare. Un noto detto degli gnomi del deserto è: "Gli halfling in paese sono fonte di guai, ma perlomeno non tollerano la competizione."

Tratti razziali: Gli halfling del deserto possiedono il tratto razziale artico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli halfling presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e Rapidità di Mano: Gli halfling del deserto sono furtivi e rapidi di mano.
- Nessun bonus razziale alle prove di Saltare e Scalare.

Mezzelfi del deserto

Gli elfi del deserto spesso sposano degli umani, proprio come i loro cugini più comuni, producendo i mezzelfi del deserto. Questa progenie spesso agisce da diplomatici e negoziatori per le comunità umane o elfiche, a seconda di dove vivono.

Tratti razziali: I mezzelfi del deserto hanno il tratto razziale desertico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei mezzelfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Percepire Intenzioni: La sopravvivenza di un mezzelfo del deserto è spesso affidata alla sua capacità di interpretare bene una situazione sociale.
- Nessun bonus razziale alle prove di Ascoltare.

Mezzorchi del deserto

I deserti del mondo sono luoghi aspri, terreni di prova ideali per i prescelti di Gruumsh. Molte tribù di orchi vivono in isolati canyon nel deserto o tra le rovine di antiche città, ora abbandonate tra le sabbie. Spesso la loro dipendenza da fonti di acqua dolce li porta in contatto con barbari umani che vivono nel deserto. La progenie che ne scaturisce è spesso la benvenuta in luoghi in cui gli orchi puri non lo sono, apprezzata per tenacia, coraggio e abilità in combattimento.

Tratti razziali: I mezzorchi del deserto hanno il tratto razziale desertico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei mezzorchi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza. Il mezzorco del deserto è magro e robusto invece che muscoloso, ma si è adattato in modo da essere più socialmente accettabile del tipico mezzorco.
- Visione crepuscolare: Un mezzorco del deserto può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Correre: I mezzorchi del deserto ricevono Correre come talento razziale bonus. Dato che di solito sono troppo poveri per permettersi una cavalcatura, i mezzorchi apprendono sin da piccoli a spostarsi velocemente a piedi di posto in posto.

Nani del deserto

Grazie alla loro abilità con la pietra e l'ingegneria, i nani sono noti maestri dell'arte di individuare fonti e scavare pozzi. L'importanza dell'acqua per la gente del deserto conferisce ai nani un grande potere economico e politico.

Tratti razziali: I nani del deserto hanno il tratto razziale desertico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali dei nani

presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- -2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione: I nani del deserto sono abbastanza robusti da sopravvivere al brutale ambiente del deserto, ma si affidano maggiormente all'astuzia e alla parola che all'agilità.
- Niente esperto minatore.
- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro umanoidi del sottotipo rettile (compresi coboldi e lucertoloidi) e draghi (compresi mezzo-draghi): I nani del deserto sono addestrati in speciali tecniche di combattimento che gli permettono di combattere con maggiore efficacia contro nemici comuni. Questo bonus sostituisce il normale bonus del nano contro goblinoidi e orchi.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro draghi: Sostituisce il bonus di schivare alla CA del nano contro i giganti. Nei climi desertici i draghi sono una minaccia molto più comune dei giganti, e i nani del deserto si sono adattati ad affrontare questa sfida.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (dungeon) e Professione (minatore): I nani del deserto possiedono molte informazioni su ciò che vive sotto il deserto e come raggiungerlo.
- Nessun bonus razziale alle prove di Artigianato.

Orchi del deserto

Gli orchi del deserto sono creature marziali che vivono solo per combattere. L'abilità in battaglia è il loro unico metro di valore sociale, e non si preoccupano molto dei danni arrecati alle altre razze nel mettere alla prova le proprie abilità. Infatti, la principale differenza tra gli orchi del deserto e i goblinoidi del deserto è che i primi non accettano mai la sconfitta: quando gli orchi del deserto vanno all'attacco o vincono o muoiono.

Gli orchi del deserto vivono in uno stato costante di guerra, conducendo continue sortite notturne dai loro canyon isolati nel deserto e dalle rovine di antiche città per attaccare insediamenti ed espandere il proprio territorio. Solo il sole ardente, e la loro debolezza sotto i suoi raggi, gli impedisce di sottomettere tutto il deserto al pugno di ferro di Gruumsh.

A volte, un singolo orco mette in dubbio la necessità di cercare costantemente il conflitto, o cerca strategie diverse dalla forza bruta. Questi iconoclasti spesso lasciano le loro tribù (almeno temporaneamente) per divenire avventurieri.

Tratti razziali: Gli orchi del deserto possiedono il tratto razziale desertico generico descritto sopra e tutti i tratti razziali degli orchi presentati a pagina 200 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Visione crepuscolare: Un orco del deserto può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Resistenza Fisica: Gli orchi del deserto ottengono Resistenza Fisica come talento razziale bonus.

RAZZE DELLA GIUNGLA

Una grande giungla equatoriale, dove minuscoli posti di scambio ricavati dalla vegetazione sopravvivono sulla riva dei fiumi, rampicanti e alberi giganteschi celano città di civiltà dimenticate, e razze che precedono la civiltà umana lottando per mantenere le loro antiche tradizioni, è un eccitante ambiente per campagne.

I giocatori desiderosi di interpretare un non umano residente nella giungla possono creare un personaggio con le seguenti varianti, oppure i loro personaggi potrebbero incontrare queste razze nel corso delle loro peregrinazioni nel labirinto verde della giungla.

I seguenti attributi culturali sono condivisi dalla maggior parte delle razze della giungla.

Personalità: Le razze della giungla tendono a essere molto territoriali, e proteggono con cura le loro famiglie e clan. Non sono pronte a fidarsi degli stranieri, ma formano forti legami con gli estranei che riescono a guadagnarsi la loro fiducia.

Descrizione fisica: Un abitante della giungla assomiglia molto a un membro della sua razza standard. Di solito, è solo l'abbigliamento rozzo e in pelle e l'aspetto incolto che li identifica come diversi.

Relazioni: I membri delle razze della giungla sono molto territoriali, quindi interagiscono con altre creature solo quando strettamente necessario. Spesso mantengono buone relazioni con altre razze selvagge, ma è raro che commercino con culture civilizzate eccetto tramite intermediari come druidi o ranger locali.

Allineamento: Le razze della giungla sono spesso più caotiche dei membri della loro razza standard, rifiutando le tipiche strutture delle società civilizzate. Nascondono però un'elevata lealtà per la propria famiglia.

Territori: Le razze della giungla evitano i territori densamente popolati, insediandosi in remote aree delle terre selvagge.

Religione: I membri delle razze della giungla tendono a essere più superstiziosi che religiosi. Molti si rivolgono a capi religiosi (alcuni dei quali sono in realtà adepti di grande potere) per ottenere una guida spirituale. I singoli possono pregare aspetti di divinità animali o della natura, come Ehlonna o Obad-Hai, ma è raro che uno di loro ottenga una vera comunione con queste divinità.

Avventurieri: Gli abitanti della giungla possono mettersi a esplorare il mondo per diverse ragioni. Potrebbero necessitare dell'aiuto di un gruppo di gente civilizzata per impedire un disastro profetizzato, o potrebbero accettare la richiesta dei loro anziani tribali di recuperare un artefatto da un antico sepolcro perché li protegga da un conflitto imminente. Spesso, questa cerca è solo l'inizio della carriera da avventuriero dell'abitante della giungla. Egli può essere trascinato via dalla sua gente dalle meraviglie della società civilizzata, oppure stringere un legame con degli stranieri che non saranno mai i benvenuti nelle sue terre tribali.

Coboldi della giungla

Picchi montani avvolti da nubi, molti dei quali hanno rilevanza religiosa o cerimoniale per chi vive alla loro ombra, svettano sopra l'intrico della giungla. Pochi sono a conoscenza delle città in rovina nei pressi delle vette rocciose, celate tra le nuvole. Nascosti tra queste antiche rovine si trovano i coboldi della giungla.

Quei pochi esploratori che hanno raggiunto queste città raccontano che i coboldi della giungla che vi risiedono sostengono di esserne stati i costruttori, portandone a prova immagini rettiloidi e draconiche che compaiono sulle pareti e nell'architettura. Gli esploratori raccontano anche quanto sia evidente che le città siano state edificate e pensate per una popolazione più grande dei piccoli rettili umanoidi.

I coboldi della giungla non sono codardi quanto altri coboldi, grazie all'isolamento prodotto dalle loro dimore montane. Secondo quanto riportato, mostrano un atteggiamento più calmo e generoso rispetto agli altri coboldi.

Tratti razziali: I coboldi della giungla possiedono tutti i tratti razziali dei coboldi presentati a pagina 38 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- -4 alla Forza, +2 alla Destezza, -2 all'Intelligenza: La vita alle grandi altitudini ha irrobustito i coboldi della giungla, ma il loro isolamento ne ha impedito lo sviluppo intellettuale.

- Adattamento all'altitudine: I coboldi della giungla si sono adattati alla vita a grandi altitudini, e di conseguenza non soffrono l'alta pressione. Sono sempre considerati acclimatati alle grandi altitudini.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Scalare: I coboldi della giungla possono sommare il loro modificatore di Destrezza alle prove di Scalare al posto del modificatore di Forza.
- Nessun bonus razziale alle prove di Artigianato (costruire trappole) e Professione (minatore).

Elfi della giungla

Gli elfi della giungla sono più primitivi delle loro controparti standard. In molte giungle, antiche città elfiche sono state inghiottite dall'avanzare della flora e fauna, lasciando un velato ricordo della popolazione come monito delle antiche glorie della loro civiltà scomparsa.

Tratti razziali: Gli elfi della giungla hanno tutti i tratti razziali degli elfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Competenza nelle armi: Gli elfi della giungla ottengono i talenti Competenza nelle Armi da Guerra per ascia, stocco, spada corta e arco corto (compresi gli archi corti compositi) come talenti bonus. La competenza nello stocco è una vestigia delle antiche glorie e una tradizione tra gli elfi della giungla. Le altre armi sono strumenti utili alla sopravvivenza nel proprio ambiente.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Conoscenze (storia): Gli elfi della giungla sono orgogliosi custodi di tanta sapienza dimenticata dalle altre razze.
- Nessuna capacità di notare porte segrete o nascoste passandoci a 1,5 metri di distanza.

Gnomi della giungla

Gli gnomi della giungla vivono vicino agli imponenti fiumi che scorrono nelle giungle. Un villaggio di gnomi della giungla è spesso un insieme di barche tenute assieme sul corso del fiume, con canali che permettono il passaggio delle imbarcazioni (dopo il pagamento di un pedaggio). Gli gnomi della giungla possono essere incontrati anche mentre sono in viaggio sul corso del fiume, commerciando ciò di cui entrano in possesso con coloro che incontrano.

Tratti razziali: Gli gnomi della giungla hanno tutti i tratti razziali degli gnomi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Nessun bonus razziale ai tiri per colpire contro i coboldi.
- Nessun bonus di schivare sulla Classe Armatura contro i giganti.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Nuotare e Scalare: Gli gnomi della giungla trascorrono la propria esistenza salendo e scendendo dalle barche, e dentro e fuori dell'acqua.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (costruire navi): Un po' di legna e strumenti adatti rendono felice e operoso uno gnomo della giungla.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Utilizzare Corde: Gli gnomi della giungla considerano le corde lo strumento più utile che si trovi sulle proprie imbarcazioni.
- Nessun bonus razziale alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare.

Goblin della giungla

Se le scimmie fossero malvagie e in grado di parlare, sarebbero molto simili ai goblin della giungla.

I goblin della giungla sono selvaggi territoriali che vivono sugli alberi con una enorme vena sadica. La loro abilità nello scalare e spostarsi di albero in albero, combinata alla loro natura astuta e perfida, fa sì che anche gli altri goblinoidi li rispettino.

I goblin della giungla si danno all'avventura per fini personali e per soddisfare la propria ambizione all'interno del clan, oppure perché non possiedono la stessa natura malvagia del resto dei loro simili.

Tratti razziali: I goblin della giungla possiedono tutti i tratti razziali dei goblin presentati a pagina 127 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Un goblin della giungla ha una velocità di scalare di 6 metri. I goblin della giungla sono scalatori naturali, in grado di arrampicarsi con facilità sugli alberi. Un goblin della giungla riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Deve effettuare una prova di Scalare per superare qualsiasi muro o pendenza con una CD superiore a 0, ma può sempre scegliere di prendere 10 (vedi "Prove senza tiri", pagina 65 del *Manuale del Giocatore*), anche se di fretta o minacciato mentre si arrampica. Se sceglie di effettuare una scalata accelerata (vedi l'abilità Scalare, pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), si sposta al doppio della sua velocità di scalare ed effettua una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Non può correre mentre si arrampica. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se lo ha) mentre si arrampica, e gli avversari non ricevono alcun bonus speciale ai loro tiri per colpire contro un goblin della giungla in arrampicata. Inoltre, i goblin della giungla possono sommare alle prove di Scalare il proprio modificatore di Destrezza anziché quello di Forza.
- Visione crepuscolare: Un goblin della giungla può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Saltare: I goblin della giungla sono abili saltatori.
- Nessun bonus razziale alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.
- Classe preferita: Barbaro. La classe barbaro di un goblin della giungla multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*). Questo tratto sostituisce la classe preferita del goblin standard.

Halfling della giungla

Gli halfling della giungla conducono una vita molto più sedentaria delle loro controparti standard. Costruiscono villaggi lungo i fiumi e bruciano il terreno per creare radure in cui piantare i raccolti. In aggiunta, raccolgono la più grande fonte di cibo disponibile nel loro ambiente, il pesce, e cacciano con armi dalla punta avvelenata.

Tratti razziali: Gli halfling della giungla possiedono tutti i tratti razziali degli halfling presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Competenza nelle Armi: Gli halfling della giungla ricevono i talenti Competenza nelle Armi da Guerra per l'ascia da lancio, l'ascia e l'arco corto (compreso l'arco corto composito) come talenti bonus. Per gli halfling della giungla, l'ascia è sia uno strumento pratico che un oggetto cerimoniale. Essi crescono utilizzando le altre armi per cacciare e pescare.
- Utilizzare veleni: Gli halfling della giungla fanno ampio uso dei veleni quando cacciano, e di conseguenza non si avvelenano mai quando applicano del veleno a un'arma o fanno uso di un'arma avvelenata in combattimento. Gli halfling della giungla fanno uso principalmente di veleno estratto dai parassiti, in particolare di quelli che procurano danni al punteggio di Destrezza.
- Nessun bonus razziale ai tiri salvezza. Gli halfling della giungla non hanno alcuna dote particolare nell'evitare i pericoli.

- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni: Gli halfling della giungla hanno sviluppato una certa resistenza al loro metodo preferito di abbattere una preda.
- Nessun bonus morale ai tiri salvezza contro la paura: Gli halfling della giungla saranno anche astuti, ma non più coraggiosi di altre razze.
- Nessun bonus razziale ai tiri per colpire con la fionda.
- Classe preferita: Barbaro. La classe barbaro di un halfling della giungla multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*). Questo tratto sostituisce la classe preferita dell'halfling standard.

Mezzelfi della giungla

Alcune comunità di elfi credono che introdurre sangue umano nelle loro famiglie sia un modo per rinvigorire la loro razza. Altre preferiscono un emissario di sangue misto per trattare con gli stranieri, piuttosto che un elfo sanguepuro. Ad ogni modo, i mezzelfi della giungla sono il risultato.

Tratti razziali: I mezzelfi della giungla hanno tutti i tratti razziali dei mezzelfi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Percepire Intenzioni e Raggirare: I mezzelfi della giungla devono sempre fare attenzione al loro posto nella società.
- Nessun bonus razziale alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

Mezzorchi della giungla

La giungla è una dimora meravigliosa per gli orchi. Gli offre un luogo dove nascondersi, abbondanza di cibo, e tanto o poco contatto con le altre razze a seconda di come desiderano... che è sempre di più di quanto desiderino le altre razze. A volte, questi contatti con gli umani producono i mezzorchi.

Tratti razziali: I mezzorchi della giungla hanno tutti i tratti razziali dei mezzorchi presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Visione crepuscolare: Un mezzorco della giungla può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Saltare e Scalare: I mezzorchi della giungla si muovono con tanta facilità tra gli alberi della giungla così come sul terreno.

Nani della giungla

Grazie alla loro altezza, i nani possono infilarsi tra la vegetazione che risulta un impedimento per gli umani, ed essendo allo stesso tempo più massicci di gnomi e halfling, sono in grado di spostare ciò che non riescono a evitare. Incrollabili, i nani della giungla sono esploratori, battitori di piste e mercanti vagabondi.

Tratti razziali: I nani della giungla hanno tutti i tratti razziali dei nani presentati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le eccezioni indicate di seguito.

- Visione crepuscolare: Un nano della giungla può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Conoscenze (natura), Guarire e Sopravvivenza: I nani della giungla conoscono bene ciò che vive nella giungla, e sono esperti nel trovarlo (o evitarlo, a seconda dei casi).
- Bonus razziale di +2 alle prove di Osservare: I nani della giungla hanno la vista acuta.
- Niente esperto minatore: I nani della giungla vivono in superficie.
- Nessun bonus razziale alle prove di Artigianato legate agli oggetti di pietra o metallo.
- Classe preferita: Ranger. La classe ranger di un nano della giungla multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*). Questo tratto sostituisce la classe preferita del nano standard.

Orchi della giungla

Se i gorilla fossero malvagi e potessero parlare sarebbero molto simili agli orchi della giungla. Gli orchi della giungla conducono un'esistenza semplice, spostandosi nella giungla cacciando e raccogliendo cibo in gruppi composti da clan (l'equivalente in dimensioni delle squadre fornite nella scheda dell'orco sul *Manuale dei Mostri*, più il 150% di non combattenti). Sebbene le lotte interne ai clan siano comuni, sono anche relative poco sanguinarie e quasi mai letali. È solo quando gli orchi della giungla incontrano altri clan o razze che la loro vera natura malvagia e sanguinaria viene fuori.

La conquista è un concetto estraneo agli orchi della giungla. Essi attaccano, prendono ciò che attira la loro attenzione e se ne vanno. Mancano anche della disciplina necessaria per preservare ciò che rubano, quindi cercano sempre di assaltare insediamenti mal difesi e carovane, in modo da sostituire le cose che si rompono o rovinano a causa dell'umidità della giungla.

A volte, un singolo orco mette in dubbio la necessità di cercare costantemente il conflitto, o cerca strategie diverse dalla forza bruta. Questi sono di solito i membri più intelligenti del clan. Questi iconoclasti spesso lasciano la giungla (almeno temporaneamente) per divenire avventurieri.

Tratti razziali: Gli orchi della giungla possiedono tutti i tratti razziali degli orchi presentati a pagina 200 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- Visione crepuscolare: Un orco della giungla può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Guarire e Sopravvivenza: Gli orchi della giungla devono dimostrarsi autosufficienti per sopravvivere nel loro ambiente.

VARIANTI

La cosmologia base di DUNGEONS & DRAGONS prevede sei Piani Interni, quattro dei quali corrispondono agli elementi classici: acqua, aria, fuoco e terra. Si possono collegare le razze ai vari elementi senza però renderle creature extraplanari. In effetti, si può creare un intero sistema filosofico basato sulle varie combinazioni dei tipi di elementi e delle loro forze.

Le razze descritte di seguito sono le razze elementali legate a ciascun elemento. Sebbene i membri di queste razze non siano dei veri elementali, e siano, come molte creature, composte di tutti e quattro gli elementi, ciascuna ha una specifica affinità con uno dei quattro elementi. Questo elemento è quello che ha la maggiore influenza sui membri di quella razza e ne modella fortemente non solo la fisiologia, ma anche l'atteggiamento e la personalità. Gli gnomi, ad esempio, sono associati principalmente con l'aria e i nani hanno una profonda affiliazione con la terra.

Nonostante la loro affinità a un particolare elemento, il tipo e sottotipo di queste creature non cambia.

Ogni variante razziale modifica la razza a cui è applicata (la razza standard) in maniera lieve. Tutti i tratti razziali della razza standard (compresi bonus razziali alle abilità, talenti bonus, speciali capacità sensorie come scurovisione e visione crepuscolare, modificatori di caratteristica, bonus di combattimento contro nemici specifici, e competenze nelle armi razziali) vengono mantenuti a meno che la variante razziale specifichi altrimenti. Ad esempio, un nano mantiene la sua familiarità con le armi, e un elfo mantiene la sua capacità di notare porte segrete.

La maggior parte di queste varianti razziali fornisce dei modificatori di caratteristica alternativi. I modificatori di caratteristica qui forniti soprassiedono i modificatori della razza standard. Ad esempio, i modificatori di caratteristica di un halfling dell'acqua sono -2 alla Forza, +2 alla Destrezza e +2 alla Costituzione. Questi sostituiscono il normale -2 alla Forza e +2 alla Destrezza, non sono un'aggiunta.

Come per le varianti razziali ambientali (vedi la sezione precedente), la natura equilibrata e più adattabile degli umani gli impedisce di avere una forte affinità elementale. La personalità di un singolo umano riflette, forse, le forze dei vari elementi all'interno di quell'individuo, ma gli umani non ottengono alcuna particolare virtù o vulnerabilità legate alle loro componenti elementali.

RAZZE DELL'ACQUA

Le razze dell'acqua sono creature legate alle sensazioni, ma la loro risposta a esse è più attenta e critica di quella delle razze del fuoco. I membri delle razze dell'acqua agiscono solo dopo aver valutato bene la situazione, ma restano flessibili e adattabili. Sono politicamente tradizionalisti, più a loro agio con sistemi consolidati che con nuove idee radicali.

I membri delle razze dell'acqua spesso divergono in aspetto dai loro normali cugini. Le caratteristiche comuni comprendono pelle leggermente scagliosa e viscida, capelli o pelle blu-verde, e grandi occhi neri.

Tutti i membri delle razze dell'acqua hanno i tratti seguenti.

- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro creature del sottotipo fuoco, comprese le creature extraplanari del Piano Elementale del Fuoco.
- Penalità di -2 ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo fuoco o utilizzate da creature del sottotipo fuoco, comprese creature extraplanari del Piano Elementale del Fuoco.
- Nuotatore naturale (Str): I membri delle razze dell'acqua hanno una velocità di nuotare uguale alla loro velocità sul terreno. (Se la creatura già possiede una velocità di nuotare, migliorarla di 3 metri). Una creatura dell'acqua può spostarsi in acqua alla sua velocità di nuotare senza effettuare prove di Nuotare. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per svolgere azioni speciali o evitare un pericolo. Una creatura dell'acqua può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Halfling dell'acqua

Gli halfling dell'acqua sono identici agli halfling descritti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, eccettuate le differenze nei tratti razziali.

Tratti razziali: Gli halfling dell'acqua hanno i tratti razziali generici dell'acqua descritti sopra e tutti i tratti razziali degli halfling forniti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le differenze indicate di seguito.

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione: Gli halfling dell'acqua sono veloci e robusti, ma sono deboli fisicamente.

Orchi dell'acqua

Gli orchi dell'acqua esemplificano il tratto dell'acqua volto al male. Sebbene lento nel giungere a una decisione, una volta scelto un corso d'azione l'orco dell'acqua è più duro da smuovere di un'ondata.

Tratti razziali: Gli orchi dell'acqua possiedono tutti i tratti razziali generici dell'aria descritti sopra e tutti i tratti razziali degli orchi presentati a pagina 200 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma: Gli orchi dell'acqua sono forti e robusti, ma condividono le limitate capacità mentali della loro razza.

RAZZE DELL'ARIA

I tratti associati all'aria comprendono una natura intuitiva ed emotiva. Le creature con forti legami all'elemento dell'aria tendono a essere curiose e indagatrici, capaci di influenzare gli altri con le parole. In politica, credono nel sacrificio per il bene di causa o fede.

I membri delle razze dell'aria spesso divergono in aspetto dai loro normali cugini. Le caratteristiche comuni comprendono pelle azzurra o bianca, capelli azzurri o bianchi, e pelle fredda al tocco.

Tutti i membri delle razze dell'aria hanno i tratti seguenti.

- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro creature del sottotipo terra, comprese le creature extraplanari del Piano Elementale della Terra.
- Penalità di -2 ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo terra o utilizzate da creature del sottotipo terra, comprese creature extraplanari del Piano Elementale della Terra.
- Senza fiato (Str): I membri delle razze dell'aria non respirano, quindi sono immuni all'annegamento, soffocamento e gli attacchi che richiedono l'inalazione (come alcuni tipi di veleni).

Gnomi dell'aria

Gli gnomi dell'aria sono identici agli gnomi descritti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, eccettuate le differenze nei tratti razziali.

Tratti razziali: Gli gnomi dell'aria hanno i tratti razziali generici dell'aria descritti sopra e tutti i tratti razziali degli gnomi forniti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte e le differenze indicate di seguito.

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza: Gli gnomi dell'aria sono agili, ma mancano di forza fisica.
- Nessun bonus razziale ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro creature Grandi o più grandi del sottotipo della terra: Questo bonus sostituisce il bonus di schivare alla CA degli gnomi contro i giganti.

Goblin dell'aria

I goblin dell'aria sono un esempio di tratti dell'aria rivolti al male. Le loro emozioni più potenti sono paura e rabbia, mentre la loro creatività è insolitamente maligna e dannosa.

Tratti razziali: I goblin dell'aria possiedono tutti i tratti razziali generici dell'aria descritti sopra e tutti i tratti razziali dei goblin presentati a pagina 127 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- -2 alla Forza, +4 alla Destrezza, -2 alla Costituzione: I goblin dell'aria sono più agili e persuasivi dei goblin standard, ma sono deboli e fragili fisicamente. Fra i goblin dell'aria gli stregoni sono molto più comuni che tra i goblin standard.
- Nessun bonus razziale alle prove di Cavalcare: I goblin dell'aria non sono soliti cavalcare.

RAZZE DEL FUOCO

I membri delle razze del fuoco vivono per sperimentare qualsiasi sorta di sensazione. Tendono a essere molto percettivi, e spesso sono artisti e artigiani. Politicamente, disprezzano i comportamenti contenuti, in particolare le inibizioni morali o religiose, e anche le limitazioni imposte dalle autorità.

I membri delle razze del fuoco spesso divergono in aspetto dai loro normali cugini. Le caratteristiche comuni comprendono pelle color grigio carbone o rosso fuoco, capelli rossi o arancio mossi come fossero fiamme, pelle insolitamente calda, e grandi denti rossi.

Tutti i membri delle razze del fuoco hanno i tratti seguenti.

- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro creature del sottotipo acqua, comprese le creature extraplanari del Piano Elementale dell'Acqua.
- Penalità di -2 ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo acqua o utilizzate da creature del sottotipo acqua, comprese creature extraplanari del Piano Elementale dell'Acqua.
- Resistenza al fuoco 5.

Elfi del fuoco

Gli elfi del fuoco sono identici agli elfi descritti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, eccettuate le differenze nei tratti razziali.

Tratti razziali: Gli elfi del fuoco hanno i tratti razziali generici del fuoco descritti sopra e tutti i tratti razziali degli elfi forniti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: Gli elfi del fuoco sono rapidi d'azione e di pensiero, ma condividono la fragilità fisica tipica della razza.

Hobgoblin del fuoco

Dove gli elfi del fuoco preferiscono sensazioni piacevoli ed estetiche compiacenti, gli hobgoblin del fuoco godono del dolore e delle sensazioni della battaglia. Le loro arti preferite sono quelle della strategia e della tattica.

Tratti razziali: Gli hobgoblin del fuoco possiedono tutti i tratti razziali generici del fuoco descritti sopra e tutti i tratti razziali degli hobgoblin presentati a pagina 139 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: Gli hobgoblin del fuoco sono rapidi e resistenti quanto i loro normali cugini, ma possiedono un migliore intelletto.
- Visione crepuscolare: Un hobgoblin del fuoco può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce stellare, luce lunare, luce di torcia, e simili condizioni di scarsa luminosità. Egli mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli sotto simili condizioni.
- Niente scurovisione.
- Nessun bonus razziale alle prove di Muoversi Silenziosamente.

RAZZE DELLA TERRA

I tratti associati alla terra comprendono la consapevolezza di sé e la ponderazione. Le creature con forti legami all'elemento della terra tendono a essere serie. Molte di esse sono attenti ricercatori o competenti strateghi. In politica credono all'autosufficienza e al trarre il massimo dai propri sforzi.

I membri delle razze della terra spesso divergono in aspetto dai loro normali cugini. Le caratteristiche comuni comprendono pelle color terra, occhi come gemme o pozzi profondi, voci cupe, mani e piedi grandi, capelli grigio ferro, e la pelle con un riflesso metallico.

Tutti i membri delle razze della terra hanno i tratti seguenti.

- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro creature del sottotipo aria, comprese le creature extraplanari del Piano Elementale dell'Aria.
- Penalità di -2 ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo aria o utilizzate da creature del sottotipo aria, comprese creature extraplanari del Piano Elementale dell'Aria.
- Stabilità: Una creatura della terra riceve un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere ai tentativi di spingere o sbilanciare quando si trova sul terreno (ma non quando si arrampica, vola, è a cavallo o altrimenti non ben piantata sul terreno). Se la razza standard già possiede questa capacità i bonus sono cumulativi.

Coboldi della terra

I coboldi della terra sono un esempio di tratti della terra rivolti al male. Sono meno emotivi dei loro normali cugini, e astuti nell'ideazione di imbrogli e trappole.

Illus. di Lakeys

Tratti razziali: I coboldi della terra possiedono tutti i tratti razziali generici della terra descritti sopra e tutti i tratti razziali dei coboldi presentati a pagina 38 del *Manuale dei Mostri*, con le aggiunte ed eccezioni indicate di seguito.

- -2 alla Forza, -2 alla Costituzione: I coboldi della terra sono più forti ma meno agili dei loro normali cugini.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato (costruire trappole) legate a progetti in pietra: I coboldi della terra sono particolarmente abili nel creare trappole fatte di terra.

Nani della terra

I nani della terra sono identici ai nani descritti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, eccettuate le differenze nei tratti razziali.

Tratti razziali: I nani della terra hanno i tratti razziali generici della terra descritti sopra e tutti i tratti razziali dei nani forniti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, eccetto per alcune differenze nei tratti razziali.

- +2 alla Forza, -2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma: I nani della terra sono forti fisicamente, ma anche impacciati nelle azioni e con le parole.
- Esperto minatore migliorato: Il bonus razziale di un nano della terra alle prove di Cercare per notare costruzioni in pietra insolite è di +4 (invece di +2).
- Nessun bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.
- Nessun bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato e alle prove di Valutare legate a oggetti in pietra o metallo: Un nano della terra ha una profonda familiarità con gli oggetti fatti con le ossa della terra, da qui il suo miglior bonus razziale.

MEZZE RAZZE

I mezzelfi e i mezzorchi sono parte razza elementale e parte umani. Come risultato, possiedono alcuni dei tratti elementali dei loro genitori non umani, ma non tutti. D'aspetto, è raro che possiedano più di una caratteristica particolare. Un mezzelfo del fuoco potrebbe avere la pelle grigio carbone, ma non i capelli rossi come fiamme o grandi denti rossi.

Mezzelfi del fuoco

I mezzelfi del fuoco apprezzano le cose più delicate della vita, ma non sono edonisti quanto i loro genitori elfi del fuoco. Il loro lato umano gli permette di temperare la propria indulgenza nei piaceri tramite l'autocontrollo.

Tratti razziali: I mezzelfi del fuoco hanno i tratti razziali dei mezzelfi forniti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, oltre ai tratti seguenti.

- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro creature del sottotipo acqua, comprese le creature extraplanari del Piano Elementale dell'Acqua.
- Penalità di -1 ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo acqua o utilizzate da creature del sottotipo acqua, comprese creature extraplanari del Piano Elementale dell'Acqua.

Mezzorchi dell'acqua

I mezzorchi dell'acqua combinano la flessibilità e attente considerazioni dei loro genitori orchi dell'acqua con la capacità umana per la risolutezza e rapidità di azione.

Tratti razziali: I mezzorchi dell'acqua hanno i tratti razziali dei mezzorchi forniti nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, oltre ai tratti seguenti.

- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro creature del sottotipo fuoco, comprese le creature extraplanari del Piano Elementale del Fuoco.
- Penalità di -1 ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo fuoco o utilizzate da creature del sottotipo fuoco, comprese creature extraplanari del Piano Elementale del Fuoco.

RIDURRE I MODIFICATORI DI LIVELLO

Quando un personaggio con un modificatore di livello aumenta di esperienza, il modificatore di livello con cui ha cominciato diventa sempre di più un peso. Alla fine, i benefici dati dal tipo di creatura possono essere eclissati da quelli dei suoi privilegi di classe, e il giocatore potrebbe rimpiangere la razza scelta. Con questo sistema variante, il personaggio può pagare un costo in PE a certi intervalli per diminuire il peso del suo modificatore di livello.

Una volta che il totale dei suoi livelli di classe del personaggio (senza includere i Dadi Vita provenienti dal suo tipo di creatura o dal suo modificatore di livello) raggiungono il triplo del suo modificatore di livello, si può diminuire il modificatore di livello di 1.

Ad esempio, il modificatore di livello di uno gnoll è +1. Quando un personaggio gnoll ottiene il suo terzo livello di classe (ricordarsi che i 2 Dadi Vita iniziali dello gnoll non sono considerati), può pagare un costo in PE per ridurre il suo modificatore di livello a +0.

Se il modificatore di livello è superiore a +1, questo processo si ripete finché il modificatore di livello della creatura non raggiunge +0. Ad esempio, un drow (modificatore di livello +2) può scendere a modificatore di livello +1 dopo aver raggiunto il suo sesto livello di classe, e poi di nuovo a +0 dopo aver guadagnato altri tre livelli di classe.

La Tabella 1-1: "Ridurre il modificatore di livello" fornisce i livelli a cui si possono ridurre i modificatori di livello per un modificatore di livello iniziale da +1 a +6. Le creature con un modificatore di livello di +7 o maggiore mantengono il loro normale modificatore di livello finché non raggiungono i livelli epici (21° o superiore), e quindi non sono incluse nella tabella. Si può però seguire quanto delineato sopra per determinare quando queste creature possono diminuire il loro modificatore di livello.

Tabella 1-1: Ridurre il modificatore di livello

Modificatore di livello iniziale	Numero di livelli di classe necessari per ridurre il modificatore di livello (senza includere i Dadi Vita razziali)
+1	3
+2	6, 9
+3	9, 15, 18
+4	12
+5	15
+6	18

COSTO IN PUNTI ESPERIENZA

Ogni volta che si può ridurre il modificatore di livello del personaggio, questi deve pagare un costo in PE per trarre vantaggio dalla riduzione. Il personaggio deve pagare un ammontare di PE pari a (il suo attuale LEP -1) x 1.000. Questo ammontare viene immediatamente sottratto dai PE totali del personaggio. La riduzione dovrebbe ridurre il livello effettivo del personaggio (LEP) di 1. (Se questa riduzione non diminuisce di 1 il LEP, il totale in PE del personaggio viene invece portato al massimo del livello sottostante il suo attuale LEP). Questa spesa di PE non può essere invertita in alcun modo, e il pagamento deve essere volontario da parte del personaggio. Il pagamento deve essere effettuato appena possibile ridurre il modificatore di livello del personaggio.

Ad esempio, uno gnoll guerriero di 2° livello (LEP 5) che più tardi ottiene un terzo livello di classe ha un minimo di 15.000 PE (il suo LEP è appena passato da 5 a 6). Può quindi ridurre il suo

modificatore di livello da +1 a 0. Deve pagare 5.000 PE, dato che adesso il suo LEP è 6 (2 Dadi Vita più 3 più il suo modificatore di livello +1). Dopo aver speso i PE, il suo modificatore di livello passa da +1 a +0. Ora ha 10.000 PE. Il suo LEP scende a 5 (2 Dadi Vita più 3 livelli di classe). Anche se il pagamento di PE non l'avesse ridotto al 5° livello (ad esempio, se il suo totale di PE dopo aver raggiunto il 6° livello fosse stato di 20.000 o più) il suo totale di PE non potrebbe rimanere sopra il massimo per il 5° livello, che è 10.000 PE. In effetti, lo gnoll ha "ripagato" il suo modificatore di livello con una spesa di PE, e ora è un personaggio di 5° livello.

Allo stesso modo, un drow chierico che abbia appena raggiunto il 6° livello (LEP 8) può ridurre il suo modificatore di livello da +2 a +1. Deve pagare 7.000 PE e il suo LEP diventa 7 (6 livelli di classe più il suo modificatore di livello +1). Quando ottiene il 9° livello di classe (LEP 10), può ridurre il suo modificatore di livello a +0 (e il suo LEP a 9), spendendo altri 9.000 PE.

A prima vista, questo scambio potrebbe sembrare un cattivo affare. Il drow chierico ha sacrificato 16.000 punti esperienza, perdendo livelli nei confronti dei suoi compagni. Ora però, può progredire come se non avesse mai avuto un modificatore di livello. Grazie alla natura auto-correggente del sistema di punti esperienza, presto sarà alla pari del resto della compagnia e raggiungerà il 20° livello dopo aver ottenuto un totale di 206.000 PE (190.000 più i 16.000 del costo in PE). Se non avesse utilizzato questo sistema variante, avrebbe dovuto ammassare 231.000 PE per raggiungere il 20° livello di classe (con un LEP 22 per un normale drow con modificatore di livello +2).

STIRPI

Di tanto in tanto, nasce un individuo che spicca tra il resto della popolazione. Questo individuo mostra peculiarità associate a un tipo diverso di creatura, come un drago, gigante, celestiale o demone. Si dice che questo personaggio abbia una stirpe.

Le stirpi possono esistere per un qualsiasi motivo. Forse il personaggio ha antenati insoliti, come un drago che assunse un'altra forma per vivere tra gli umani o gli elfi. Il personaggio potrebbe essere il retaggio di un periodo più antico, quando tutte le specie erano maggiormente legate tra loro. La stirpe potrebbe essere anche il frutto della presenza di insolite energie soprannaturali presenti durante il concepimento, la gestazione o la nascita. Potrebbe anche darsi che sia un presagio mandato dagli dei, parte di un'antica profezia od oscura leggenda. Il DM dovrebbe decidere la verità che si nasconde dietro una stirpe, anche se il personaggio non dovrebbe necessariamente apprendere il perché della sua differenza.

FORZA E FONTE DELLA STIRPE

Ogni stirpe ha sia una fonte (il tipo di creatura da cui sono prese le sue peculiarità) che una forza (minore, media o maggiore). Più forte la stirpe, più potenti i tratti e i benefici guadagnati da essa.

Ogni fonte ha associata a sé una stirpe minore. Una stirpe minore non procura grandi alterazioni nel personaggio, e quindi non rappresenta un significativo incremento di potere dello stesso. In alcuni casi, l'unica stirpe associata a una fonte è minore, cosa particolarmente vera per stirpi derivate da creature deboli come i minotauri o i naga.

Molte fonti hanno anche stirpi medie. Esse influenzano in maniera più drastica sul livello di potere del personaggio, e provengono da razze più potenti come elementali, slaadi e molti draghi e giganti.

Le stirpi maggiori provengono solo dalle più potenti fonti primordiali, compresi celestiali, demoni, diavoli e i più potenti tra i draghi. Un personaggio con una stirpe maggiore è una potente progenie dei suoi antenati, mostrando poteri e capacità significative.

LIVELLI DI STIRPE

Nel corso della sua carriera, un personaggio con una stirpe diviene più potente di un personaggio senza. Dato che l'aumento di potere è graduale nel corso di venti livelli, un modificatore di livello statico non aiuta a riflettere in maniera appropriata la differenza. Invece, un personaggio con la stirpe deve prendere uno o più livelli di "stirpe" in vari momenti della sua carriera, come indicato sulla Tabella 1-2: "Livelli di stirpe". Prima che un personaggio con una stirpe raggiunga il livello del personaggio indicato, deve acquisire un livello di classe di "stirpe". I livelli di classe di "stirpe" non aumentano il livello del personaggio nello stesso modo di un normale livello di classe, ma forniscono certi benefici (vedi sotto).

Se il personaggio non acquisisce un livello di classe di stirpe prima di raggiungere il livello del personaggio indicato sulla tabella, non ottiene più tratti della stirpe e deve subire una penalità del 20% su tutti i futuri PE guadagnati. Non appena raggiunge il livello minimo di stirpe, ottiene tutte le capacità di stirpe dovutegli in base al livello del personaggio, e la penalità ai PE smette di essere applicata.

Ad esempio, Alarion è un personaggio di 1° livello con una stirpe maggiore (drago d'argento). Il tratto della stirpe che riceve al 1° livello è un bonus di +2 alle prove di Percepire Intenzioni. Quando raggiunge il 2° livello del personaggio, egli ottiene Allerta come tratto della stirpe. Prima di raggiungere il 3° livello del personaggio, deve acquisire un livello di stirpe per poter continuare a ottenere tratti della stirpe. Se raggiunge il 3° livello del personaggio e non ha livelli di stirpe, non ottiene il tratto di stirpe dovutogli come personaggio di 3° livello (Forza +1) e deve subire una penalità del 20% su tutti i futuri PE guadagnati. Se in seguito soddisfa i livelli di stirpe minimi richiesti, otterrà il suo tratto di 3° livello (insieme a qualsiasi altro tratto che non sia riuscito a ottenere per non avere acquisito immediatamente il suo livello di stirpe) e smette di applicare la riduzione ai PE sui futuri guadagni. Prima di raggiungere il suo 6° livello del personaggio, deve aver acquisito due livelli di stirpe per continuare a ottenere tratti della stirpe. Se ottiene il suo terzo livello di stirpe prima di raggiungere il 12° livello del personaggio, può guadagnare tutti i tratti della sua stirpe (mano a mano che diventano disponibili con il raggiungimento di nuovi livelli).

Un livello di stirpe non fornisce aumenti del bonus di attacco base o del bonus ai tiri salvezza base, nessun punto ferita o punto abilità e nessun privilegio di classe. Viene considerato un normale livello di classe (senza abilità di classe) al fine di determinare il massimo grado delle abilità. I livelli di stirpe non comportano mai una penalità ai PE per i personaggi multiclasse.

Includere il livello di stirpe del personaggio quando si calcola qualsiasi capacità del personaggio basata sui suoi livelli di classe (come il livello dell'incantatore per i personaggi che lanciano incantesimi, o le CD dei tiri salvezza per i personaggi con capacità speciali le cui CD sono basate sul livello di classe). Il personaggio non ottiene alcuna capacità, incantesimo conosciuto o incantesimo al giorno dall'aggiunta dei suoi livelli di stirpe e solo i calcoli delle sue capacità basate sul livello vengono influenzati.

Se un personaggio ha livelli in due o più classi oltre ai suoi livelli di stirpe, ogni classe ottiene il beneficio di aggiungere i livelli di stirpe nel calcolo delle capacità.

Ad esempio, uno stregone di 2° livello con una stirpe maggiore acquisisce un livello di stirpe quando ottiene sufficienti PE per aumentare di livello. Al fine della durata degli incantesimi, prove di livello dell'incantatore e così via viene considerato un incantatore di 3° livello. Egli non ottiene però gli incantesimi al giorno o gli incantesimi conosciuti di uno stregone di 3° livello.

Allo stesso modo, l'attacco stordente di un monaco di 3° livello con un livello di stirpe ha una CD del tiro salvezza pari a 12 (10 + metà del livello di classe) più il suo modificatore di Saggezza, dato che il livello di stirpe viene trattato come se fosse un livello

da monaco quando si calcola la CD del tiro salvezza. Un monaco di 3° livello/stregone di 3° livello con due livelli di stirpe sarebbe trattato come un incantatore di 5° livello e un monaco di 5° livello nel determinare le capacità basate sul livello.

Tabella 1-2: Livelli di stirpe

Livello di stirpe	Forza della stirpe		
	Minore	Media	Maggiore
1°	12°	6°	3°
2°	n/a	12°	6°
3°	n/a	n/a	12°

TRATTI DELLA STIRPE

A seconda della forza della stirpe di un personaggio, egli ottiene un nuovo tratto ogni uno, due o quattro livelli del personaggio (o livelli effettivi del personaggio, per i personaggi con un modificatore di livello superiore a +0). I tratti ottenuti vengono indicati nella descrizione di ciascuna stirpe.

Descrizione dei tratti della stirpe

I tratti della stirpe ricadono in quattro categorie.

Incremento di caratteristica: Il personaggio ottiene un incremento permanente di +1 al punteggio di caratteristica indicato. Funziona allo stesso modo dell'incremento di caratteristica ottenuto dai personaggi ogni quattro livelli.

Affinità alla stirpe: Il personaggio ottiene un bonus (di +2, +4 o +6) a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con le creature della sua stirpe.

Incremento di abilità: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove effettuate con l'abilità indicata.

Speciale: Il personaggio ottiene una capacità speciale. Le normali capacità speciali delle stirpi comprendono talenti bonus, armatura naturale, attacchi speciali (come la capacità di punire il male o punire il bene), qualità speciali (come la resistenza all'energia, la resistenza agli incantesimi o l'olfatto acuto), o capacità magiche.

Se il personaggio possiede già un talento fornito come talento bonus, può sceglierne un altro. Ad esempio, la stirpe minore di celestiale fornisce Allerta come talento bonus all'8° livello. Se un personaggio con questa stirpe al momento in cui raggiunge l'8° livello, già possiede Allerta, può scegliere al suo posto un altro talento (soggetto, naturalmente, ai normali prerequisiti).

DESCRIZIONE DELLE STIRPI

Ogni descrizione seguente comprende alcune informazioni basilari per aiutare giocatori e DM a incorporare la stirpe nella campagna, comprese potenziali origini e peculiarità minori che aiutano a dettagliare maggiormente il personaggio. La descrizione fornisce anche i tratti della stirpe ottenuti a determinati livelli del personaggio.

Celestiale

Un personaggio con una stirpe di celestiale fa risalire la sua discendenza alle creature dei Piani Superiori, proprio come un aasimar o una creatura celestiale. La maggior parte degli angeli, arconti, guardinal ed eladrin possiede la capacità di riprodursi con gli umanoidi, ed esempi di creature celestiali discese dai cieli per vivere con i mortali compaiono spesso nei miti e nelle leggende. I discendenti di queste unioni hanno spesso i capelli d'oro o d'argento, un portamento orgoglioso o uno sguardo penetrante.

Tratti della stirpe di celestiale

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
8°	Allerta
12°	Saggezza +1
16°	*Protezione dal male* 1 volta al giorno (Mag)
20°	Affinità ai celestiali +2[1]

Umano con stirpe di minotauro

Umano con stirpe di licantropo

Umana con stirpe di celestiale

Illus. di S. Prescott

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
2°	+2 alle prove di Percepire Intenzioni	Allerta
3°	-	Saggezza +1
4°	Allerta	*Protezione dal male* 1 volta al giorno (Mag)
5°	-	Affinità ai celestiali +2[1]
6°	Saggezza +1	Punire il male 1 volta al giorno (Sop)[2]
7°	-	+2 alle prove di Concentrazione
8°	*Protezione dal male* 1 volta al giorno (Mag)	Resistenza all'elettricità 5 (Str)
9°	-	Carisma +1
10°	Affinità ai celestiali +2[1]	+2 ai tiri salvezza contro veleno (Str)
11°	-	Affinità ai celestiali +4[1]
12°	Punire il male 1 volta al giorno (Sop)[2]	Resistenza al freddo 5 (Str)
13°	-	+2 alle prove di Ascoltare
14°	+2 alle prove di Concentrazione	Iniziativa Migliorata
15°	-	Costituzione +1
16°	Resistenza all'elettricità 5 (Str)	Resistenza all'acido 5 (Str)
17°	-	Affinità ai celestiali +6[1]
18°	Carisma +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Osservare
20°	+2 ai tiri salvezza contro veleno (Str)	Riduzione del danno 5/male

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i celestiali.
2 Il personaggio può punire una creatura malvagia con un attacco un mischia come un paladino di pari livello, una volta al giorno.

Demone

Un personaggio con una stirpe di demone ha uno o più antenati di origine demoniaca. La fonte più comune di questa stirpe è un succube, ma qualsiasi demone capace di prendere forma umanoide può essere il responsabile degli insoliti tratti del personaggio. I personaggi con la stirpe di demone possono presentare delle piccole peculiarità che ricordano il loro antenato: occhi dal sinistro bagliore, un debole odore di zolfo, o l'amore per la brutalità.

Tratti della stirpe di demone

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
8°	Attacco Poderoso
12°	Forza +1
16°	Resistenza all'elettricità 5 (Str)
20°	Affinità ai demoni +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
2°	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente	Attacco Poderoso
3°	-	Forza +1
4°	Attacco Poderoso	Resistenza all'elettricità 5 (Str)
5°	-	Affinità ai demoni +2[1]
6°	Forza +1	Punire il bene 1 volta al giorno (Sop)[2]
7°	-	+2 alle prove di Nascondersi
8°	Resistenza all'elettricità 5 (Str)	Resistenza all'acido 5 (Str)
9°	-	Costituzione +1
10°	Affinità ai demoni +2[1]	+2 ai tiri salvezza contro veleno (Str)
11°	-	Affinità ai demoni +4[1]
12°	Punire il bene 1 volta al giorno (Sop)[2]	Resistenza al fuoco 5 (Str)
13°	-	+2 alle prove di Intimidire
14°	+2 alle prove di Nascondersi	Incalzare
15°	-	Carisma +1
16°	Resistenza all'acido 5 (Str)	Resistenza al freddo 5 (Str)
17°	-	Affinità ai demoni +6[1]
18°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Osservare
20°	+2 ai tiri salvezza contro veleno (Str)	Riduzione del danno 5/bene

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i demoni.
2 Il personaggio può punire una creatura buona con un attacco un mischia come una guardia nera di pari livello, una volta al giorno.

Diavolo

Le erinni sono spesso la fonte di un personaggio con stirpe di diavolo. Anche altri diavoli con la capacità *metamorfosi*, come i gelugon e i diavoli della fossa, sono noti per essersi uniti ai mortali. Un personaggio con questa stirpe potrebbe possedere dei piccoli corni o denti insolitamente affilati.

Tratti della stirpe di diavolo

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Raggirare
8°	Schivare
12°	Carisma +1
16°	*Oscurità* 1 volta al giorno (Mag)
20°	Affinità ai diavoli +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Raggirare
2°	+2 alle prove di Raggirare	Schivare
3°	-	Carisma +1
4°	Schivare	*Oscurità* 1 volta al giorno (Mag)
5°	-	Affinità ai diavoli +2[1]
6°	Carisma +1	Punire il bene 1 volta al giorno (Sop)[2]
7°	-	+2 alle prove di Diplomazia
8°	*Oscurità* 1 volta al giorno (Mag)	Resistenza al fuoco 5 (Str)
9°	-	Costituzione +1
10°	Affinità ai diavoli +2[1]	+2 ai tiri salvezza contro veleno (Str)
11°	-	Affinità ai diavoli +4[1]
12°	Punire il bene 1 volta al giorno (Sop)[2]	Resistenza all'acido 5 (Str)
13°	-	+2 alle prove di Cercare
14°	+2 alle prove di Diplomazia	Allerta
15°	-	Intelligenza +1
16°	Resistenza al fuoco 5 (Str)	Resistenza al freddo 5 (Str)

17°	-	Affinità ai diavoli +6[1]
18°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Ascoltare
20°	+2 ai tiri salvezza contro veleno (Str)	Riduzione del danno 5/bene

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i diavoli.
2 Il personaggio può punire una creatura buona con un attacco un mischia come una guardia nera di pari livello, una volta al giorno.

Doppelganger

Il mutaforma umanoide definitivo, il doppelganger, può essere chiunque, dovunque e in qualsiasi momento. È facile immaginare un singolo doppelganger come progenitore di un'intera genia di individui muniti di poteri mutaforma.

Tratti della stirpe di doppelganger

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Camuffare
8°	*Alterare se stesso* 1 volta al giorno (Mag)
12°	Carisma +1
16°	*Individuazione dei pensieri* 1 volta al giorno (Mag)
20°	Affinità ai doppelganger +2[1]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i doppelganger.

Drago d'argento

I draghi d'argento, tra tutti i draghi, sono quelli che hanno la maggiore probabilità di prendere un compagno umanoide, e sono di conseguenza la stirpe di drago più comune. I personaggi con stirpe di drago d'argento tendono a essere regali e statuari.

Tratti della stirpe di drago d'argento

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
8°	Allerta
12°	Forza +1
16°	Resistenza al freddo 5 (Str)
20°	Affinità ai draghi d'argento +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
2°	+2 alle prove di Percepire Intenzioni	Allerta
3°	-	Forza +1
4°	Allerta	Resistenza al freddo 5 (Str)
5°	-	Affinità ai draghi d'argento +2[1]
6°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
7°	-	+2 alle prove di Intrattenere
8°	Resistenza al freddo 5 (Str)	Resistenza al freddo 10 (Str)
9°	-	Costituzione +1
10°	Affinità ai draghi d'argento +2[1]	*Alterare se stesso* 1 volta al giorno (Mag)
11°	-	Affinità ai draghi d'argento +4[1]
12°	+1 all'armatura naturale	+1 all'armatura naturale
13°	-	+2 alle prove di Raggirare
14°	+2 alle prove di Intrattenere	Attacco Poderoso
15°	-	Carisma +1
16°	Resistenza al freddo 10 (Str)	Arma a soffio (Str)[2]
17°	-	Affinità ai draghi d'argento +6[1]
18°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Saltare
20°	*Alterare se stesso* 1 volta al giorno (Mag)	Immunità al freddo (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi d'argento.
2 Cono di freddo di 9 m; 6d8 danni; Riflessi dimezza (CD 10 + metà DV + modificatore di Cos).

Drago bianco

Alcune tribù artiche sono riuscite a trattare con i vicini draghi bianchi, scambiando cibo e occasionali sacrifici in cambio della protezione dalle tribù nemiche. Queste alleanze possono risultare in discendenti di stirpe di drago bianco, che tendono a imitare la ferocia dei loro antenati.

Tratti della stirpe di drago bianco

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Nascondersi
4°	+2 alle prove di Nascondersi	Allerta
6°	-	Forza +1
8°	Allerta	Resistenza al freddo 5 (Str)
10°	-	Affinità ai draghi bianchi +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Nuotare
16°	Resistenza al freddo 5 (Str)	Resistenza al freddo 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai draghi bianchi +2[1]	Camminare sul ghiaccio 1 volta al giorno (Str)[2]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi bianchi.
2 Come *movimenti del ragno*, ma la superficie deve essere ghiacciata.

Drago blu

Nei tempi passati, i draghi blu interagivano spesso con i re e le regine dei grandi imperi del deserto. La stirpe generata da queste unioni era considerata simbolo di regalità, anche se questi imperi erano già da tempo svaniti. Un individuo che porta la stirpe di un drago blu tende a essere territoriale ed emettere un lieve odore di ozono.

Tratti della stirpe di drago blu

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Raggirare
4°	+2 alle prove di Raggirare	Allerta
6°	-	Forza +1
8°	Allerta	Resistenza all'elettricità 5 (Str)
10°	-	Affinità ai draghi blu +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
16°	Resistenza all'elettricità 5 (Str)	Resistenza all'elettricità 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai draghi blu +2[1]	*Creare/distruggere acqua* 1 volta al giorno (Mag)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi blu.

Drago di bronzo

Con la sua capacità naturale di assumere forma umanoide, mista a una innata curiosità, è facile che i draghi di bronzo diano vita a genie di creature che discendano dalla loro stirpe. Queste creature tendono a condividere la curiosità dei draghi di bronzo e il loro amore per l'acqua.

Tratti della stirpe di drago di bronzo

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Nuotare
4°	+2 alle prove di Nuotare	Allerta
6°	-	Forza +1
8°	Allerta	Resistenza all'elettricità 5 (Str)
10°	-	Affinità ai draghi di bronzo +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
16°	Resistenza all'elettricità 5 (Str)	Resistenza all'elettricità 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai draghi di bronzo +2[1]	Respirare acqua (Str)[2]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi di bronzo.
2 Il personaggio può respirare sott'acqua senza problemi e può usare le proprie capacità speciali anche se immerso.

Drago nero

Il sinistro drago nero a volte stringe una "stretta" alleanza con umanoidi di simile mentalità, e la cosa può portare alla creazione di una stirpe di drago nero. Un personaggio con questa stirpe condivide l'astuzia e malizia dell'antenato, e può avere un viso scavato, dall'aspetto quasi scheletrico.

Tratti della stirpe di drago nero

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Nuotare
4°	+2 alle prove di Nuotare	Allerta
6°	-	Forza +1
8°	Allerta	Resistenza all'acido 5 (Str)
10°	-	Affinità ai draghi neri +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Nascondersi
16°	Resistenza all'acido 5 (Str)	Resistenza all'acido 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai draghi neri +2[1]	Respirare acqua (Str)[2]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi neri.
2 Il personaggio può respirare sott'acqua senza problemi e può usare le proprie capacità speciali anche se immerso.

Drago d'oro

In certe occasioni i draghi d'oro assumono più che un interesse transitorio nei confronti dei mortali. Grazie alla loro capacità di *metamorfosi*, alcuni lasciano un ricordo duraturo della loro presenza nella forma di una prole mezzo-drago. Anche molte generazioni dopo, questo sangue draconico può manifestarsi nella forma di tratti della stirpe. I discendenti di un drago d'oro tendono ad andare d'accordo con le creature buone, mostrando grazia e cortesia inconsuete.

Tratti della stirpe di drago d'oro

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
8°	Allerta
12°	Forza +1
16°	Resistenza al fuoco 5 (Str)
20°	Affinità ai draghi d'oro +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
2°	+2 alle prove di Percepire Intenzioni	Allerta
3°	-	Forza +1
4°	Allerta	Resistenza al fuoco 5 (Str)
5°	-	Affinità ai draghi d'oro +2[1]
6°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
7°	-	+2 alle prove di Guarire
8°	Resistenza al fuoco 5 (Str)	Resistenza al fuoco 10 (Str)
9°	-	Costituzione +1
10°	Affinità ai draghi d'oro +2[1]	Respirare sott'acqua[2]
11°	-	Affinità ai draghi d'oro +4[1]
12°	+1 all'armatura naturale	+1 all'armatura naturale
13°	-	+2 alle prove di Nuotare
14°	+2 alle prove di Guarire	Attacco Poderoso
15°	-	Intelligenza +1
16°	Resistenza al fuoco 10 (Str)	Arma a soffio (Str)[3]
17°	-	Affinità ai draghi d'oro +6[1]
18°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Saltare
20°	Respirare sott'acqua[2]	Immunità al fuoco (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi d'oro.
2 Il personaggio può respirare sott'acqua senza problemi e può usare le proprie capacità speciali anche se immerso.
3 Cono di fuoco di 9 m; 6d8 danni; Riflessi dimezza (CD 10 + metà DV + modificatore di Cos).

Drago d'ottone

I bardi narrano una nota storia di un viaggiatore nel deserto che si perde e incontra una donna amichevole che lo riporta in salute e lo riconduce sulla via di casa. Nel racconto, la donna generosa si rivela essere un potente drago d'ottone che vuole solo avere accanto qualcun con cui parlare e che, mesi dopo, dà alla luce un mezzo-drago. I discendenti di questo incontro casuale sono spesso chiacchieroni e socievoli.

Tratti della stirpe di drago d'ottone

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Raccogliere Informazioni
4°	+2 alle prove di Raccogliere Informazioni	Allerta
6°	-	Forza +1
8°	Allerta	Resistenza al fuoco 5 (Str)

10°	-	Affinità ai draghi d'ottone +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Raggirare
16°	Resistenza al fuoco 5 (Str)	Resistenza al fuoco 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai draghi d'ottone +2[1]	*Parlare con gli animali* 1 volta al giorno (Mag)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi d'ottone.

Drago di rame

Quando il giocoso drago di rame incontra una creatura dalla mentalità simile, spesso vi stringe una lunga e duratura amicizia. Il risultato di questa unione può dar vita a una lunga stirpe di individui con sangue di drago di bronzo. Questi individui spesso condividono la natura incorreggibile del drago di bronzo, risultando a volte anche un po' taccagni.

Tratti della stirpe di drago di rame

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Intrattenere
4°	+2 alle prove di Intrattenere	Allerta
6°	-	Forza +1
8°	Allerta	Resistenza all'acido 5 (Str)
10°	-	Affinità ai draghi di rame +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Raggirare
16°	Resistenza all'acido 5 (Str)	Resistenza all'acido 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai draghi di rame +2[1]	*Movimenti del ragno* 1 volta al giorno (Mag)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi di rame.

Drago rosso

Sebbene la maggioranza dei malvagi draghi rossi non ami avere relazioni amichevoli con gli umanoidi, a volte generano delle stirpi con queste creature. Questi loro discendenti mostrano poteri di gran lunga maggiori del resto della loro gente. Un personaggio con stirpe di drago rosso tende a essere rancoroso e vanitoso, e in alcuni casi emettere un vago odore di fumo.

Tratti della stirpe di drago rosso

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Raggirare
8°	Allerta
12°	Forza +1
16°	Resistenza al fuoco 5 (Str)
20°	Affinità ai draghi rossi +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Raggirare
2°	+2 alle prove di Raggirare	Allerta
3°	-	Forza +1
4°	Allerta	Resistenza al fuoco 5 (Str)
5°	-	Affinità ai draghi rossi +2[1]
6°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
7°	-	+2 alle prove di Intimidire
8°	Resistenza al fuoco 5 (Str)	Resistenza al fuoco 10 (Str)
9°	-	Costituzione +1
10°	Affinità ai draghi rossi +2[1]	*Localizza oggetto* 1 volta al giorno (Mag)
11°	-	Affinità ai draghi rossi +4[1]
12°	+1 all'armatura naturale	+1 all'armatura naturale
13°	-	+2 alle prove di Valutare
14°	+2 alle prove di Intimidire	Attacco Poderoso
15°	-	*Carisma* +1
16°	Resistenza al fuoco 10 (Str)	Arma a soffio (Str)[2]
17°	-	Affinità ai draghi rossi +6[1]
18°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Saltare
20°	*Localizza oggetto* 1 volta al giorno (Mag)	Immunità al fuoco (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi rossi.
2 Cono di fuoco di 9 m; 6d8 danni; Riflessi dimezza (CD 10 + metà DV + modificatore di Cos).

Drago verde

In certi rari casi, si è venuto a sapere che alcuni draghi verdi abbiano assunto il controllo (invece di divorare) di piccoli enclavi di umanoidi delle foreste. In seguito alcuni di questi umanoidi hanno partorito dei mezzo-draghi, producendo una stirpe che sarebbe continuata per secoli. I discendenti dei draghi verdi sono spessi voraci e belligeranti, e cominciano a combattere senza bisogno di grandi provocazioni.

Tratti della stirpe di drago verde

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
4°	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente	Allerta

Umano con stirpe di drago d'ottone

Illus. di D. Crabapple

6°	-	Forza +1
8°	Allerta	Resistenza all'acido 5 (Str)
10°	-	Affinità ai draghi verdi +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Raggirare
16°	Resistenza all'acido 5 (Str)	Resistenza all'acido 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai draghi verdi +2[1]	Respirare sott'acqua[2]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i draghi verdi.
2 Il personaggio può respirare sott'acqua senza problemi e può usare le proprie capacità speciali anche se immerso.

Elementale dell'acqua

La stirpe elementale dell'acqua è diffusa principalmente tra le razze che respirano sott'acqua, ma si manifesta anche tra marinai e pescatori, e addirittura sull'occasionale personaggio con nessun legame di sorta con oceani, mari o grandi laghi. Questi personaggi sono spesso indipendenti, e in genere non vivono a lungo nello stesso posto.

Tratti della stirpe di elementale dell'acqua

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Nuotare
4°	+2 alle prove di Nuotare	Attacco Poderoso
6°	-	Forza +1
8°	Attacco Poderoso	*Nube di nebbia* 1 volta al giorno (Mag)
10°	-	Affinità agli elementali dell'acqua +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Osservare
16°	*Nube di nebbia* 1 volta al giorno (Mag)	Nuotare 9 m[2]
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità agli elementali dell'acqua +2[1]	Spingere Migliorato

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli elementali dell'acqua.
2 Oppure +9 m all'attuale velocità di nuotare.

Elementale dell'aria

Simile, ma meno specifica di una stirpe di djinni (vedi sotto), la stirpe elementale dell'aria deriva il suo potere dal legame con il Piano Elementale dell'Aria. I personaggi con la stirpe elementale dell'aria tendono a essere molto rapidi nel passare di emozione in emozione, e possono avere capelli o pelle di un lieve colorito azzurro.

Tratti della stirpe di elementale dell'aria

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Equilibrio
4°	+2 alle prove di Equilibrio	Iniziativa Migliorata
6°	-	Destrezza +1
8°	Iniziativa Migliorata	*Folata di vento* 1 volta al giorno (Mag)
10°	-	Affinità agli elementali dell'aria +2[1]
12°	Destrezza +1	Arma Accurata
14°	-	+2 alle prove di Osservare
16°	*Folata di vento* 1 volta al giorno (Mag)	Padronanza dell'aria (Str)[2]
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità agli elementali dell'aria +2[1]	Attacco in Volo

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli elementali dell'aria.
2 Come la capacità speciale degli elementali dell'aria.

Elementale del fuoco

Coloro nelle cui vene scorre il fuoco elementale sono spesso sempre tesi e di poca pazienza. I loro occhi sembrano bruciare come tizzoni, e la pelle può assumere una tinta rossastra.

Tratti della stirpe di elementale del fuoco

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Acrobazia
4°	+2 alle prove di Acrobazia	Schivare
6°	-	Destrezza +1
8°	Schivare	*Pirotecnica* 1 volta al giorno (Mag)
10°	-	Affinità agli elementali del fuoco +2[1]
12°	Destrezza +1	Mobilità
14°	-	+2 alle prove di Ascoltare
16°	*Pirotecnica* 1 volta al giorno (Mag)	Resistenza al fuoco 10 (Str)
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità agli elementali del fuoco +2[1]	Attacco Rapido

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli elementali del fuoco.

Elementale della terra

Le creature con una stirpe elementale della terra provano un senso di gravità e stabilità che le lega alle fondamenta del mondo. Avvertono un palpabile senso dell'inerzia che li circonda e che a volte si manifesta in lentezza nell'agire.

Tratti della stirpe di elementale della terra

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Scalare
4°	+2 alle prove di Scalare	Attacco Poderoso
6°	-	Forza +1
8°	Attacco Poderoso	*Fondersi nella pietra* 1 volta al giorno (Mag)
10°	-	Affinità agli elementali della terra +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Ascoltare
16°	*Fondersi nella pietra* 1 volta al giorno (Mag)	Padronanza della terra (Str)[2]
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità agli elementali della terra +2[1]	Spezzare Migliorato

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli elementali della terra.
2 Come la capacità speciale degli elementali della terra.

Folletto

Tutte le culture narrano storie di folletti che prendono amanti mortali, e quindi non sorprende l'occasionale comparsa di individui con stirpe di folletto. Che siano discendenti di una driade, ninfa, satiro

o qualche altro tipo di folletto, una creatura con stirpe di folletto è solita possedere una personalità distaccata e indipendente.

Tratti della stirpe di folletto

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Nascondersi
8°	Volontà di Ferro
12°	Carisma +1
16°	*Charme su persone* 1 volta al giorno (Mag)
20°	Affinità ai folletti +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Nascondersi
2°	+2 alle prove di Nascondersi	Volontà di Ferro
3°	-	Carisma +1
4°	Volontà di Ferro	*Charme su persone* 1 volta al giorno (Mag)
5°	-	Affinità ai folletti +2[1]
6°	Carisma +1	Visione crepuscolare
7°	-	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
8°	*Charme su persone* 1 volta al giorno (Mag)	Allerta
9°	-	Destrezza +1
10°	Affinità ai folletti +2[1]	*Parlare con gli animali* 1 volta al giorno (Mag)
11°	-	Affinità ai folletti +4[1]
12°	Visione crepuscolare	*Invisibilità* 1 volta al giorno (Mag)
13°	-	+2 alle prove di Intrattenere
14°	+2 alle prove di Muoversi Silenziosamente	Riduzione del danno 1/ferro freddo
15°	-	Saggezza +1
16°	Allerta	*Sonno profondo* 1 volta al giorno (Mag)
17°	-	Affinità ai folletti +6[1]
18°	Destrezza +1	*Parlare con i vegetali* 1 volta al giorno (Mag)
19°	-	+2 alle prove di Raggirare
20°	*Parlare con gli animali* 1 volta al giorno (Mag)	Riduzione del danno 5/ferro freddo

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i folletti.

Genio, Djinni

Sebbene pochi siano i saggi che diano gran credito ai miti per cui umanoidi e geni abbiano antenati comuni, non si può negare che le razze siano molto simili di aspetto tra di loro. I personaggi con stirpe di djinni sono spesso altezzosi ma dimostrano anche grande astuzia.

Tratti della stirpe di djinni

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Concentrazione
8°	Iniziativa Migliorata
12°	Destrezza +1
16°	Resistenza all'acido 5 (Str)
20°	Affinità ai djinn +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Concentrazione
2°	+2 alle prove di Concentrazione	Iniziativa Migliorata
3°	-	Destrezza +1
4°	Iniziativa Migliorata	Resistenza all'acido 5 (Str)
5°	-	Affinità ai djinn +2[1]
6°	Destrezza +1	+1 all'armatura naturale
7°	-	+2 alle prove di Conoscenze (piani)
8°	Resistenza all'acido 5 (Str)	Schivare
9°	-	Saggezza +1
10°	Affinità ai djinn +2[1]	*Invisibilità* 1 volta al giorno (Mag)
11°	-	Affinità ai djinn +4[1]
12°	+1 all'armatura naturale	Resistenza all'acido 10 (Str)
13°	-	+2 alle prove di Valutare
14°	+2 alle prove di Conoscenze (piani)	*Creare cibo e acqua* 1 volta al giorno (Mag)
15°	-	Forza +1
16°	Schivare	*Forma gassosa* 1 volta alla settimana (Mag)
17°	-	Affinità ai djinn +6[1]
18°	Saggezza +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
20°	*Invisibilità* 1 volta al giorno (Mag)	Immunità all'acido (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i djinn.

Genio, Efreeti

È probabile che i personaggi con stirpe di efreeti siano i discendenti di schiavi di questa terribile e potente razza. Di solito hanno pelle rossa e un atteggiamento crudele, e possono presentare minuscoli corni o occhi bronzei.

Tratti della stirpe di efreeti

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Raggirare
8°	Iniziativa Migliorata
12°	Forza +1
16°	Resistenza al fuoco 5 (Str)
20°	Affinità agli efreet +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Raggirare
2°	+2 alle prove di Raggirare	Iniziativa Migliorata
3°	-	Forza +1
4°	Iniziativa Migliorata	Resistenza al fuoco 5 (Str)
5°	-	Affinità agli efreet +2[1]
6°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
7°	-	+2 alle prove di Conoscenze (piani)
8°	Resistenza al fuoco 5 (Str)	Schivare
9°	-	Carisma +1
10°	Affinità agli efreet +2[1]	*Produrre fiamma* 1 volta al giorno (Mag)
11°	-	Affinità agli efreet +4[1]
12°	+1 all'armatura naturale	Resistenza al fuoco 10 (Str)
13°	-	+2 alle prove di Concentrazione
14°	+2 alle prove di Conoscenze (piani)	*Raggio rovente* 1 volta al giorno (Mag)
15°	-	Destrezza +1
16°	Schivare	*Muro di fuoco* 1 volta alla settimana (Mag)
17°	-	Affinità agli efreet +6[1]

18°	Carisma +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Intimidire
20°	*Produrre fiamma* 1 volta al giorno (Mag)	Immunità al fuoco (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli efreet.

Genio, Janni

Essendo dei vagabondi del Piano Materiale, l'unica cosa sorprendente delle stirpi di jann e che non ce ne siamo tante in circolazione. Una creatura con la stirpe di janni tende a essere qualche centimetro più alta del normale per la sua razza, con un portamento regale e orgoglioso. Egli potrebbe anche condividere la natura nomade dei jann.

Tratti della stirpe di janni

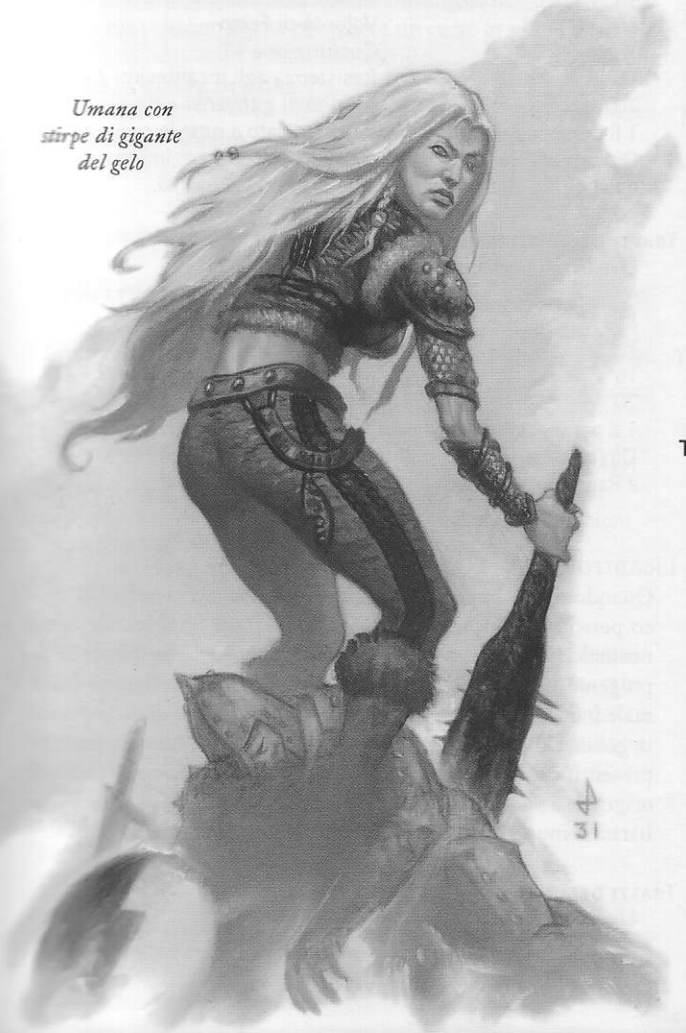
Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Valutare
8°	Iniziativa Migliorata
12°	Saggezza +1
16°	*Invisibilità* 1 volta al giorno (Mag)
20°	Affinità ai jann +2[1]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i jann.

Gigante

Nelle epoche passate, i giganti si mescolavano molto di più con gli umanoidi più piccoli. Oggi, la testimonianza di questa mescolanza è, nel migliore dei casi, una rarità. Personaggi con stirpi dei giganti malvagi minori (delle colline, del gelo e del fuoco) possono essere il risultato di incroci volontari o involontari con il grande popolo. Le stirpi dei giganti delle pietre, delle nuvole o delle tempeste, d'altra parte, sono più probabilmente il risultato di antiche alleanze tra quelle razze e l'antica nobiltà del mondo. Ad ogni caso, i personaggi con stirpe di gigante tendono a essere imponenti per la propria razza, e spesso condividono le peculiarità (colore della pelle e dei capelli, atteggiamento e così via) dei loro antenati).

Una stirpe media può essere presa solo dai giganti delle nuvole, giganti del fuoco, giganti del gelo, giganti delle pietre e giganti delle tempeste. La stirpe maggiore può essere presa solo dai giganti delle tempeste.



Umana con stirpe di gigante del gelo

Illus. di J. Pavelec

Tratti della stirpe di gigante delle colline

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Scalare
8°	Attacco Poderoso
12°	Forza +1
16°	+1 all'armatura naturale
20°	Affinità ai giganti delle colline +2[1]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i giganti delle colline.

Tratti della stirpe di gigante del fuoco

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Scalare
4°	+2 alle prove di Scalare	Attacco Poderoso
6°	-	Forza +1
8°	Attacco Poderoso	+1 all'armatura naturale
10°	-	Affinità ai giganti del fuoco +2[1]
12°	Forza +1	Resistenza al fuoco 5 (Str)
14°	-	+2 alle prove di Saltare
16°	+1 all'armatura naturale	Incalzare
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai giganti del fuoco +2[1]	Resistenza al fuoco 10 (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i giganti del fuoco.

Tratti della stirpe di gigante del gelo

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Scalare
4°	+2 alle prove di Scalare	Attacco Poderoso
6°	-	Forza +1
8°	Attacco Poderoso	+1 all'armatura naturale
10°	-	Affinità ai giganti del gelo +2[1]
12°	Forza +1	Resistenza al freddo 5 (Str)
14°	-	+2 alle prove di Saltare
16°	+1 all'armatura naturale	Spezzare Migliorato
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai giganti del gelo +2[1]	Resistenza al freddo 10 (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i giganti del gelo.

Tratti della stirpe di gigante delle nuvole

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Scalare
4°	+2 alle prove di Scalare	Attacco Poderoso
6°	-	Forza +1
8°	Attacco Poderoso	+1 all'armatura naturale
10°	-	Affinità ai giganti delle nuvole +2[1]
12°	Forza +1	*Foschia occultante* 1 volta al giorno (Mag)
14°	-	+2 alle prove di Saltare
16°	+1 all'armatura naturale	Spingere Migliorato
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai giganti delle nuvole +2[1]	Olfatto acuto (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i giganti delle nuvole.

Tratti della stirpe di gigante delle pietre

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Scalare
4°	+2 alle prove di Scalare	Tiro Ravvicinato
6°	-	Forza +1
8°	Tiro Ravvicinato	+1 all'armatura naturale
10°	-	Affinità ai giganti delle pietre +2[1]
12°	Forza +1	*Scolpire pietra* 1 volta al giorno (Mag)
14°	-	+2 alle prove di Saltare
16°	+1 all'armatura naturale	Riflessi in Combattimento
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità ai giganti delle pietre +2[1]	+1 all'armatura naturale

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i giganti delle pietre.

Tratti della stirpe di gigante delle tempeste

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Scalare
8°	Attacco Poderoso
12°	Forza +1
16°	+1 all'armatura naturale
20°	Affinità ai giganti delle tempeste +2[1]

Livello del personaggio	Minore	Media
1°	-	+2 alle prove di Scalare
2°	+2 alle prove di Scalare	Attacco Poderoso
3°	-	Forza +1
4°	Attacco Poderoso	+1 all'armatura naturale
5°	-	Affinità ai giganti delle tempeste +2[1]
6°	Forza +1	Resistenza all'elettricità 5 (Str)
7°	-	+2 alle prove di Saltare
8°	+1 all'armatura naturale	Incalzare
9°	-	Costituzione +1
10°	Affinità ai giganti delle tempeste +2[1]	Respirare sott'acqua (Str)[2]
11°	-	Affinità ai giganti delle tempeste +4[1]
12°	Resistenza all'elettricità 5 (Str)	Resistenza all'elettricità 10 (Str)
13°	-	+2 alle prove di Nuotare
14°	+2 alle prove di Saltare	*Invocare il fulmine* 1 volta al giorno (Mag)
15°	-	Saggezza +1
16°	Incalzare	*Libertà di movimento* 1 volta al giorno (Mag)
17°	-	Affinità ai giganti delle tempeste +6[1]
18°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Concentrazione
20°	*Respirare sott'acqua* (Str)[2]	Immunità all'elettricità (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i giganti delle tempeste.
2 Il personaggio può respirare sott'acqua senza problemi e può usare le proprie capacità speciali anche se immerso.

Githyanki/Githzerai

Dopo un attacco, una banda da guerra githyanki o githzerai potrebbe far ritorno a casa con prigionieri o schiavi liberati. In alcuni rari casi (in particolare quando sono coinvolti dei bambini) hanno pietà di questi individui e li crescono come se fossero dei loro. Dopo aver raggiunto la maggiore età, questi personaggi cresciuti tra i gith possono unirsi ai loro salvatori, dando luce a figli mezzosangue che passeranno poi i tratti dei gith alla loro discendenza. Questi discendenti condividono la natura militante dei githyanki o la xenofobia dei githzerai, e tendono a essere spietati o addirittura crudeli.

Tratti della stirpe di githyanki

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Cercare
8°	Volontà di Ferro
12°	Costituzione +1
16°	Resistenza agli incantesimi 2 + DV
20°	Affinità ai githyanki +2[1]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i githyanki.

Tratti della stirpe di githzerai

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Concentrazione
8°	Volontà di Ferro
12°	Destrezza +1
16°	Resistenza agli incantesimi 2 + DV
20°	Affinità ai githzerai +2[1]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i githzerai.

Licantropo

Quando non è impegnato a uccidere innocenti cittadini, il tipico personaggio licantropo può godere di una vita sociale quasi normale: potrebbe addirittura avere una famiglia. Sebbene la progenie di un licantropo afflitto potrebbe non condividere la sua maledizione, la stirpe potrebbe comunque passare di generazione in generazione le sue peculiarità, facendo sì che i suoi discendenti presentino alcuni dei tratti dei licantropi. Quale che sia l'animale originale, i portatori di stirpe di licantropo tendono ad avere peculiarità comuni, tra cui uno sguardo ferino e abbondanza di peli.

Tratti della stirpe di licantropo

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Cercare
8°	Attacco Poderoso o Schivare[1]
12°	Costituzione +1

16°	Olfatto acuto (Str)
20°	Affinità ai licantropi +2[2]

1 Se la Forza dell'animale base è più alta della Destrezza ottiene Attacco Poderoso. Altrimenti, ottiene Schivare.
2 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i licantropi.

Minotauro

Storie terribili narrano del fato degli innocenti trascinati via dalle loro case dai predoni minotauri: il raro individuo che presenta una stirpe di minotauro dimostra la veridicità di questi racconti. Questi personaggi hanno un aspetto selvaggio, con folti peli e a volte anche piccoli corni monchi.

Tratti della stirpe di minotauro

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Cercare
8°	Allerta
12°	Forza +1
16°	+1 all'armatura naturale
20°	Affinità ai minotauri +2[1]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i minotauri.

Ogre

Un personaggio con sangue di ogre è probabilmente il risultato di un assalto a un insediamento umanoide, ma può anche derivare alla più intelligente e magicamente dotata razza degli ogre magi (infatti, tutte le stirpi di ogre medie sono in realtà stirpi di ogre magi). Questi personaggi possono apparire impacciati e brutali, ma possono anche possedere un certo grado di astuzia.

Tratti della stirpe di ogre

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Scalare
4°	+2 alle prove di Scalare	Attacco Poderoso
6°	-	Forza +1
8°	Attacco Poderoso	+1 all'armatura naturale
10°	-	Affinità agli ogre +2[1]
12°	Forza +1	*Oscurità* 1 volta al giorno (Mag)
14°	-	+2 alle prove di Concentrazione
16°	+1 all'armatura naturale	*Invisibilità* 1 volta al giorno (Mag)
18°	-	Carisma +1
20°	Affinità agli ogre +2[1]	*Volare* 1 volta al giorno (Mag)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli ogre.

Slaad

In forse un milione di casi, l'uovo impiantato da uno slaad rosso o la febbre di uno slaad blu hanno un risultato imprevisto: una creatura fisicamente simile all'umanoide afflitto, piuttosto che un vero slaad. Queste creature sono temibili combattenti, che utilizzano a proprio vantaggio la forza e la ferocia di cui sono dotati.

Tratti della stirpe di slaad

Livello del personaggio	Minore	Media
2°	-	+2 alle prove di Saltare
4°	+2 alle prove di Saltare	Attacco Poderoso
6°	-	Forza +1
8°	Attacco Poderoso	*Frantumare* 1 volta al giorno (Mag)
10°	-	Affinità agli slaadi +2[1]
12°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Scalare
16°	*Frantumare* 1 volta al giorno (Mag)	Incalzare
18°	-	Costituzione +1
20°	Affinità agli slaadi +2[1]	Resistenza all'energia 5 (Str)[2]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli slaadi.
2 Tirare 1d10 per determinare il tipo di energia: 1-2 acido; 3-4 elettricità; 5-6 freddo; 7-8 fuoco; 9-10 sonora.

Strega

Molte streghe possiedono la capacità di mutare il proprio aspetto, rendendo possibile l'interazione con creature di altre razze. Sebbene sia orribile da pensare, alcune utilizzano questa capacità per attirare dei compagni, nella speranza che la loro progenie possa aiutarle nel promuovere i loro piani malvagi. I discendenti di una strega tendono a essere forti ma brutti, e spesso condividono l'amore per i complotti dei loro antenati.

Tratti della stirpe di strega

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Nascondersi
8°	Allerta
12°	Forza +1
16°	+1 all'armatura naturale
20°	Affinità alle streghe +2[1]

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con le streghe.

Titano

Che siano alleati, tiranni o oggetto di riverenza, in diverse occasioni i titani hanno interagito con le creature inferiori. In rari casi, queste interazioni hanno dato vita a progenie di grande potere: un potere che oggigiorno si nasconde dentro pochi e rari mortali. Le creature di stirpe di titano tendono ad avere improvvisi sbalzi d'umore, e sono di solito grandi e forti.

Tratti della stirpe di titano

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Saltare
8°	Attacco Poderoso
12°	Forza +1
16°	*Levitazione* 1 volta al giorno (Mag)
20°	Affinità ai titani +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Saltare
2°	+2 alle prove di Saltare	Attacco Poderoso
3°	-	Forza +1
4°	Attacco Poderoso	*Levitazione* 1 volta al giorno (Mag)
5°	-	Affinità ai titani +2[1]
6°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
7°	-	+2 alle prove di Concentrazione
8°	*Levitazione* 1 volta al giorno (Mag)	Spezzare Migliorato
9°	-	Costituzione +1
10°	Affinità ai titani +2[1]	Resistenza agli incantesimi 2 + DV

11°	-	Affinità ai titani +4[1]
12°	+1 all'armatura naturale	Arma sovrabbondante (Str)[2]
13°	-	+2 alle prove di Conoscenze (piani)
14°	+2 alle prove di Concentrazione	*Luce diurna* o *oscurità profonda* 1 volta al giorno (Mag)[3]
15°	-	Intelligenza +1
16°	Spezzare Migliorato	*Rimuovi maledizione* o *scagliare maledizione* 1 volta al giorno (Mag)[3]
17°	-	Affinità ai titani +6[1]
18°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
20°	Resistenza agli incantesimi 2 + DV	Riduzione del danno 5/legale

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i titani.
2 Come la capacità speciale dei titani.
3 Se il personaggio è buono, ottiene *luce diurna* al 14° livello e *rimuovi maledizione* al 16° livello; se è malvagio, ottiene *oscurità profonda* al 14° livello e *scagliare maledizione* al 16° livello; se neutrale ha il 50% di probabilità di ottenere o l'una o l'altra.

Troll

Sebbene l'origine di questa stirpe sia troppo orribile da contemplare, è innegabile che esistano alcune creature che presentino una tempra da troll. Questi personaggi tendono ad avere su di sé molte cicatrici di vecchie ferite, e hanno spesso un comportamento feroce.

Tratti della stirpe di troll

Livello del personaggio	Media	Maggiore
2°	-	+2 alle prove di Osservare
4°	+2 alle prove di Osservare	Tempra Possente
6°	-	Costituzione +1
8°	Tempra Possente	Guarigione raddoppiata (Str)[2]
10°	-	Affinità ai troll +2[1]
12°	Costituzione +1	+1 all'armatura naturale
14°	-	+2 alle prove di Ascoltare
16°	Guarigione raddoppiata (Str)[2]	Attacco Poderoso
18°	-	Forza +1
20°	Affinità ai troll +2[1]	Olfatto acuto (Str)

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i troll.
2 Il personaggio guarisce al doppio della sua normale velocità.

Vampiro

I poteri di persuasione del vampiro hanno fatto sì che più di un umanoide di debole volontà si sia gettato nel letale abbraccio della sua intimità. Sebbene possa sembrare impossibile che da una simile unione possa nascere un figlio, abbondano le storie di umanoidi che sembrano possedere le capacità fisiche e mentali di un vampiro. Queste creature pallide e inquietanti sono inevitabilmente ammantate da mistero e dicerie, poiché anche i discendenti di un vampiro di allineamento buono temono la vendetta da parte di coloro che li scambiano per non morti.

Tratti della stirpe di vampiro

Livello del personaggio	Minore
4°	+2 alle prove di Scalare
8°	Furtivo
12°	Forza +1
16°	Resistenza al freddo 5 (Str)
20°	Affinità ai vampiri +2[1]

Livello del personaggio	Media	Maggiore
1°	-	+2 alle prove di Scalare
2°	+2 alle prove di Scalare	Furtivo
3°	-	Forza +1
4°	Furtivo	Resistenza al freddo 5 (Str)
5°	-	Affinità ai vampiri +2[1]
6°	Forza +1	+1 all'armatura naturale
7°	-	+2 alle prove di Cercare
8°	Resistenza al freddo 5 (Str)	Resistenza all'elettricità 5 (Str)
9°	-	Carisma +1
10°	Affinità ai vampiri +2[1]	Riflessi Fulminei
11°	-	Affinità ai vampiri +4[1]
12°	+1 all'armatura naturale	Allerta
13°	-	+2 alle prove di Percepire Intenzioni
14°	+2 alle prove di Cercare	Iniziativa Migliorata
15°	-	Destrezza +1
16°	Resistenza all'elettricità 5 (Str)	*Suggestione* 1 volta al giorno (Mag)
17°	-	Affinità ai vampiri +6[1]
18°	Carisma +1	+1 all'armatura naturale
19°	-	+2 alle prove di Raggirare
20°	Riflessi Fulminei	Riduzione del danno 5/argento

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con i vampiri.

Yuan-ti

Almeno una fazione di queste spietate creature stringe spesso rapporti intimi con umanoidi, ritenendolo un metodo di corruzione delle altre razze. I discendenti di queste attività sono spesso indistinguibili dai sanguepuro, possedendo subdoli tratti da serpente, come macchie scagliose o occhi spalancati.

Tratti della stirpe di yuan-ti

Livello del personaggio	Media	Maggiore
2°	-	+2 alle prove di Nascondersi
4°	+2 alle prove di Nascondersi	Allerta
6°	-	Carisma +1
8°	Allerta	*Individuazione del veleno* 1 volta al giorno (Mag)
10°	-	Affinità agli yuan-ti +2[1]
12°	Carisma +1	Combattere alla Cieca
14°	-	+2 alle prove di Camuffare
16°	*Individuazione del veleno* 1 volta al giorno (Mag)	*Potere camaleontico* 1 volta al giorno (Mag)[2]
18°	-	Intelligenza +1
20°	Affinità agli yuan-ti +2[1]	+1 all'armatura naturale

1 Il personaggio ottiene il bonus indicato a tutte le prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate per interagire con gli yuan-ti.
2 Come la capacità speciale degli yuan-ti.

DETERMINAZIONE CASUALE DELLA STIRPE

Le stirpi vengono utilizzate al meglio come parte di un personaggio quando il DM e il giocatore collaborano nella selezione di una stirpe appropriata al PG. Se si vuole invece generare casualmente la stirpe di un PG, utilizzare la seguente tabella.

Prima, tirare un d% e consultare la Tabella 1-3: "Forza della stirpe" per determinare la forza della stirpe. Quindi tirare un d% sulla Tabella 1-4: "Stirpi minori", Tabella 1-5: "Stirpi medie" o la Tabella 1-6: "Stirpi maggiori" per determinare la fonte.

Tabella 1-3: Forza della stirpe

d%	Forza della stirpe
01-55	Minore
56-85	Media
86-100	Maggiore

CREARE ALTRE STIRPI

Le stirpi qui descritte non sono affatto una lista comprensiva di tutte le possibili combinazioni. Si potrebbe decidere di creare anche una stirpe non compresa qui, per creare stirpi di celestiale, diavolo o demone più specifiche, o addirittura per creare versioni più potenti di queste stirpi da utilizzare in gioco.

La Tabella 1-7: "Distribuzione dei tratti della stirpe" fornisce uno scheletro base per i tratti della stirpe. Nel corso di venti livelli, una stirpe maggiore potenzia quattro abilità (fornendo ciascuna un bonus di +2) e tre punteggi di caratteristica (incrementando ciascuno di +1). Fornisce una affinità di stirpe in tre passaggi (+2, +4 e +6) e fornisce dieci capacità speciali. Le stirpi medie conferiscono i primi dieci tratti, divisi in venti livelli. Le stirpi minori conferiscono solo i primi cinque tratti.

Quando si crea una nuova stirpe, utilizzare quelle sopra descritte come indicazioni sulla scelta delle capacità speciali appropriate.

Tabella 1-7: Distribuzione dei tratti della stirpe

Livello del personaggio	Tratto guadagnato — Minore	Media	Maggiore
1°	-	-	Incremento abilità 1
2°	-	Incremento abilità 1	Speciale 1
3°	-	-	Incremento caratteristica 1
4°	Incremento abilità 1	Speciale 1	Speciale 2
5°	-	-	Affinità +2
6°	-	Incremento caratteristica 1	Speciale 3
7°	-	-	Incremento abilità 2
8°	Speciale 1	Speciale 2	Speciale 4
9°	-	-	Incremento caratteristica 2
10°	-	Affinità +2	Speciale 5
11°	-	-	Affinità +4
12°	Incremento caratteristica 1	Speciale 3	Speciale 6
13°	-	-	Incremento abilità 3
14°	-	Incremento abilità 2	Speciale 7
15°	-	-	Incremento caratteristica 3
16°	Speciale 2	Speciale 4	Speciale 8
17°	-	-	Affinità +6
18°	-	Incremento caratteristica 2	Speciale 9
19°	-	-	Incremento abilità 4
20°	Affinità +2	Speciale 5	Speciale 10

Tabella 1-4: Stirpi minori

d%	Fonte della stirpe
01-05	Celestiale
06-10	Demone
11-15	Diavolo
16-19	Doppelganger
20-22	Drago d'argento
23	Drago bianco
24	Drago blu
25-26	Drago di bronzo
27	Drago nero
28-29	Drago d'oro
30-31	Drago d'ottone
32-33	Drago di rame
34-35	Drago rosso
36	Drago verde
37-40	Elementale dell'acqua
41-44	Elementale dell'aria
45-48	Elementale del fuoco
49-52	Elementale della terra
53-57	Folletto
58-60	Genio, Djinni
61-62	Genio, Efreeti
63-65	Genio, Janni
66-68	Gigante delle colline
69-70	Gigante del fuoco
71-72	Gigante del gelo
73-74	Gigante delle nuvole
75-76	Gigante delle pietre
77-78	Gigante delle tempeste
79	Githyanki
80	Githzerai
81-85	Licantropo
86	Minotauro
87-89	Ogre
90	Slaad
91-92	Strega
93	Titano
94	Troll
95-97	Vampiro
98-100	Yuan-ti

Tabella 1-5: Stirpi medie

d%	Fonte della stirpe
01-05	Celestiale
06-10	Demone
11-15	Diavolo
16-19	Drago d'argento
20-21	Drago bianco
22-23	Drago blu
24-25	Drago di bronzo
26-27	Drago nero
28-30	Drago d'oro
31-32	Drago d'ottone
33-34	Drago di rame
35-37	Drago rosso
38-39	Drago verde
40-44	Elementale dell'acqua
45-49	Elementale dell'aria
50-54	Elementale del fuoco
55-59	Elementale della terra
60-65	Folletto
66-69	Genio, Djinni
70-72	Genio, Efreeti
73-75	Gigante del fuoco
76-78	Gigante del gelo
79-81	Gigante delle nuvole
82-84	Gigante delle pietre
85-87	Gigante delle tempeste
88	Ogre
89	Slaad
90-91	Titano
92-93	Troll
94-97	Vampiro
98-100	Yuan-ti

Tabella 1-6: Stirpi maggiori

d%	Fonte della stirpe
01-11	Celestiale
12-22	Demone
23-33	Diavolo
34-43	Drago d'argento
44-50	Drago d'oro
51-57	Drago rosso
58-67	Folletto
68-76	Genio, Djinni
77-83	Genio, Efreeti
84-90	Gigante delle tempeste
91-95	Titano
96-100	Vampiro

CLASSI DI ESEMPLARE RAZZIALE

Nella maggior parte delle campagne di D&D l'idea di razza e classe sono due concetti separati. Con le classi di esemplare razziale questa differenza inizia a confondersi. Gli esemplari razziali sono, come suggerisce il nome, esempi quasi ideali delle forze e delle capacità della razza del personaggio. A differenza dei membri di altre classi, gli esemplari razziali sono ben più che individui potenti. Sono forti in tutti gli aspetti forti della loro razza, rimanendo vulnerabili a ciò a cui il resto della razza è vulnerabile. Ma oltre a ciò, possiedono poteri o capacità superiori a quelli dei normali membri della razza. Sebbene qualsiasi elfo possa aumentare di potere, prestigio e (in termini di D&D) livello, la maggior parte lo fa guadagnando livelli nelle classi di personaggio descritte nel *Manuale del Giocatore*: sono pochi a essere così in sintonia con la propria eredità e capacità razziali da diventare esemplari razziali.

È raro che gli esemplari razziali si sottopongano al rigoroso addestramento o studio che intraprendono tra un livello e l'altro i membri di altre classi. La loro esperienza, saggezza e capacità eroiche si manifestano semplicemente nella forma di capacità razziali innate superiori. Nonostante il loro forte legame con la propria razza, gli esemplari razziali non devono tenere una visione specifica o una particolare dedizione al credo o agli atteggiamenti tipici della razza (sebbene molti lo facciano).

Ovviamente, un personaggio può acquisire solo livelli nella classe di esemplare razziale associata alla propria razza. Un umano non può prendere livelli da nano esemplare: solo i nani sono in grado di riflettere le somme virtù della nanicità, guadagnando livelli nella classe del nano esemplare. (I mezzelfi e i mezzorchi sono un'eccezione; vedi di seguito le sezioni "Mezzelfo esemplare" e "Mezzorco esemplare").

Come il guerriero, il mago e le altre classi di personaggio standard, le classi di esemplare razziale non hanno prerequisiti (oltre all'essere membro della razza appropriata). I livelli di classe di esemplare possono essere acquisiti ogni volta che il personaggio acquisisce un livello, anche al 1° (in qual caso egli riceverebbe il quadruplo del normale numero di punti abilità assegnato a ogni livello successivo). Un personaggio può multiclassarsi liberamente con le altre classi di personaggio standard, le classi di prestigio per cui si qualifica, e la classe di esemplare razziale appropriata.

È possibile che un potente effetto magico come *trasformazione*, *reincarnazione* o *desiderio* cambi la razza del personaggio. Se un personaggio ha già acquisito livelli da esemplare razziale nella sua razza originale, non potrà mai diventare l'esemplare di un'altra razza. Queste magie di trasformazione e alterazione della forma non provocano al contempo alcuna perdita delle capacità di classe dell'esemplare: le capacità di classe ottenute dai livelli di esemplare razziale vengono influenzate né più né meno come i benefici derivati da altre classi.

I livelli nelle classi di esemplare razziale non comportano mai una penalità ai PE per i personaggi multiclasse.

DROW ESEMPLARE

Separati dal resto del popolo elfico da un'eredità di tradimenti, inganni e male, i drow sono probabilmente una delle più pericolose razze umanoidi. I drow esemplari incarnano tutta la natura malvagia della razza e godono della calcolata crudeltà che le appartiene; alcuni però riescono a deviare da questo oscuro sentiero, abbracciando invece il potenziale di bellezza, grazia e abilità marziale che tutti gli elfi condividono.

La società drow è piena di intrighi e spietate competizioni. Anche il più abile drow esemplare può fare poco più per la propria razza che non lottare contro le macchinazioni di altri potenti drow. Quando riescono ad allontanarsi dalla cultura drow e dalla sua crudele influenza, i drow esemplari di allineamento buono possono divenire i più capaci e competenti membri della propria razza.

Avventure: I drow esemplari vanno all'avventura per due motivi. Quelli di allineamento malvagio lo fanno per incrementare il proprio potere personale, acquisendo ricchezza e potenti oggetti magici, oppure migliorando le proprie abilità di combattenti. Quei pochi drow esemplari con meno interessi egoisti si danno all'avventura per allontanarsi dalla spietata e crudele società della loro razza. Questi ultimi drow sono quelli che hanno la maggior probabilità di essere incontrati in compagnia di altre razze.

Peculiarità: I drow esemplari sono di solito più riservati dei membri delle altre razze. I drow esemplari si considerano l'elite della società drow, sebbene facciano attenzione nel condividere questo punto di vista con le potenti sacerdotesse che mantengono il controllo su gran parte della cultura drow. Semmai, i drow esemplari sono ancora più misteriosi e ingannevoli del membro medio della loro razza, e il loro successo in questa pericolosa società enfatizza la capacità di sapersi muovere in ambienti sociali pericolosi e manipolare le azioni altrui. Si dice che il giorno in cui un drow smetterà di complottare sarà il giorno in cui sarà morto.

Allineamento: La grande maggioranza dei drow, inclusa la maggior parte dei drow esemplari, è assolutamente malvagia. I pochi drow buoni che sopravvivono gli anni della crescita è invece probabile che guadagnino livelli nella classe del drow esemplare. Ciò fa sì che i drow esemplari di allineamento buono siano più frequenti dei drow buoni di altre classi, ma comunque non comuni quanto i drow esemplari malvagi.

Religione: La maggior parte della cultura drow è dominata dalla religione, e le potenti sacerdotesse che governano la società drow vedono i drow esemplari come degli strumenti: più potenti di altri drow ambiziosi, magari, ma non certo più preziosi. Questa considerazione si scontra con l'ideale dei drow esemplari di essere l'elite della propria razza. Di conseguenza, è difficile che un drow esemplare sia fedele ad alcuna religione nel momento in cui si trovi lontano dalla diretta influenza delle sacerdotesse drow.

Background: I drow esemplari apprendono le loro abilità allo stesso modo degli altri drow: riuscendo dove i drow più deboli falliscono. I drow esemplari addestrano le proprie abilità tra i pericoli

SOTTORAZZE ED ESEMPLARI RAZZIALI

Come regola generale, un membro di una sottorazza può acquisire livelli nella classe di esemplare razziale della classe standard a meno che non esista una specifica classe di esemplare razziale per quella sottorazza. Ad esempio, elfi acquatici, elfi grigi, elfi selvaggi ed elfi dei boschi possono tutti avanzare come elfi esemplari, gli elfi drow no, dato che i drow hanno una propria classe di esemplare razziale (assumendo che il DM utilizzi la classe di drow esemplare qui fornita). Se il DM desidera differenziare ulteriormente le sottorazze elfiche creando classi di esemplari per una o più sottorazze, queste non potranno allora acquisire livelli di classe di elfo esemplare.

Quando si decide di creare una nuova classe di esemplare per le sottorazze in gioco, pensare a quanto differisca la sottorazza dalla razza principale. Ad esempio, l'elfo grigio è molto simile all'elfo standard (alto), ma sia l'elfo selvaggio che l'elfo dei boschi ricevono una penalità all'Intelligenza, suggerendo che l'incremento di Intelligenza che l'elfo esemplare riceve al 3° livello potrebbe non essere appropriato a queste razze. Lo gnomo delle foreste è molto simile allo gnomo standard (delle rocce), ma lo svirfneblin è talmente differente (modificatore di livello +3) che probabilmente merita la propria classe di esemplare razziale.

Tabella 1-8: Drow esemplare

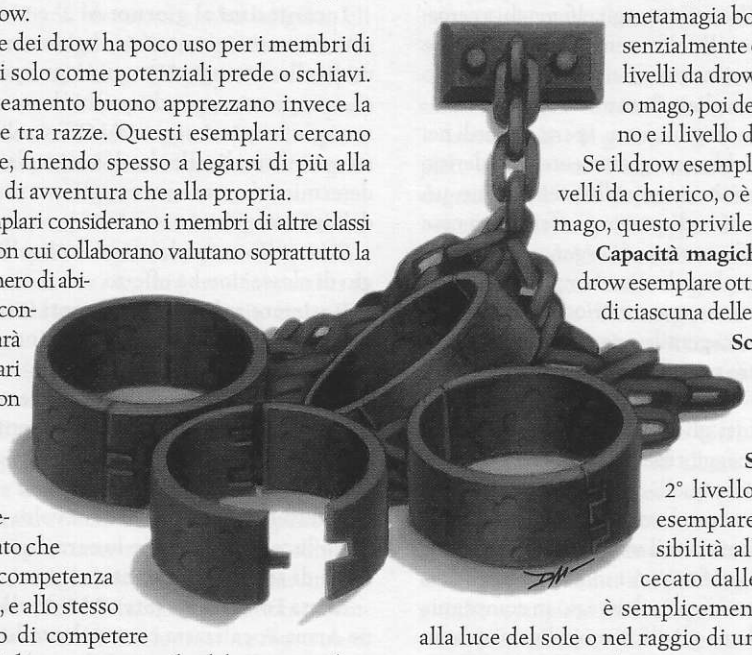
Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+0	Capacità magiche migliorate	+1 livello da chierico o mago
2°	+1	+0	+3	+0	Scurovisione migliorata (+9 m), sensibilità alla luce	-
3°	+2	+1	+3	+1	Potenziamento di caratteristica (Des +2)	+1 livello da chierico o mago

nascosti dei reami sotterranei e in una società dove i potenti sfruttano liberamente i deboli. Quale che sia l'allineamento o le altre capacità, tutti i drow esemplari sono obbligati prima o poi a prendere una decisione riguardo la religione crudele e onnipresente della propria razza. Quei drow esemplari che cercano di seguire i principi delle sacerdotesse malvagie spesso divengono letali luogotenenti, fedeli esecutori della volontà delle matriarche. I pochi che rifiutano gli insegnamenti delle sacerdotesse lo devono fare in silenzio e di nascosto, prendendo tempo fino a quando non potranno scappare dall'influenza degli altri drow.

Razze: La maggior parte dei drow ha poco uso per i membri di altre razze, considerandoli solo come potenziali prede o schiavi. I drow esemplari di allineamento buono apprezzano invece la bontà della collaborazione tra razze. Questi esemplari cercano avventurieri di altre razze, finendo spesso a legarsi di più alla società dei loro compagni di avventura che alla propria.

Altre classi: I drow esemplari considerano i membri di altre classi come strumenti. In quelli con cui collaborano valutano soprattutto la disponibilità di un gran numero di abilità, purché siano in grado di controllarne l'agire quando sarà necessario. I drow esemplari sono disposti a collaborare con chiunque possano manipolare per i propri fini.

Detto questo, i drow esemplari vedono i guerrieri come compagni ideali dato che combinano una grande competenza marziale alla fortezza fisica, e allo stesso tempo non sono in grado di competere con la furtività e astuzia dei drow, permettendo al drow esemplare di essere sempre in vantaggio quando lo desidera.



Informazioni sulle regole di gioco

I drow esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: I drow esemplari preferiscono tendere imboscate, dando grande valore alla Destrezza per il suo ruolo nella furtività e nel colpire con armi a distanza. La Saggezza aiuta a individuare un potenziale avversario prima che sia questi a individuare il drow. La Forza è altrettanto importante per il suo ruolo cardine in combattimento.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del drow esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del drow esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I drow esemplari sono competenti in tutte le armi semplici, stocchi, spade lunghe, e balestre a mano e con le armature leggere.

Incantesimi al giorno: Al 1° e al 3° livello, una drow esemplare femmina ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello da chierico. Un drow esemplare maschio ottiene invece nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello da mago. Il drow esemplare non guadagna però nessun altro beneficio che otterrebbe un personaggio di quella classe (talenti di metamagia bonus e così via). Ciò significa essenzialmente che il personaggio somma i suoi livelli da drow esemplare a quelli da chierico o mago, poi determina gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore di conseguenza. Se il drow esemplare è una femmina e non ha livelli da chierico, o è un maschio e non ha livelli da mago, questo privilegio di classe non ha effetto.

Capacità magiche migliorate: Al 1° livello, un drow esemplare ottiene un ulteriore uso giornaliero di ciascuna delle sue capacità magiche innate.

Scurovisione migliorata (Str): Al 2° livello, la portata della scurovisione di un drow esemplare aumenta di 9 metri.

Sensibilità alla luce (Str): Al 2° livello la cecità alla luce del drow esemplare diminuisce in semplice sensibilità alla luce. Invece di restare accecato dalle luci intense, il personaggio è semplicemente abbagliato quando si trova alla luce del sole o nel raggio di un incantesimo *luce diurna*.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Destrezza del drow esemplare aumenta di 2 punti.

Elfo esemplare

Abili sia nell'uso della spada che della magia, gli elfi trascorrono la loro vita a un ritmo molto diverso da quello delle altre razze dall'esistenza più breve. Da sempre campioni del bene, gli elfi sono leggende viventi e contano numerosi eroi tra le loro fila. Per quanto potente possa essere la razza elfica, non accade poi spesso che gli elfi si diano alla guerra o al combattimento, preferendo invece le strade della poesia, della danza, del canto e della sapienza. Con la loro lunga esistenza e grazie alle loro doti versatili, gli elfi eccellono in numerose aree e classi, ma alcuni riescono a esemplificare a livelli ancora superiori la complessa e potente natura della propria razza.

Avventure: Gli elfi esemplari si estraniano dal mondo con minor prontezza rispetto agli altri elfi, riconoscendo la natura della razza elfica nella forma e nella struttura del mondo. Amano viaggiare e interagire con altre razze, apprendendo nel processo tanto su se stessi quanto apprendono degli altri. Gli elfi esemplari sono consapevoli che il volontario isolamento dalle altre razze buone pone in grave pericolo la razza elfica. Sebbene questo egoismo allievi il dolore e la frustrazione che sorgono nel trattare con le altre razze, lascia una comunità elfica vulnerabile alla ristagno e al declino.

Peculiarità: Gli elfi esemplari sono curiosi, pazienti e, quando spinti ad agire, letali. Sono rapidi e furtivi con sensi incredibil-

Illus. di D. Martin

mente sviluppati, che gli permettono di reagire molto più rapidamente di quanto gli avversari si aspettino. La loro capacità con le armi e la furtività li rende perfetti per tendere imboscate, e la loro propensione ad acquisire livelli da ladro o da ranger in aggiunta ai livelli da elfo esemplare non fa che accentuare queste forze.

Allineamento: Gli elfi esemplari possono essere di qualsiasi allineamento, ma la maggior parte è neutrale buona. Vedono il mondo come un luogo di armonia, un posto che può offrire benessere a chiunque sia disposto a viverci in pace, almeno fino a quando la società non sia spinta agli estremi dalla legge o dall'anarchia.

Religione: Sebbene gli elfi nel loro insieme possano essere religiosi quanto i membri di qualsiasi altra razza, è raro che gli elfi esemplari si dedichino alla religione. Essi concentrano invece la propria attenzione ai membri mortali della loro razza.

Background: La maggior parte degli elfi esemplari sviluppa le proprie capacità per amore del loro popolo e per opera di un influente maestro. Sebbene questo maestro possa essere di qualsiasi classe, sono spesso i maestri della sapienza e gli elfi maghi a cercare di impostare le abilità di un novello elfo esemplare, sapendo che un giovane elfo che si dedichi a questo sentiero sarà un beneficio di tutta la razza per almeno un migliaio di anni.

Razze: Gli elfi esemplari sono, in gran parte, aperti e gentili nei loro rapporti con le altre razze. Sebbene segretamente considerino inferiori le persone dalla vita più breve e quelle meno dotate, un elfo esemplare sa che le altre razze gli possono offrire una cosa che manca del tutto agli altri elfi: un senso di urgenza. Con il suo aumentare di potere, l'elfo esemplare diventa sempre più pronto a guardare i membri di altre razze come curiosità da studiare piuttosto che dei pari. Egli rimarrà gentile e confidente, cercando di capire come le virtù delle altre razze potranno dare beneficio a tutta la razza elfica.

Altre classi: Come quasi tutti gli esemplari razziali, gli elfi esemplari tendono a pensare maggiormente in relazione ai rapporti con altre razze piuttosto che quelli con altre classi. Gli elfi esemplari hanno buoni rapporti con coloro che venerano la natura o che cercano di vivere in armonia con il mondo che li circonda. Trovano un terreno comune filosofico con i monaci e una causa comune con molti paladini, ma sono più a loro agio in compagnia di maghi, ranger e druidi. Sebbene gli elfi siano religiosi quanto qualsiasi altra razza, gli elfi esemplari spesso diffidano della fiducia riposta dai chierici nel consiglio divino, e i combattenti in armatura pesante hanno un approccio al combattimento che gli elfi esemplari trovano a volte difficile da apprezzare.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli elfi esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: L'agilità e la grazia fisica sono segno di distinzione della razza elfica, e un alto punteggio di Destrezza aiuta un elfo esemplare a evitare i colpi in combattimento ed effettuare attacchi a distanza più accurati. La Destrezza può addirittura (dopo aver scelto il talento Arma Accurata) dare una mano in mischia. Un alto punteggio di Intelligenza permette a un elfo esemplare di accedere a una maggiore selezione di abilità, mentre un'elevata Saggezza è utile per alcune delle abilità più importanti della classe.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'elfo esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'elfo esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli elfi esemplari sono competenti in tutte le armi semplici, stocchi, spade lunghe, archi corti e archi lunghi. Gli elfi esemplari sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Incantesimi al giorno: Al 2° e 3° livello, un elfo esemplare ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello da mago. Non guadagna però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe (talenti di metamagia bonus e così via). Ciò vuol dire essenzialmente che somma il suo livello da elfo esemplare a quello da mago, e poi determina di conseguenza gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore.

Se un elfo esemplare non ha livelli da mago, questo privilegio di classe non ha effetto.

Resistere agli ammaliamenti (Str): Il bonus razziale di un elfo esemplare ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento incrementa di 2.

Vista elfica (Str): Un elfo esemplare possiede un'eccezionale acutezza visiva. Il suo bonus razziale alle prove di Cercare e Osservare aumenta a +4. In aggiunta, la visione crepuscolare dell'elfo esemplare incrementa di portata, permettendogli di vedere tre volte più lontano di un umano sotto luce stellare, luce lunare, luce di torcia e simili condizioni di scarsa luminosità.

Arma Focalizzata (Str): Al 2° livello, un elfo esemplare ottiene Arma Focalizzata come talento bonus. Questo talento deve applicarsi allo stocco, spada lunga, spada corta, arco corto, arco lungo, arco corto composito o arco lungo composito.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Intelligenza dell'elfo esemplare aumenta di 2 punti.

Tabella 1-9: Elfo esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+0	Resistere agli ammaliamenti, vista elfica	-
2°	+1	+0	+3	+0	Arma Focalizzata	+1 livello da mago
3°	+2	+1	+3	+1	Potenziamento di caratteristica (Int +2)	+1 livello da mago

GNOMO ESEMPLARE

Curiosi, intelligenti e simpatici, gli gnomi si spostano facilmente tra le società e le comunità delle altre razze. Avvertono un forte senso di lealtà al clan e una propensione verso le nuove esperienze offerte dall'avventura. Seppure a volte questi sentimenti contrastanti portino alcuni gnomi avventurosi ai guai con la famiglia o il clan, gli gnomi esemplari riescono a fondere entrambi gli aspetti della natura della loro razza. Essi fungono da esempio per gli altri su come sostenere e proteggere la propria comunità e allo stesso tempo esplorare il mondo alla ricerca di nuove ed entusiasmanti opportunità.

Avventure: Gli gnomi esemplari vanno all'avventura per il piacere della scoperta. Sono individui curiosi e socievoli che

sanno equilibrare le richieste della vita del clan con i piaceri del viaggio. Molti gnomi esemplari mescolano il loro amore per l'avventura ai doveri verso il clan, viaggiando e andando all'avventura solo d'estate, ritornando d'autunno alle loro dimore con le notizie e le abilità apprese durante i loro viaggi.

Peculiarità: Avvenenti e curiosi, gli gnomi esemplari si trovano bene nella maggior parte delle comunità, e spesso forniscono un piacevole diversivo dovunque si rechino. Socievoli a sufficienza per capire quando le loro domande stanno annoiando i propri compagni, gli gnomi esemplari condividono comunque la propensione della loro razza a porre domande insolite. Questo comportamento gioviale non li rende però sciocchi o deboli; nella maggior parte delle situazioni sono calmi e piacevoli, ma anche determinati e a volte spietati nella difesa dei loro amici e comunità.

Allineamento: Gli gnomi esemplari sono sempre di allineamento buono, con un uguale equilibrio di neutralità e caos rappresentato nella classe.

Religione: Sebbene non siano essi stessi molto religiosi, gli gnomi esemplari sono curiosi riguardo la religione e sinceramente interessati nelle tradizioni altrui. Quegli gnomi esemplari che seguono gli insegnamenti di una divinità, venerano quasi sempre un dio della conoscenza o dei viaggi, le due discipline che maggiormente si adattano alla natura inquisitiva dello gnomo esemplare.

Background: Gli gnomi esemplari hanno background estremamente vari, più vari di quelli degli esemplari di qualsiasi altra razza eccettuato gli umani. Per raggiungere il loro status di esemplari, percorrono sentieri insoliti e solitari, e in molti non si rendono nemmeno conto di farlo. I nuovi gnomi esemplari sono così coinvolti dalla natura della loro razza e l'amore di una nuova esperienza che raramente realizzano di essere campioni e di dimostrare le più grandi virtù gnomesche.

Razze: Gli gnomi esemplari, proprio come molti altri gnomi, preferiscono la compagnia dei nani, tuttavia amano interagire con praticamente qualsiasi altra razza. Gli gnomi esemplari sono sinceramente interessati a sperimentare qualsiasi cosa abbiano da offrire le altre razze, rendendo la loro compagnia affascinante per tutti tranne gli individui più seri e solitari. Gli gnomi esemplari sono pronti a relazionarsi anche con le creature mostruose, e gli individui buoni di razze normalmente malvagie si scoprono i benvenuti nelle comunità gnomesche grazie soprattutto all'operato degli gnomi esemplari.

Altre classi: Gli gnomi esemplari amano andare all'avventura con i membri di qualsiasi altra razza. Si avvantaggiano del fatto di combattere a fianco o alle spalle di un combattente in mischia più grande e forte. Sono abili nel destreggiarsi in molte situazioni che altre classi trovano snervanti. Inoltre forniscono un piccolo complemento di incantesimi che può aiutare molti alleati. Gli gnomi esemplari vanno d'accordo anche con gli esemplari di altre razze, trovando le peculiarità accentuate degli esemplari razziali sia divertenti che istruttive.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli gnomi esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina l'efficacia della limitata capacità di incantatore di uno gnomo esemplare. La Destrezza può aiutare gli gnomi esemplari a sopravvivere agli scontri con avversari più grandi e più forti, e renderli più efficaci nel combattimento a distanza, mentre la Costituzione può renderli più capaci a sopravvivere ai pericoli fisici dell'avventura.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello gnomo esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello gnomo esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli gnomi esemplari sono competenti in tutte le armi semplici e nelle armature leggere.

Incantesimi al giorno: Al 2° e 3° livello, uno gnomo esemplare ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello da bardo. Non guadagna però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe (privilegi di classe del bardo e così via). Ciò vuol dire essenzialmente che somma il suo livello da gnomo esemplare a quello da bardo, e poi determina di conseguenza gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore.

Se uno gnomo esemplare non ha livelli da bardo, questo privilegio di classe non ha effetto.

Attitudine all'illusione (Str): Uno gnomo esemplare può sommare i suoi livelli di classe al suo livello dell'incantatore per determinare gli effetti di qualsiasi incantesimo di illusione lanci, compresi quelli ottenuti come capacità innate della razza gnomesca. Questo bonus è cumulativo con i livelli dell'incantatore extra ottenuti dal privilegio incantesimi al giorno dello gnomo esemplare (vedi sopra).

Ad esempio, il livello dell'incantatore di un mago di 2° livello/gnomo esemplare di 3° livello è il 2° per la maggior parte degli incantesimi da mago ma il 5° per gli incantesimi da mago della scuola di illusione (e il 4° per le sue capacità magiche innate *luci danzanti*, *prestidigitazione* e *suono fantasma*). Il livello dell'incantatore di un bardo di 3° livello/gnomo esemplare di 2° livello è il 5° per la maggior parte degli incantesimi da bardo, ma il 7° per gli incantesimi da bardo della scuola di illusione.

Questo incremento di livello dell'incantatore funziona solo sugli incantesimi che il personaggio può lanciare; non gli fornisce accesso a incantesimi di livello superiore o più incantesimi al giorno.

Sensi acuti (Str): Il bonus razziale di uno gnomo esemplare alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare aumenta a +4.

Immagine speculare **(Mag):** Al 2° livello, uno gnomo esemplare ottiene la capacità di lanciare *immagine speculare* una volta al giorno come capacità magica con un livello dell'incantatore pari al suo livello di gnomo esemplare.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Carisma dello gnomo esemplare aumenta di 2 punti.

Tabella 1-10: Gnomo esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Attitudine all'illusione, sensi acuti	-
2°	+1	+3	+0	+3	*Immagine speculare*	+1 livello da bardo
3°	+2	+3	+1	+3	Potenziamento di caratteristica (Car +2)	+1 livello da bardo

HALFLING ESEMPLARE

Astuti e pratici, gli halfling esemplari amano viaggiare e incarnano la curiosità e i modi semplici del popolo halfling. Nonostante la propria curiosità e natura benevola, gli halfling esemplari sono tra i più pratici della loro gente. Sono dei sopravvissuti, abbastanza astuti e pieni di risorse da superare gli ostacoli presentati da un mondo popolato da creature grandi e pericolose. Quando gli halfling esemplari visitano le comunità e le nazioni popolate da altre razze, riescono a farsi molti amici in fretta e finire facilmente in gruppi di viaggiatori o avventurieri.

Avventure: Colmi della sete di viaggio della razza halfling, gli halfling esemplari percepiscono l'avventura come un'estensione naturale dei loro viaggi per il mondo. In effetti, è difficile che un halfling esemplare pensi mai di trovarsi impegnato in un'avventura, anche nel mezzo di un dungeon pieno di trappole. Per un personaggio pieno di voglia di scoprire e divertirsi, quale posto migliore da visitare di un dungeon o di un'antica rovina?

A volte gli halfling esemplari incarnano il lato peggiore delle peculiarità della loro razza, utilizzando la propria furtività e innata astuzia per derubare le altre razze, che considerano stupide e tonte.

Peculiarità: Compagni di avventura esasperati sostengono che siano stati gli halfling esemplari a inventare la curiosità. Grazie alla loro piccola taglia e sorprendente furtività, gli halfling esemplari riescono a intrufolarsi praticamente ovunque senza farsi notare. Restare nascosti, però, non è che sia sempre molto divertente. Gli halfling esemplari apprezzano i benefici dati dalle loro piccole dimensioni, e molti si meravigliano segretamente di come riescano le razze più grandi a fare alcunché in silenzio.

Allineamento: La maggior parte degli halfling esemplari è di allineamento caotico buono. Amano la libertà, e il loro approccio alla vita è in molti sensi libero e indipendente. Sebbene la maggior parte degli halfling preferisca la neutralità al caos, un halfling esemplare incarna la curiosità e l'amore per i viaggi della razza.

Religione: Gli halfling esemplari adorano numerose divinità. Alcuni hanno la tendenza di passare di religione in religione con estrema facilità; trovano affascinanti le nuove idee e capita spesso che indaghino per un po' i principi di una certa religione prima di passare a un'altra. In questo modo gli halfling esemplari riescono ad accumulare frammenti sparsi di filosofia delle varie religioni che poi mescolano nel loro personale amalgama di concetti. Gli halfling esemplari che continuano a dedicarsi alla stessa divinità spesso finiscono per diventare multiclasse come chierici di una divinità dei viaggi.

Background: Un halfling esemplare apprende le sue abilità mentre è in viaggio con il proprio clan. Sebbene provenga da un popolo nomade, i viaggi del suo clan finiranno ben presto per sembrargli troppo infrequenti e troppo lenti. Il desiderio di viaggiare del suo popolo avrà presto la meglio su di lui, e finirà per partire per conto proprio, lasciandosi alle spalle i lenti vagoni del suo popolo. Molti halfling esemplari diventano multiclasse come ranger o ladri, e sviluppano le proprie abilità movendosi furtivamente per le grandi città o cacciando prede nelle terre selvagge.

Razze: Gli halfling esemplari sono perennemente in viaggio, e non sembrano mai esserne stanchi. Dato che spendono così tanto tempo nelle comunità di altre razze, cercano di andare d'accordo con tutti. Sono estremamente abili, proprio come tutti gli halfling, a inserirsi nelle comunità, anche se non vi si fermano a lungo.

Gli halfling esemplari amano la mescolanza di compagni di viaggio: troppi membri della stessa razza sono noiosi. Sebbene siano di mentalità estremamente aperta, gli halfling esemplari trovano occasionalmente i nani troppo taciturni e seri per i loro gusti. Gli halfling esemplari apprezzano in particolare la compagnia degli gnomi.

Altre classi: Gli halfling esemplari considerano le altre classi con un misto di sollievo e frustrazione. Sono felici di trovarsi alle spalle di guerrieri e altre classi fisicamente potenti quando i mostri caricano in battaglia, e sono grati delle capacità di un incantatore di guarirgli magicamente le ferite o di permettergli di oltrepassare furtivamente un nemico. Tuttavia sono poche le classi che possono competere con la furtività dell'halfling esemplare, e in genere sono proprio queste ultime che desiderano infilare in un combattimento l'halfling esemplare. Gli halfling esemplari vanno d'accordo con altre classi furtive, in particolare ladri e ranger, e molti diventano multiclasse con queste due classi.

Illus. di F. Jarvis

Tabella 1-11: Halfling esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Bonus ai tiri salvezza, prestanza atletica
2°	+1	+0	+3	+0	Maestria con armi da lancio
3°	+2	+1	+3	+1	Potenziamento di caratteristica (Des +2)

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli halfling esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Destrezza è importante per un halfling esemplare perché lo aiuta a evitare gli attacchi dei nemici più grandi e aumenta la sua precisione con armi da lancio e fionde, le sue forme di attacco preferite. Dato che gli halfling esemplari apprezzano l'abilità e la furberia, un'alta Intelligenza gli può essere di notevole aiuto. Il Carisma è importante per molte delle abilità di classe dell'halfling esemplare.

Allineamento: Qualsiasi, sebbene molti preferiscano la neutralità.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'halfling esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'halfling esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli halfling esemplari sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere.

Bonus ai tiri salvezza (Str): Al 1° livello, il bonus razziale dell'halfling esemplare su tutti i tiri salvezza aumenta di 1.

Prestanza atletica (Str): Al 1° livello, il bonus razziale dell'halfling esemplare alle prove Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare aumenta a +3.

Maestria con armi da lancio (Str): Al 2° livello, un halfling esemplare riceve un bonus di +2 ai tiri per i danni quando fa uso di armi da lancio o fionde.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Destrezza dell'halfling esemplare aumenta di 2 punti.

MEZZELFO ESEMPLARE

Sebbene sia raro che la loro discendenza mista li lasci afflitti, molti mezzelfi hanno delle difficoltà a riconoscere come casa propria una qualsiasi comunità. Umani ed elfi trascorrono la propria esistenza a ritmi molto diversi e hanno abitudini e gusti molto diversi, e nessuno dei due si adatta perfettamente alle preferenze e all'atteggiamento dei mezzelfi. I mezzelfi esemplari sono quei mezzelfi che riescono a riconciliare questi due lati della loro natura e a creare un aspetto di sé del tutto personale.

Avventure: I mezzelfi esemplari si danno all'avventura per tutte ragioni. Proprio come i membri di tante altre classi, molti mezzelfi esemplari vanno all'avventura spinti dalla semplice bramosia di voler diventare ricchi, famosi o potenti. Essendo i meno legati alle proprie comunità di tutti gli esemplari razziali (ad eccezione forse dei mezzorchi), è raro che i mezzelfi esemplari partano all'avventura per difendere la propria dimora o promuovere gli interessi della propria razza: essi si rivolgono all'avventura come un modo di affermare il loro posto nel mondo.

Peculiarità: I mezzelfi esemplari sono una strana miscela di curiosità e introspezione. Condividono la natura adattabile e ingegnosa dei loro genitori umani con i sensi raffinati e la propensione per le riflessioni lunghe e ponderate dei loro genitori elfici. I mezzelfi esemplari sono abili sia nel combattimento che nella furtività, e in una compagnia di avventurieri spesso svolgono il ruolo di esploratori o sentinelle. Sebbene a qualcuno possa sembrare che il mezzelfo esemplare sia privo di riferimenti, è nella sua natura invece adattare le proprie abilità all'attività in corso, ed è proprio la sua mescolanza di abilità che lo rende in grado di superare un gran numero di sfide.

Allineamento: I mezzelfi esemplari possono essere di qualsiasi allineamento, ma la maggior parte è caotica buona. La libertà attira molto i mezzelfi. Forse, dal momento che non hanno radici stabili in una comunità, trovano attraente la libertà di scelta e l'ampiezza di vedute. Sebbene spesso la discendenza mista di un mezzelfo sia frutto di un atto malvagio, la maggior parte dei mezzelfi esibisce i lati migliori della natura delle razze dei loro genitori.

Religione: I mezzelfi esemplari tendono ad assumere posizioni estreme sulla religione. Molti si allontanano da essa, mettendosi alla ricerca di chierici e altri servitori delle divinità solo quando ne hanno la necessità. Alcuni gravitano attorno alla religione, dedicandosi a una specifica divinità o a un intero pantheon, oppure a una filosofia. Questi individui trovano, nella religione, quel senso di appartenenza e scopo che non ricevono dalle loro comunità. I mezzelfi esemplari attratti dalla religione spesso divengono seguaci di un dio dei viaggi o della libertà, trovando nelle sfide infinite poste dal viaggiare un cambiamento stimolante rispetto alla vita nella comunità.

Background: Il background della maggior parte dei mezzelfi, esemplari inclusi, tende a essere estremo. O il mezzelfo trova un'insolita accettazione e pace nel corso di tutta la sua esistenza, oppure si trova a dover combattere con continui turbamenti e sconvolgimenti. Quali che siano le singole circostanze, è raro che i mezzelfi adulti abbiano forti legami con un luogo o una comunità, e molti scelgono una vita di avventura e viaggi.

Razze: Nei confronti della loro visione delle altre razze, i mezzelfi esemplari sono molto riservati. Vanno d'accordo con i membri di quasi tutte le razze, ma le due alle quali sono più vicini (umani ed elfi) sono anche le due che hanno la maggior probabilità di provocare un forte risentimento in un mezzelfo esemplare. Gli eventi della vita di un mezzelfo esemplare probabilmente ne influenzeranno il comportamento, riguardo una o entrambe le razze... e di solito al peggio.

Altre classi: I mezzelfi esemplari sono tra gli avventurieri più disponibili in circolazione. Apprezzano in egual misura le abilità delle altre classi, sebbene la loro discendenza elfica li lasci con una leggera preferenza per maghi e ranger. Dal momento che spesso i mezzelfi esemplari diventano multiclasse come ladri o ranger, condividono alcune delle preferenze di queste classi, apprezzando i compagni meno discreti quando si entra in battaglia, ma trovandoli a volte fastidiosi quando c'è bisogno di furtività.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I mezzelfi esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Abili sia in mischia che nel combattimento a distanza, i mezzelfi esemplari traggono vantaggio da alti pun-

Tabella 1-12: Mezzelfo esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+0	Discendenza divisa, talento bonus, visione elfica	-
2°	+1	+0	+3	+0	Persuasione	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+1	+3	+1	Potenziamento di caratteristica (+2)	-

teggi di Forza e Destrezza. Saggezza e Carisma, data la loro importanza per le più utili abilità di classe del mezzelfo esemplare, sono anch'esse molto valide per la classe.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mezzelfo esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mezzelfo esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mezzelfi esemplari sono competenti in tutte le armi semplici e nelle armature leggere.

Incantesimi al giorno: Al 2° livello, un mezzelfo esemplare guadagna nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello. Non guadagna però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe (talenti di metamagia o di creazione oggetto bonus, capacità da bardo o assassino e così via). Ciò significa essenzialmente che aggiunge il suo livello da mezzelfo esemplare al livello della classe di incantatore, poi determina gli incantesimi al giorno, incantesimi conosciuti e livello dell'incantatore di conseguenza.

Se un personaggio appartiene a più di una classe di incantatore prima di diventare un mezzelfo esemplare, deve decidere a quale classe sommare il suo livello da mezzelfo esemplare. Se un mezzelfo esemplare non ha livelli in una classe da incantatore, questo privilegio di classe non ha effetto.

Discendenza divisa (Str): A differenza di altri esemplari razziali, i mezzelfi possono acquisire livelli in più di una classe di esemplare razziale. Dopo aver guadagnato almeno un livello da mezzelfo esemplare, un personaggio può acquisire livelli da elfo esemplare o da umano esemplare (ma non entrambi).

Talento bonus (Str): Al 1° livello, un mezzelfo esemplare ottiene un talento bonus. Il personaggio deve soddisfarne tutti i prerequisiti come di norma.

Visione elfica (Str): Al 1° livello, l'acutezza visiva del mezzelfo esemplare diventa identica a quella di un elfo. Il bonus razziale del mezzelfo esemplare alle prove di Cercare e Osservare aumenta a +2.

REGOLA PERSONALIZZATA: MEZZELFI PIÙ ABILI

Nella mia campagna, ho voluto rendere i mezzelfi più interessanti come personaggi opzionali. Quindi, i personaggi mezzelfi ottengono +1 punti abilità per livello (oppure +4 al 1° livello) proprio come gli umani, grazie ai loro genitori umani. Il talento bonus degli umani rimane esclusivo per la loro razza, in modo da rendere ancora interessante la razza degli umani ai giocatori.

– Andrew Finch

Persuasione (Str): Al 2° livello il bonus razziale del mezzelfo esemplare alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni aumenta a +3. Egli ottiene inoltre un bonus razziale di +2 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, un mezzelfo esemplare incrementa il punteggio di una caratteristica a sua scelta di 2 punti.

MEZZORCO ESEMPLARE

I mezzorchi esemplari differiscono dagli altri esemplari razziali in quanto è raro che ci sia una grande popolazione di mezzorchi che sostenga e promuova l'identità della razza. Invece, la maggior parte dei mezzorchi esemplari trova la forza di difendere la propria eredità superando le sfide prodotte da un background particolare e a volte isolante. Potenti combattenti, i mezzorchi esemplari combinano l'innata ferocia della loro eredità orchesca con l'adattabilità e l'astuzia dell'umanità.

Avventure: I mezzorchi esemplari vanno all'avventura per vedere il mondo, cercare una dimora, trovare fama e potere, o per andare in giro per il gusto di viaggiare. Con meno legami con la propria razza nel suo insieme rispetto ad altri esemplari razziali, è probabile che i mezzorchi esemplari rimangano avventurieri attivi per lunghi periodi di tempo.

I mezzorchi esemplari di successo spesso attraggono altri individui della stessa razza. Questi mezzorchi di simile mentalità cercano di essere accettati nella comunità del mezzorco esemplare, diventarne compagni di avventura o semplici seguaci.

Peculiarità: I mezzorchi esemplari sono un misto di atteggiamenti quanto lo sono di discendenza. La maggior parte dei mezzorchi esemplari finisce per identificarsi fortemente con l'una o l'altra delle due razze genitrici, e si sentono come il ponte tra quella razza e gli altri mezzorchi. Molti si vedono dotati di forze e opportunità aldilà di quelle di entrambe le razze genitrici.

Allineamento: I mezzorchi esemplari, come la maggior parte degli orchi e dei mezzorchi, tende ad assumere un atteggiamento caotico. Alcuni mezzorchi esemplari cedono all'amarezza dei rapporti generati con i membri delle comunità di altre razze, ma molti guardano oltre queste cose, attingendo forza di carattere dalle ingiustizie che devono affrontare.

Religione: È raro che i mezzorchi esemplari assumano una forte posizione religiosa. Sebbene rispettino l'ovvio potere detenuto dalle divinità e dai loro chierici, sono pochi i mezzorchi esemplari ad avvertire il richiamo di un potere superiore, forse proprio perché sono situati a metà strada tra due razze tanto numerose e potenti.

Background: La maggior parte dei mezzorchi esemplari diventa campione della propria razza date le difficili situazioni che devono sopportare a causa di umani e orchi. Molti di coloro che sono cresciuti in un'area di tensione tra le due razze, avvertono chiaramente la pressione della loro discendenza mista. Spesso, è l'allontanarsi da queste aree che chiarisce la visione del mezzorco esemplare sulla propria razza, permettendogli di cogliere il valore e la virtù delle proprie capacità e comportamenti.

Razze: I mezzorchi esemplari devono sempre affrontare una sfida, dovunque vadano, dato che molte razze li guardano con sospetto oppure percepiscono come una macchia indelebile la loro parentela orchesca. La maggior parte dei mezzorchi esemplari

stringe solide amicizie solo con pochi individui selezionati. Dato che di solito è molto difficile per un mezzorco trovare amici veri e fidati, anche tra la sua stessa razza, i mezzorchi esemplari sono ancora più leali a coloro che divengono loro amici intimi.

Altre classi: I mezzorchi esemplari comprendono la vita dura e la ferocia dei barbari, in particolare coloro che provengono da regioni popolate da tribù barbariche. I mezzorchi esemplari ammirano le classi competenti in battaglia, considerando le pratiche abilità di un guerriero e la conoscenza dei boschi di un ranger scelte egualmente valide per un combattente. Sebbene i mezzorchi esemplari possano ammirare gli effetti dei potenti incantesimi controllati da chierici, maghi e altri incantatori, spesso guardano con sospetto e addirittura pietà ai membri di queste classi, considerando la magia poco più che una copertura per le debolezze fisiche.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I mezzorchi esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è apprezzata dai mezzorchi esemplari per il suo valore in battaglia, e molte delle abilità di classe dei mezzorchi esemplari sono basate su di essa. Anche la Destrezza e la Costituzione sono apprezzate per il loro valore in combattimento, e un alto punteggio di Costituzione permette anche a un mezzorco esemplare di restare in ira più a lungo.

Allineamento: Qualsiasi, in predominanza caotico.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mezzorco esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Tabella 1-13: Mezzorco esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Aspetto mostruoso, discendenza divisa
2°	+2	+3	+0	+0	Ira 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+1	+1	Potenziamento di caratteristica (For +2)

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mezzorco esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mezzorchi esemplari sono competenti nelle armi semplici e da guerra e nelle armature leggere e medie.

Aspetto mostruoso (Str): I mezzorchi esemplari possono incanalare la loro innata ferocia, ottenendo un bonus razziale di +4 alle prove di Intimidire.

Discendenza divisa (Str): A differenza di altri esemplari razziali, i mezzorchi possono acquisire livelli in più di una classe di esemplare razziale. Dopo aver guadagnato almeno un livello da mezzorco esemplare, un personaggio può acquisire livelli da orco esemplare o umano esemplare (ma non entrambi).

Ira (Str): Al 2° livello, un mezzorco esemplare inizia a comprendere e attingere alla naturale ferocia che scorre nelle sue vene. Egli guadagna la capacità di scatenarsi in una frenesia sanguinaria una volta al giorno (o una volta al giorno in più, se già possiede la capacità ira). L'effetto di questa capacità è identico all'effetto dell'ira del barbaro (vedi pagina 25 del *Manuale del Giocatore*). Se il mezzorco esemplare

Illus. di S. Prescott

possiede la capacità di ira migliorata (come i privilegi di classe del barbaro ira superiore, volontà indomabile, ira infaticabile, ira possente), queste migliorie si applicano anche alla capacità di ira fornita dalla classe del mezzorco esemplare.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Forza del mezzorco esemplare aumenta di 2 punti.

MEZZO-DRAGO ESEMPLARE

I mezzo-draghi sono un gruppo eterogeneo. I loro draghi genitori differiscono di atteggiamento e capacità a seconda della specie, e la natura magica dei draghi significa che l'altro loro genitore può essere praticamente chiunque. Questa diversità potrebbe sembrare precludere l'idea stessa di mezzo-drago esemplare, ma è la straripante forza dell'eredità del genitore drago che li rende possibili. I mezzo-draghi esemplari sono definiti principalmente dalla natura del loro genitore drago, rendendo un mezzo-drago d'oro molto diverso da un mezzo-drago rosso, sebbene entrambi siano forniti di straordinarie capacità fisiche e forza di personalità.

Avventure: I mezzo-draghi esemplari vanno all'avventura per l'ovvia ragione di ottenere ricchezze, potere e altri riconoscimenti di successo mondano. Alcuni sono motivati dall'idea di guadagnare importanza agli occhi dei loro genitori draghi oppure (nel caso di molti mezzo-draghi cromatici) per ottenere potere sufficiente da proteggersi dai loro genitori draghi. I mezzo-draghi metallici potrebbero essere spinti all'avventura dall'idea di completare qualche nobile cerca o di intraprendere un viaggio alla scoperta di se stessi, mentre i mezzo-draghi cromatici si danno all'avventura per ragioni più egoistiche.

Peculiarità: I mezzo-draghi possiedono un'innata sicurezza che a volte sconfina nell'arroganza. Molti individui, naturalmente, riescono a trattenere questo atteggiamento dinanzi alle altre razze. I mezzo-draghi seguono la natura dei loro genitori draghi molto più spesso di quanto assecondino quella dei loro altri genitori, crudeli o gentili quanto lo sarebbero i loro genitori draghi.

Allineamento: Un mezzo-drago esemplare di solito segue i precetti e la fede del suo genitore drago, adottando l'allineamento e il comportamento tipico della specie del genitore drago. Ci sono però anche coloro che si ribellano contro i loro genitori drago e il loro allineamento. Esempi di questo atteggiamento vengono riscontrati di solito tra i mezzo-draghi esemplari cromatici, e capita spesso che i draghi malvagi siano entusiasti di eliminare la loro progenie ribelle. Come risultato, i mezzo-draghi esemplari di allineamento inconsueto sono una rarità sia tra le varietà metalliche che quelle cromatiche.

Religione: Raramente i mezzo-draghi esemplari gravitano intorno alla religione; sono di solito troppo concentrati su se stessi per studiare i principi di una fede organizzata. Molti mezzo-draghi metallici non hanno problemi a schierarsi dalla parte di chierici buoni, e coloro che diventano multiclasse come paladini scoprono che la loro natura nobile si fonde bene con i precetti religiosi del codice del paladino. I mezzo-draghi cromatici assumono invece un approccio diverso e molti hanno tratto vantaggio dall'adulazione di culti di creature inferiori dedicati alla venerazione dei draghi. Che credano o meno alla propria divinità, i draghi e i mezzo-draghi malvagi non si fanno scrupoli a sfruttare coloro che ritengono inferiori.

Background: Tradimento e tragedia minacciano i mezzi-drago esemplari cromatici proprio come amore e una potente figura protettiva difendono la maggior parte dei mezzo-draghi esemplari metallici. Un mezzo-drago esemplare apprende le abilità del combattimento e dell'avventura per pura necessità. I mezzo-draghi cromatici devono farlo per ottenere una minima misura di protezione o utilità agli occhi dei loro potenti e crudeli genitori draghi, e i mezzo-draghi metallici lo fanno per evitare di diventare un veicolo tramite il quale altri possano prendersi vantaggio dei loro genitori draghi.

Razze: Proprio come domina molti aspetti della loro vita, l'innata autostima dei mezzo-draghi esemplari modella la loro visione delle altre razze. I mezzo-draghi provano un rispetto forzato per coloro che raggiungono la grandezza o si dimostrano validi. Tuttavia sostengono che, in un modo o nell'altro, qualsiasi cosa si riesca a ottenere sarebbe molto più facile guadagnarla se si fosse un mezzo-drago.

Altre classi: Dato che i mezzo-draghi esemplari beneficiano di una notevole prestanza fisica, tendono a preferire come opzione di multiclasse le classi marziali, e hanno una migliore considerazione di coloro che fronteggiano faccia a faccia il loro nemico che di quelli che attaccano da lontano. Sebbene ammettano che gli incantatori possano raggiungere vette di grandezza, deridono gli stregoni, che sostengono di aver ereditato i loro poteri da qualche vaga traccia di discendenza draconica.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I mezzo-draghi esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è importante per i mezzo-draghi esemplari a causa del suo ruolo in combattimento. Il Carisma è altrettanto importante perché molti mezzo-draghi esemplari possiedono anche delle piccole capacità da stregone, mentre Saggezza e Intelligenza sono importanti per molte abilità di classe del mezzo-drago esemplare.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mezzo-drago esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag) e Percepire Intenzioni (Sag).

In aggiunta, ogni mezzo-drago esemplare ottiene delle abilità di classe extra in base al suo genitore drago:

Argento: Intrattenere (Car), Raggirare (Car) e Saltare (For).

Bianco: Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des) e Nuotare (For).

Blu: Nascondersi (Des), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int).

Bronzo: Camuffare (Car), Nuotare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Nero: Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des) e Nuotare (For).

Oro: Camuffare (Car), Guarire (Sag) e Nuotare (For).

Ottone: Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Sopravvivenza (Sag).

Rame: Nascondersi (Des), Raggirare (Car) e Saltare (For).

Rosso: Raggirare (Car), Saltare (For) e Valutare (Int).

Verde: Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des) e Raggirare (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mezzo-drago esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mezzo-draghi esemplari non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Sangue stregonesco (Str): I livelli da mezzo-drago esemplare sono cumulativi con i livelli da stregone al fine di determinare il livello dell'incantatore degli incantesimi arcani ottenuti con

Drow esemplare *Mezzo-drago esemplare* *Tiefling esemplare*

Illus. di E. Fiegenschuh

livelli da stregone. Ad esempio, il livello dell'incantatore di uno stregone di 2° livello/mezzo-drago esemplare di 3° livello è il 5° per gli incantesimi che può lanciare come stregone. Questo incremento del livello dell'incantatore ha effetto solo sugli incantesimi che il personaggio può lanciare; non dà accesso a incantesimi di livello superiore o a più incantesimi al giorno.

Incremento dell'armatura naturale (Str): Al 2° livello, il bonus di armatura naturale di un mezzo-drago esemplare aumenta di 1.

Arma a soffio (Sop): Al 3° livello, un mezzo-drago esemplare può usare la sua arma a soffio innata tre volte al giorno (ma solo una volta ogni 1d4 round).

Tabella 1-14: Mezzo-drago esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Sangue stregonesco
2°	+2	+3	+0	+3	Incremento dell'armatura naturale
3°	+3	+3	+1	+3	Arma a soffio 3 volte al giorno

NANO ESEMPLARE

Noti per la loro abilità in guerra, la capacità di resistere ad assalti fisici e magici, e il grande amore per la pietra e i lavori in muratura, i nani crescono forti come le loro dimore montane. I nani esemplari rappresentano questa forza, sviluppando una profonda comprensione intuitiva della pietra e dei lavori in muratura, migliorando la loro già temprata robustezza, e infine promovendo le arti e la forza del loro popolo ogni volta che sia possibile.

I nani esemplari sono combattenti valorosi, e i più potenti spesso assumono un ruolo di comando in battaglia così come nei negoziati.

Avventure: I nani esemplari si pongono dinanzi alla loro gente, pronti a difendere e promuovere gli interessi della loro razza con parole e fatti. Sebbene siano un gruppo disparato come i membri di qualsiasi altra classe, la maggior parte dei nani esemplari si lancia liberamente all'avventura, fintantoché non minacci o metta in pericolo una comunità nanica.

Peculiarità: I nani esemplari sono combattenti forti e abili che si trovano a loro agio sottoterra. Data la loro dedizione marziale, i nani guerrieri e paladini sono i migliori candidati per diventare esemplari, sebbene anche molti chierici trovino che le capacità innate e gli interessi della loro razza si mescolino bene al loro addestramento divino, e capita spesso che acquisiscano livelli da nano esemplare. Data l'abilità della loro razza nella costruzione di armi e altre arti, è possibile che i nani esemplari sottovalutino le armi e l'attrezzatura costruite da membri di altre razze.

Allineamento: I nani esemplari possono essere di qualsiasi allineamento, ma il loro interesse nel successo della comu-

nità e l'affermato senso dell'onore nanico fa sì che molti agiscano in maniera legale e buona. I nani esemplari neutrali si incontrano con maggior frequenza nelle aree in cui si vivono con tensione le relazioni con altre razze, o dove le diverse razze si concentrano maggiormente sugli interessi del proprio popolo che sulla moralità.

Religione: La religione è una parte importante di molte comunità naniche, e di conseguenza i nani esemplari spesso esemplificano questo esempio della vita nanica proprio come tutti gli altri. Molti nani esemplari sono anche chierici di divinità naniche, e le due filosofie si sostengono e rinforzano tra di loro.

Nano esemplare

Illus. di R. Spencer

Background: Sebbene la maggior parte dei nani esemplari guadagni potere all'interno di comunità naniche forti ed energiche, alcuni provengono da zone in cui nani vengono oppressi o sono stati addirittura sottomessi. Quali che siano le loro origini, i nani esemplari sono persone determinate e forti che si dedicano a un addestramento specializzato e apprendono attività complesse per promuovere gli obiettivi del loro popolo. I nani esemplari sono spesso i discendenti di antichi eroi, di cui provano a onorare la memoria tramite le proprie imprese.

Razze: Naturalmente tutti i nani esemplari sono nani, e come per gli altri esemplari razziali le loro azioni e sforzi sono motivati principalmente dagli interessi del loro popolo. Nonostante la loro dedizione alle capacità innate della propria razza, rimangono sorprendentemente disponibili nell'intraprendere avventure insieme ad altre razze. In molti casi, è la praticità a smuovere il nano esemplare più di ogni altra cosa: una volta che un nano esemplare ha deciso una strategia di azione, utilizza chiunque e qualunque cosa a sua disposizione per raggiungere il suo obiettivo.

I nani esemplari, come i membri di altre razze, considerano la creazione di un'amicizia forte e duratura un'impresa lenta e calcolata, da non prendere alla leggera. Se anche occorressero un centinaio di anni per guadagnarsi la completa fiducia di un nano esemplare, essi non sono un gruppo naturalmente sospettoso.

Altre classi: In generale, il comportamento di un nano esemplare è dettato più dal modo in cui un individuo o una razza interagisce con la comunità nanica che dalla sua classe o addestramento personale. I nani esemplari condividono però degli atteggiamenti comuni. I nani esemplari di solito vanno d'accordo con i nani guerrieri, paladini e chierici, sebbene apprezzino chiunque sia pronto a lavorare per il benessere del popolo nanico. I nani esemplari considerano maghi e stregoni come importanti alleati nella difesa e sostenimento del popolo nanico, ma qualsiasi tipo di potente incantatore può rappresentare una minaccia per un'intera comunità, rendendo di conseguenza un nano esemplare timoroso del loro potere.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I nani esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è importante per i nani esemplari in quanto spesso servono da difensori del proprio popolo e pongono l'enfasi sul proprio addestramento marziale. La Costituzione è importante non solo perché aiuta il nano esemplare a resistere ai colpi subiti in battaglia, ma anche perché è un segno di distinzione della razza nanica.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del nano esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del nano esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I nani esemplari sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, medie e pesanti e negli scudi (ma non gli scudi torre).

Maestria dell'artigianato (Str): Un nano esemplare può sommare il suo livello di classe come bonus razziale a tutte le prove di Artigianato effettuate su oggetti di pietra o metallo.

Esperto minatore migliorato (Str): Al 1° livello, il bonus razziale di un nano esemplare sulle prove di Cercare per notare in-

Tabella 1-15: Nano esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Esperto minatore migliorato, maestria dell'artigianato
2°	+2	+3	+0	+0	Bonus ai tiri salvezza, scurovisione migliorata (+9 m)
3°	+3	+3	+1	+1	Potenziamento di caratteristica (Cos +2)

Illus. di S. Tappin

solite costruzione in pietra sale a +4. La distanza alla quale riceve una prova di Cercare automatica per il trovarsi vicino a un'insolita costruzione in pietra aumenta a 6 metri. Inoltre, può intuire dove si trovi il nord rispetto a lui (come se avesse 5 gradi in Sopravvivenza) ogni volta che si trova sottoterra.

Bonus ai tiri salvezza (Str): Al 2° livello il bonus razziale di un nano esemplare ai tiri salvezza contro veleno e incantesimi ed effetti magici incrementa di 1.

Scurovisione migliorata (Str): Al 2° livello, la portata della scurovisione di un nano esemplare aumenta di 9 metri.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Costituzione del nano esemplare aumenta di 2 punti.

ORCO ESEMPLARE

Aggressivi, brutali e spesso ai ferri corti con le altre razze umanoidi, gli orchi percepiscono guerra e odio come un loro diritto. Provano un profondo e quasi illimitato disprezzo per elfi e nani, avendo combattuto entrambe le razze per generazioni e generazioni. Come i membri di altre classi esemplari, gli orchi esemplari incarnano il meglio della loro razza, combinando la forza e la fiducia della loro gente alla capacità di osservazione e alla volontà di temperare il rischio con la previsione.

Avventure: Gli orchi partecipano alle avventure per diversi motivi, sebbene la maggioranza lo faccia per procurarsi denaro e potere. Per gli orchi, "andare all'avventura" significa spesso saccheggiare le città e i paesi delle razze umanoidi, anziché esplorare tombe dimenticate e sconfiggere mostri potenti. Nonostante questa tendenza, si possono incontrare degli orchi al seguito di piccoli gruppi di avventurieri impegnati in cerche di cruciale importanza. Alcuni trovano restrittiva la propria cultura, e desiderano elevarsi al di sopra della sua crudele brutalità, mentre altri vogliono apprendere le tecniche di combattimento di altre razze per acquisire potenza, sperando di diventare campioni della razza orchesca.

Peculiarità: Perfidi e irritabili, gli orchi possiedono molte peculiarità che le altre razze trovano offensive o repellenti. La maggior parte degli orchi sono selvaggi e crudeli. Gli orchi esemplari temperano invece questo atteggiamento con delle migliori capacità di osservazione e una visione leggermente più tollerante delle altre razze e culture. Gli orchi esemplari sono molto più curiosi degli altri membri della loro razza, e potrebbero arrivare a considerare l'apprendimento come un metodo per promuovere la razza orchesca.

Allineamento: Gli orchi esemplari sono quasi sempre caotici, ma un piccolo gruppo ritiene che la razza orchesca possa aspirare a un futuro migliore se riuscisse a diventare ordinata e organizzata. Questi orchi esemplari, sicuramente i più previdenti membri della loro razza, preferiscono gli allineamenti neutrali.

Religione: Sebbene la razza orchesca preferisca seguire gli insegnamenti di divinità brutali e selvagge o venerare potenti creature maligne, è raro che gli orchi esemplari siano molto religiosi. Coloro che salgono a posizioni di comando nelle loro tribù non esitano a sfruttare la fede religiosa come strumento per piegare i membri della tribù ai loro fini, ma è raro che abbiano essi stessi una grande fede. Le eccezioni a questa generica affermazione possono però risultare davvero pericolose, e in grado di sollevare intere schiere al servizio di potenti divinità orchesche.

Background: Gli orchi esemplari sviluppano le proprie abilità nel crogiuolo che è la cultura orchesca. Essi dimostrano la propria forza sconfiggendo i membri inferiori della loro tribù e spesso ottengono posizioni di comando all'interno della loro cultura. Quasi tutti gli orchi esemplari finiscono per mettersi alla ricerca di conoscenze e abilità in culture oltre la loro, cercando di introdurre nella loro tribù nuove forme di combattimento e nuove conoscenze.

Razze: Gli orchi esemplari, come gli altri orchi, odiano principalmente elfi e nani. È raro che gli orchi percepiscano le altre razze come nient'altro che potenziali vittime dei loro saccheggi e delle loro guerre, ma quando è necessario, gli orchi esemplari riescono a sopprimere la loro natura aggressiva e andare d'accordo con le altre razze.

Altre classi: Gli orchi esemplari rispettano le persone dotate di forza e potenza fisica, in particolare barbari e guerrieri. I ranger sono di solito più avversari che alleati degli orchi esemplari, ma anche così le due classi condividono un rispetto reciproco per le proprie abilità e competenze marziali. Gli orchi esemplari prestano poca attenzione agli incantatori, ma apprendono in fretta il valore di un mago o di uno stregone capace di abbattere più avversari con un singolo incantesimo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli orchi esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è importante per un orco esemplare dato il suo ruolo in combattimento, e numerose abilità dell'orco esemplare sono basate sulla Forza. La Destrezza e la

Costituzione sono anch'esse importanti per il loro ruolo svolto in combattimento.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'orco esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'orco esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli orchi esemplari sono competenti nelle armi semplici e da guerra e nelle armature leggere e medie.

Scurovisione migliorata (Str): Al 1° livello la portata della scurovisione di un orco esemplare aumenta di 9 metri.

Niente sensibilità alla luce: Un orco esemplare al 1° livello perde la sensibilità alla luce della sua razza.

Ammazzaelfi (Str): Al 2° livello un orco esemplare apprende a incanalare il suo odio per la razza elfica. Egli ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni delle armi contro gli elfi.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Forza dell'orco esemplare aumenta di 2 punti.

Tabella 1-16: Orco esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Niente sensibilità alla luce, scurovisione migliorata (+ 9 m)
2°	+2	+3	+0	+0	Ammazzaelfi
3°	+3	+3	+1	+1	Potenziamento di caratteristica (For +2)

TIEFLING ESEMPLARE

I tielfing sono umani con tracce di discendenza immonda. Sebbene i tiefling non siano così potenti o dotati di poteri come un vero mezzo-immondo, il tocco di sangue immondo che li pervade gli fornisce bonus consistenti alle proprie capacità fisiche e mentali oltre ad alcune resistenze minori e capacità magiche. Sebbene alcuni tiefling riescano ad avere la meglio sulla propria discendenza e restare persone buone e degne di fiducia, la maggior parte di loro segue gli oscuri istinti che li pervadono, diventando egoisti, crudeli e malvagi con la maturità. I tiefling esemplari, sia buoni che malvagi, sono coloro che riescono a entrare meglio in sintonia con la propria discendenza. Quelli buoni ritengono di elevarsi al di sopra di esse, mentre quelli malvagi ne abbracciano il potere.

Avventure: I tiefling esemplari si danno all'avventura per le solite motivazioni: ottenere denaro, prestigio o potere. I tiefling malvagi vanno all'avventura per soddisfare i loro desideri egoistici: ottenere potenti magie o riscoprire conoscenze perdute che gli diano un vantaggio in una contesa. I tiefling buoni vanno invece all'avventura per dimostrare il loro valore a una comunità, per stare vicino agli unici veri compagni che abbiano mai incontrato, o semplicemente per allontanarsi dalle pressioni della civiltà.

Peculiarità: I tiefling esemplari sono furtivi, ingannevoli e spesso egoisti. Pochi si fidano di loro, e in cambio loro non si fidano di nessuno, sapendo che, a prescindere da come si comportano, non appena succederà qualcosa di brutto nella comunità, saranno i primi a essere accusati. Date le dure lezioni ricevute nei rapporti con le altre razze, i tiefling esemplari sono sospettosi delle gentilezze e non avranno alcuna fiducia che un membro di un'altra razza gli resterà amico o leale una volta rivelata la propria ascendenza. Molti tiefling esemplari, anche quelli che non sono davvero malvagi, provano un piacere per la crudeltà che trovano difficile da sopprimere.

Allineamento: Quasi tutti i tiefling esemplari sono malvagi. Coloro che non lo sono, sono continuamente lacerati da pensieri di violenza e corruzione, provando raramente la tranquillità che molte altre creature buone danno per scontata.

Religione: La maggior parte dei tiefling esemplari si tiene lontana dalla religione, sapendo che molti seguaci di divinità buone ritengono proprio dovere rivelare o attaccare i tiefling. I tiefling malvagi coinvolti con culti malvagi (di solito dedicati a potenti immondi di qualche specie) sono l'eccezione.

Background: I tiefling esemplari sviluppano le proprie abilità mentre si muovono furtivamente fra le pieghe della società delle altre razze. Di solito diventano multiclasse come ladri, e hanno background molto simili. Alcuni tiefling fortunati possiedono mentori e hanno la possibilità di studiare in ambienti confortevoli, ma la gran maggioranza deve combattere il pregiudizio di coloro che temono l'ascendenza del tiefling, apprendendo le proprie abilità nei vicoli bui per mano di criminali.

I tiefling esemplari non si considerano compagni o campioni della loro razza. Invece, se malvagi, si considerano campioni del male e rappresentanti dei loro antenati immondi. I tiefling esemplari buoni cercano di ottenere assoluzione dalla reputazione impostagli dalla propria ascendenza.

Razze: I tiefling esemplari hanno atteggiamenti molto diversi nei confronti delle varie razze umanoidi, a seconda del loro allineamento e delle esperienze vissute nelle comunità di altre razze. Sebbene riescano a cavarsela in molte società, i tiefling esemplari preferiscono le grandi città umane, dove è di solito più facile celare la propria ascendenza. I tiefling esemplari si curano raramente dei nani, in particolare perché i nani tendono a essere sospettosi e critici della presenza dei tiefling. Al contrario, avvertono le difficoltà e pregiudizi affrontati dai mezzorchi in molte comunità civilizzate e possono stabilire un'amicizia basata sua questa comune prospettiva.

Altre classi: I tiefling esemplari sono felici di lavorare con i membri di altre classi, purché il tiefling possa manipolare gli eventi ai propri fini, farla franca col tesoro di sua scelta al momento opportuno, o raccogliere informazioni da usare in seguito. I tiefling malvagi, come naturale, evitano la compagnia dei paladini, mentre quei tiefling che si sono dedicati al bene preferiscono invece la presenza proprio di questi guerrieri sacri, sapendo che la parola di un paladino avrà gran peso nel fare accettare il tiefling anche da altri.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I tiefling esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Dal momento che preferiscono le armature leggere, stili di combattimento agili e la furtività ogni volta che sia possibile, la Destrezza risulta estremamente importante per un tiefling esemplare. Un'elevata Intelligenza conferisce al tiefling un accesso a un maggior numero di abilità a ciascun livello, e un'elevata Costituzione li aiuta a compensare il Dado Vita perso a causa del modificatore di livello del tiefling. Sebbene i tiefling subiscano una penalità razziale al Carisma, un buon punteggio in questa caratteristica può aiutare quei tiefling che desiderano celare la loro presenza agli altri ed essere accettati ogni volta che la loro vera natura viene svelata.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del tiefling esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (piani) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Rapidità di Mano (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del tiefling esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: I tiefling esemplari sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere.

Resistenza migliorata (Str): Al 1° livello, la resistenza naturale all'energia (elettricità, freddo e fuoco) del tiefling esemplare passa da 5 a 10. Il personaggio può scegliere quale delle sue tre resistenze migliora, ma una volta effettuata la scelta non può essere più modificata.

Bonus alle abilità (Str): Al 2° livello il bonus razziale di un tiefling esemplare alle prove di Nascondersi e Raggirare sale a +4.

Oscurità **(Mag):** Al 2° livello, un tiefling esemplare può usare la sua capacità magica *oscurità* tre volte al giorno.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, il punteggio di Destrezza del tiefling esemplare aumenta di 2 punti.

Tabella 1-17: Tiefling esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+0	+2	+2	+2	Resistenza migliorata
2°	+1	+3	+3	+3	Bonus alle abilità, *oscurità*
3°	+2	+3	+3	+3	Potenziamento di caratteristica (Des +2)

UMANO ESEMPLARE

Gli inventori, esploratori e altri individui umani che espandono i limiti della conoscenza e dell'esperienza possono diventare umani esemplari. Essi trasformano le avversità in opportunità trovando nuovi modi di applicazione per le proprie abilità, scoprendo nuove tecniche per risolvere problemi e sfidando in continuazione l'entropia cercando nuove sfide che non sono state ancora vinte. Gli umani, e gli esemplari che sorgono dalle loro fila, equilibrano la forza con l'agilità e temperano l'intelletto con l'intuito.

Avventure: L'avventura occupa gran parte del tempo di un umano. Che sia un impulsivo o un attento studioso, un umano esemplare è costantemente alla ricerca di ciò che è nuovo e inesplorato. Pochi, però, pensano a se stessi come pionieri o inventori. Si considerano curiosi, considerando i modi intelligenti e insoliti in cui applicano le proprie abilità il modo normale di fare le cose. La curiosità e il desiderio di viaggiare sono probabilmente le due motivazioni più comuni per intraprendere un'avventura, ma gli umani esemplari possono trovarsi impegnati in un'avventura anche come risultato di una cerca o di qualche altra necessità.

Peculiarità: Gli umani esemplari sono l'inventiva incarnata. Sono adattabili e in grado di utilizzare le proprie abilità in una grande varietà di situazioni. Forse, proprio perché sono in grado di cavarsela in così tante situazioni, gli umani esemplari tendono a disprezzare la ripetitività e bramano la varietà. È raro che rinuncino alla possibilità di indulgere in una nuova esperienza, e si lasciano molto più facilmente attrarre da una nuova sfida che dal raggiungimento di un obiettivo.

Se mai gli umani esemplari avessero un difetto, è la loro idea di essere in grado di superare qualsiasi sfida o inventare una soluzione per qualsiasi problema. Quando gli si chiede chi sia il migliore per un dato compito, l'umano esemplare offrirà quasi sempre se stesso: non per eccesso di confidenza o egoismo, ma perché ha imparato, successo dopo successo, che quando si trova con le spalle al muro, riesce quasi sempre a trovare una via di fuga.

Allineamento: Gli umani esemplari hanno poche preferenze di allineamento. Forse più attratti dal caos che dalla legge, quelli che gravitano intorno alle religioni o a una causa sembrano attratti da divinità o filosofie legali.

Religione: Gli umani sono variegati nella loro fede come in qualsiasi altro aspetto della vita, e gli umani esemplari non sono da meno. Molti umani esemplari si barcamenano tra le religioni, apprendendo un po' della filosofia di ciascuna di esse. Sebbene questi individui è raro che mantengano la stessa fede a lungo, col tempo divengono discretamente esperti di religione. Seppure sia più comune trovare degli umani esemplari con un'attrazione solo superficiale per la religione, alcuni di essi sviluppano una passione religiosa che si fonde inestricabilmente con la loro visione dell'umanità, diventando quasi fanatismo. In quasi tutti i casi, questi umani esemplari seguono divinità legali e diventano multiclasse come chierici o paladini.

Background: Sebbene non esista alcun background comune per gli umani esemplari, molti di loro condividono alcune peculiarità. Spesso crescono in situazioni che offrono grandi opportunità di apprendimento dai loro genitori, da una comunità accogliente, o addirittura da un monastero abitato da monaci e chierici istruiti.

Razze: Gli umani esemplari sono aperti e disponibili, incarnando i migliori aspetti della flessibilità e tolleranza umana. Gli umani esemplari di solito si divertono a scherzare alle spalle delle altre razze, trovando estremamente divertenti i loro comportamenti estremi. Al contempo provano ammirazione per queste altre razze, compresa la tempra stoica dei nani, la bellezza e grazia degli elfi, e la curiosità e inventiva degli halfling. In verità, gli umani esemplari sono più simili di atteggiamento agli halfling che a qualsiasi altra

Illus. di D. Martin

Tabella 1-18: Umano esemplare

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Apprendimento adattabile	-
2°	+1	+0	+0	+3	Talento bonus	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Potenziamento di caratteristica (+2)	+1 livello di classe esistente

razza: entrambi soffrono (o godono) di un desiderio impellente di viaggiare ed esplorare.

Altre classi: Gli umani esemplari si intendono bene con tutte le altre classi. Apprezzano la presenza di guerrieri, ranger e altri abili combattenti, sapendo che hanno maggiori possibilità di sopravvivere a una battaglia quando sono in compagnia di questi individui. Comprendono bene anche il valore della conoscenza, e trattano con rispetto gli incantatori. Ladri e bardi, simili in capacità (se non in spirito) agli umani esemplari, di solito possiedono abilità che si sovrappongono a quelle dell'esemplare, permettendogli di diversificare le proprie conoscenze invece di diventare eccessivamente specializzato.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli umani esemplari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Abili e rapidi ad adattarsi, gli umani esemplari traggono vantaggio da un'alta Intelligenza. Si trovano però anche spesso coinvolti in prima linea nelle guerre degli umani, rendendo Forza, Destrezza e Costituzione importanti per il ruolo svolto in combattimento.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

L'umano esemplare può scegliere dieci abilità qualsiasi come abilità di classe. (Le abilità di Conoscenze devono essere scelte individualmente).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int. (Non comprende il punto abilità bonus dell'umano ad ogni livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'umano esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli umani esemplari sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere. Inoltre un umano esemplare è competente in un'arma da guerra a sua scelta.

Incantesimi al giorno: Al 2° e 3° livello, un umano esemplare ottiene un nuovo incantesimo al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello. Non guadagna però nessun altro beneficio che quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o assassino e così via). Ciò significa essenzialmente che aggiunge il suo livello da umano esemplare al livello della classe di incantatore, poi determina gli incantesimi al giorno, incantesimi conosciuti e livello dell'incantatore di conseguenza.

Se un personaggio appartiene a più di una classe di incantatore prima di diventare un umano esemplare, deve decidere a quale classe sommare il suo livello da umano esemplare. Se un umano esemplare non ha livelli in una classe da incantatore, questo privilegio di classe non ha effetto.

Apprendimento adattabile (Str): Al 1° livello, un umano esemplare può designare una qualsiasi delle sue abilità di classe da umano esemplare come abilità adattabile. Questa abilità viene considerata in tutto e per tutto un'abilità di classe per tutte le classi che il personaggio possiede, comprese quelle assunte in futuro. Ad esempio, se un umano esemplare sceglie Osservare come abilità adattabile, considera Osservare un'abilità di classe per tutti i futuri livelli di classe guadagnati, anche se normalmente non è un'abilità di classe per la classe in questione.

Talento bonus (Str): Al 2° livello un umano esemplare guadagna un talento bonus. Grazie alla natura variegata e adattabile degli umani, questo talento può essere qualsiasi talento di cui l'umano esemplare soddisfa i prerequisiti (non è ristretto a una lista speciale di talenti bonus). Il personaggio deve soddisfare tutti i prerequisiti.

Potenziamento di caratteristica (Str): Al 3° livello, un umano esemplare incrementa il punteggio di una caratteristica a sua scelta di 2 punti.

CLASSI DI ESEMPLARE IN GIOCO

Come molte delle varianti di questo libro, gli esemplari razziali possono essere uno strumento importante per plasmare un mondo di campagna o un'esperienza di gioco. Includere gli esemplari razziali in una campagna è facile quanto permettere ai personaggi di avanzare in una classe o sviluppare PNG con livelli di classe nella classe di esemplare appropriata. Questa variante può però essere utilizzata in modo diverso da un'altra lunga lista di possibili classi. Introducendo differenti versioni delle classi di esemplare razziale nel gioco, si può influire su quali razze siano le più numerose e influenti nella campagna.

Ad esempio, in un'ambientazione in cui elfi e nani sono quasi del tutto estinti, le tradizioni dei loro esemplari razziali potrebbero essere andate perdute. Nella stessa campagna, invece, umani, mezzorchi e halfling prosperano, ed è frequente che potenti PNG di queste razze posseggano qualche livello da esemplare razziale.

Inoltre, la prevalenza degli esemplari razziali potrebbe riflettere l'importanza dei problemi razziali. Nelle campagne in cui la tensione razziale è molto sentita, c'è maggiore probabilità che ogni razza annoveri tra le sue fila un maggior numero di esemplari razziali. Con l'aumentare di importanza dell'espansione umana nelle terre selvagge, compariranno sempre più umani esemplari, mentre gli halfling della stessa campagna, contenti e soddisfatti della propria vita, si volgeranno ad altre classi invece di seguire gli obiettivi della loro razza.

Si possono anche creare le proprie classi di esemplare razziale. Quando si crea una classe di esemplare razziale per una razza con un modificatore di livello +1 o superiore (come un drow o un mezzo-drago), è accettabile che la classe sia leggermente migliore di quella di una razza con modificatore di livello +0. In generale, i benefici di una razza con un modificatore di livello tendono a diminuire con l'aumentare di livello del personaggio, e una classe di esemplare razziale sopra la media, potrebbe aiutare la razza a mantenere il suo vantaggio.

Illustrazione di D. Kovacs

Per quanto sia importante la scelta della razza, si tratta (di solito) di una scelta unica effettuata all'inizio della carriera del personaggio. La selezione dei livelli di classe, d'altra parte, è una decisione ricorrente modellata dalle preferenze personali e dalle vicissitudini del mondo di campagna.

Le undici classi del personaggio del *Manuale del Giocatore* coprono molti degli archetipi fantasy base, dal combattente furioso all'astuto mago. Ma il numero di ruoli immaginabili è praticamente infinito, e anche quando si considerano tutte le classi di prestigio disponibili, si potrebbe non riuscire a trovare la combinazione di privilegi di classe che riproduca perfettamente l'immagine mentale che si ha del personaggio.

Questo capitolo presenta una grande varietà di opzioni che permettono di modificare le classi del personaggio esistenti senza doverle smontare completamente e ricostruirle da zero. A prescindere che si tratti di scambiare un privilegio di classe per un altro o di applicare una nuova modifica a una classe preferita, queste varianti permettono a giocatori e DM di mantenere la familiarità delle vecchie classi entrando nel contempo in un mondo di differenze.

Con il permesso del DM, si può usare qualsiasi classe variante al posto delle classi standard dallo stesso nome. A seconda del mondo di campagna, le classi varianti possono coesistere con le classi standard, o sostituirle completamente. Ad esempio, il DM potrebbe decidere che tutti i monaci debbano scegliere uno stile di combattimento che rifletta il loro addestramento originale, o che tutti i barbari debbano scegliere un totem.

Per coloro che preferiscono un approccio meno specializzato alla costruzione del personaggio, il capitolo introduce un trio di classi "generiche" che permette ai giocatori di rendere unici i loro personaggi.

In questo capitolo, il termine "classe del personaggio" si riferisce a qualsiasi classe che può essere acquisita da un personaggio iniziale di 1° livello. Ciò comprende le undici classi che compaiono nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*, così come altre classi simili presentate in altri prodotti.

CLASSI DEL PERSONAGGIO VARIANTI

Questa sezione presenta sedici versioni varianti delle classi del personaggio del *Manuale del Giocatore*, insieme a molte altre varianti create scambiando uno o più privilegi di classe per quelli di altre classi.

Ogni variante descritta contiene una voce per uno o più dei seguenti argomenti. Se una voce non compare, utilizzare il materiale riguardante la classe come presentato nel *Manuale del Giocatore*.

Allineamento: Cambia le restrizioni di allineamento della classe.

Dado Vita: Cambia il Dado Vita della classe.

Bonus di attacco base: Se la classe utilizza un bonus di attacco base, questa voce indica la colonna da usare (buona, media o scarsa).

Bonus ai tiri salvezza base: Se la classe possiede una combinazione diversa di tiri salvezza base buoni e scarsi, la voce indica la colonna appropriata per ogni tiro salvezza.

Abilità di classe: Aggiunte o sottrazioni alla lista delle abilità di classe, e/o modifiche al numero di punti abilità acquisiti ad ogni livello.

Privilegi di classe: Cambi, aggiunte o sottrazioni ai privilegi speciali della classe, compreso il lancio di incantesimi.

VARIANTE DEL BARBARO: BARBARO TOTEMICO

In una campagna piena di barbari, si può incrementare la differenza tra i personaggi barbari se ogni tribù barbarica si dedica a una differente creatura totemica, come l'orso o il giaguaro. La scelta del totem deve essere effettuata al 1° livello, e non può più essere cambiata in seguito se non in circostanze estreme (come nel caso in cui il barbaro venisse adottato da un'altra tribù).

Se si usa questa variante, il barbaro perde uno o più dei seguenti privilegi di classe standard: movimento veloce, schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato. Al posto di questi privilegi di classe, il barbaro totemico ottiene i privilegi di classe determinati dal suo totem. Non tutti i totem conferiscono capacità allo stesso livello, né danno tutti lo stesso numero di capacità. A meno che non sia indicato diversamente queste sono tutte capacità straordinarie.

La lista dei totem qui riportata non è assolutamente esaustiva. Se si preferisce usare altri totem, si può sostituire il nome di un totem con quello di una creatura simile (come cambiare il Totem Leone con il Totem Tigre), oppure creare un nuovo gruppo di capacità del totem, utilizzando le informazioni qui presentate come guida.

Privilegi di classe del Totem Aquila

Un barbaro devoto al totem aquila non guadagna i privilegi di classe del barbaro movimento veloce e percepire trappole e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 1° livello, la vista acuta del barbaro totemico aquila gli conferisce un bonus di +2 alle prove di Osservare.
- Al 3° livello, un barbaro totemico aquila ottiene Riflessi Fulminei come talento bonus.

Privilegi di classe del Totem Cavallo

Un barbaro devoto al totem cavallo non guadagna i privilegi di classe del barbaro schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 2° livello, un barbaro totemico cavallo ottiene Correre come talento bonus.
- Al 3° livello, un barbaro totemico cavallo ottiene un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali effettuate nei confronti dei cavalli e un bonus di +2 alle prove di Cavalcare per cavalcare un cavallo.
- Al 5° livello, un barbaro totemico cavallo ottiene Resistenza Fisica come talento bonus.

Privilegi di classe del Totem Cinghiale

Un barbaro devoto al totem cinghiale non guadagna i privilegi di classe del barbaro movimento veloce, schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Dal 1° livello, quando è in ira, il barbaro totemico cinghiale è considerato come se avesse il talento Duro a Morire, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.
- Dal 3° livello in poi, l'ira del barbaro totemico cinghiale dura 2 round in più rispetto al normale.
- A partire dal 7° livello, la riduzione del danno del barbaro totemico cinghiale è di 1 punto più elevata del normale. Quindi, al 7° livello, la riduzione del danno di un barbaro totemico cinghiale è 2/-, e sale di 1 punto per ogni tre livelli successivi.

Privilegi di classe del Totem Drago

Un barbaro devoto al totem drago non guadagna i privilegi di classe del barbaro movimento veloce, schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 1° livello un barbaro totemico drago ottiene Combattere alla Cieca come talento bonus.
- Al 2° livello un barbaro totemico drago ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro effetti di paralisi e sonno.
- Al 5° livello un barbaro totemico drago ottiene la capacità presenza terrificante (vedi pagina 309 del *Manuale dei Mostri*). La CD del tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 livello del barbaro + il modificatore di Car del barbaro.

Privilegi di classe del Totem Giaguaro

Un barbaro devoto al totem giaguaro rappresenta il barbaro "standard" e ottiene i privilegi di classe del barbaro descritti nel *Manuale del Giocatore*.

Privilegi di classe del Totem Gorilla

Un barbaro devoto al totem gorilla non guadagna i privilegi di classe del barbaro movimento veloce, schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 1° livello, un barbaro totemico gorilla ottiene una velocità di scalare pari alla metà della sua velocità base sul terreno (arrotondare per difetto al prossimo intervallo di 1,5 metri). Ad esempio, un umano, mezzelfo o mezzorco barbaro totemico gorilla ha una velocità di scalare di 4,5 metri, mentre un nano, gnomo o halfling barbaro totemico gorilla ha una velocità di scalare di 3 metri. Vedi "Metodi di movimento", pagina 308 del *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni sulle creature con una velocità di scalare.
- Al 2° livello, un barbaro totemico gorilla ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire.
- Al 3° livello, un barbaro totemico gorilla ottiene Attacco Poderoso come talento bonus.
- Al 5° livello, un barbaro totemico gorilla ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità sul terreno base.

MULTICLASSE E CLASSI VARIANTI

Multiclassare tra varianti della stessa classe è un problema complicato, e il DM deve stabilire delle regole in base a ciò che è più appropriato alla sua campagna. Nei casi in cui una singola classe offre una varietà di percorsi (come il barbaro totemico o gli stili di combattimento del monaco), la soluzione più semplice è quella di vietare il multiclassamento tra varianti della stessa classe (proprio come un personaggio non può multiclassarsi tra le differenti versioni dei maghi specialisti). Per le varianti che sono totalmente diverse dalla classe del personaggio (come il saggio bardico o il ranger urbano) il multiclassamento, anche in più varianti della stessa classe, va bene. I privilegi di classe identici dovrebbero essere cumulativi se ottenuti da versioni diverse della stessa classe (eccetto per il lancio di incantesimi che è sempre separato).

Ad ogni modo, solo la prima versione di una classe preferita è considerata tale; un halfling ladro/mago che in seguito acquisisce livelli nella classe variante del ladro delle terre selvagge non può trattare sia la classe del ladro che del ladro delle terre selvagge come preferita, ma solo la classe guadagnata per prima (in questo caso, quella del ladro). In nessun caso la capacità di lanciare incantesimi di più classi (anche di varianti della stessa classe) può risultare cumulativa. Un personaggio con livelli di bardo e saggio bardico ha due livelli dell'incantatore separati e due liste separate di incantesimi al giorno, anche se le classi sono molto simili.

Privilegi di classe del Totem Leone

Un barbaro devoto al totem leone non guadagna i privilegi di classe del barbaro movimento veloce, schivare prodigioso e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 1° livello, un barbaro totemico leone ottiene Correre come talento bonus.
- Al 2° livello, un barbaro totemico leone ottiene un bonus di +2 alle prove di Nascondersi.
- Al 5° livello, un barbaro totemico leone ottiene un bonus di +2 ai danni ogni volta che carica.

Privilegi di classe del Totem Lupo

Un barbaro devoto al totem lupo non guadagna i privilegi di classe del barbaro schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 2° livello, un barbaro totemico lupo ottiene Sbilanciare Migliorato come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.
- Al 5° livello, un barbaro totemico lupo ottiene Seguire Tracce come talento bonus.

Privilegi di classe del Totem Orso

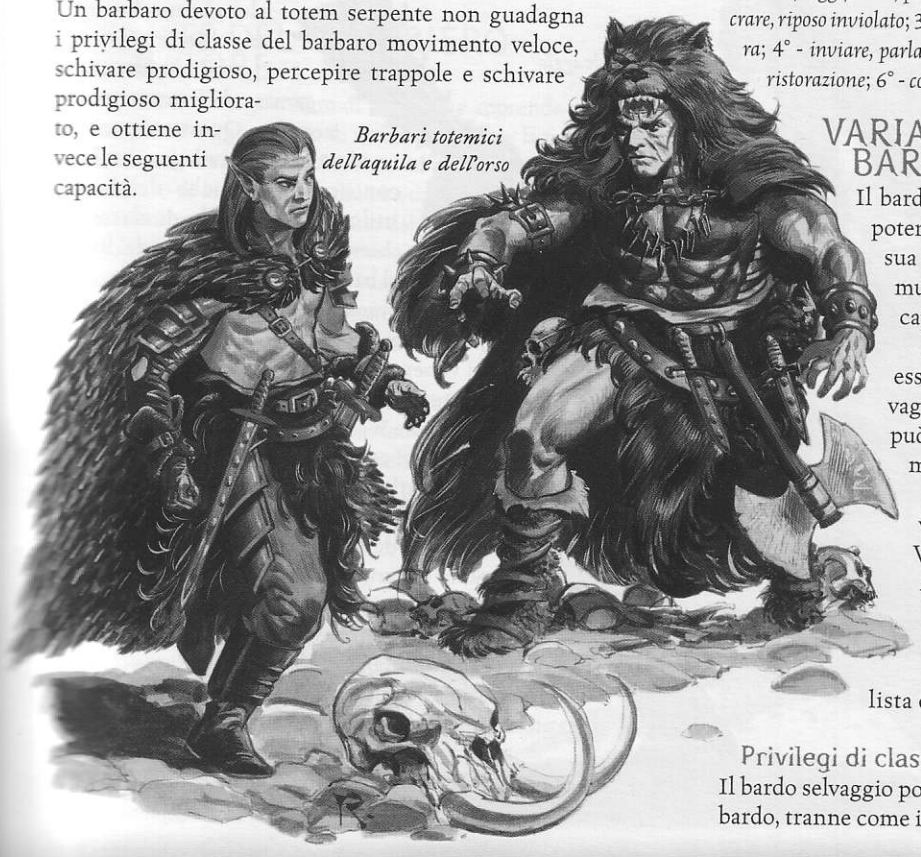
Un barbaro devoto al totem orso non guadagna i privilegi di classe del barbaro movimento veloce, schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 1° livello, un barbaro totemico orso ottiene Robustezza come talento bonus.
- Al 2° livello, un barbaro totemico orso ottiene Lottare Migliorato come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.
- Al 3° livello, un barbaro totemico orso ottiene Tempra Possente come talento bonus.
- A partire dal 5° livello, un barbaro totemico orso ottiene un bonus di +4 alle prove di lottare quando è in ira.

Privilegi di classe del Totem Serpente

Un barbaro devoto al totem serpente non guadagna i privilegi di classe del barbaro movimento veloce, schivare prodigioso, percepire trappole e schivare prodigioso migliorato, e ottiene invece le seguenti capacità.

- Al 1° livello, un barbaro totemico serpente ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleno.
- Al 2° livello, un barbaro totemico serpente ottiene un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Al 3° livello, un barbaro totemico serpente ottiene Lottare Migliorato come talento, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.
- Al 5° livello, un barbaro totemico serpente ottiene Iniziativa Migliorata come talento bonus.



Barbari totemici dell'aquila e dell'orso

VARIANTE DEL BARDO: BARDO DIVINO

Non tutti i bardi sono arcanisti; alcuni derivano i loro poteri speciali da una tradizione divina. In molte culture primitive, il bardo divino prende il ruolo del chierico o dell'adepto come guida della fede religiosa del popolo.

Privilegi di classe

Il bardo divino possiede tutti i normali privilegi di classe del bardo, tranne come indicato di seguito.

Incantesimi: Un bardo divino apprende e lancia incantesimi come un normale bardo, con alcune eccezioni. Gli incantesimi di un bardo divino sono incantesimi divini, non arcani.

Per apprendere o lanciare un incantesimo, il bardo divino deve possedere un punteggio di Saggezza (non di Carisma) pari almeno a 10 + livello dell'incantesimo. Tutti gli altri fattori del lancio di incantesimi, compresi gli incantesimi bonus e la CD dei tiri salvezza, vengono ancora determinati usando il punteggio di Carisma del bardo divino.

Come druidi, paladini e ranger, i bardi divini non devono specificare una divinità come fonte dei loro incantesimi. Un bardo divino non può però lanciare incantesimi di allineamento non corrispondente al suo. Quindi i bardi divini non possono lanciare incantesimi legali (dato che i bardi non possono essere legali). I bardi divini neutrali non possono lanciare alcun incantesimo associato con gli allineamenti (e quindi sono relativamente rari).

Aggiungere i seguenti incantesimi alla lista degli incantesimi del bardo divino: 1° - *creare acqua, cura ferite minori*; 1° - *individuazione del bene/legge/male, protezione dal bene/legge/male*; 2° - *consacrare, dissacrare, riposo inviolato*; 3° - *cerchio magico contro il bene/legge/male, preghiera*; 4° - *inviare, parlare con i morti, rimuovi malattia*; 5° - *divinazione, ristorazione*; 6° - *comunione, profanare, rianimare morti, santificare*.

VARIANTE DEL BARDO: BARDO SELVAGGIO

Il bardo selvaggio è nel cuore un guerriero, i cui poteri arcani incutono timore nei nemici della sua tribù. Spesso i bardi selvaggi diventano multiclasse come barbari per migliorare le loro capacità di combattimento.

Allineamento: Un bardo selvaggio deve essere di allineamento caotico. Un bardo selvaggio che perde l'allineamento caotico non può progredire di livello come bardo, sebbene mantenga tutte le sue capacità da bardo.

Bonus ai tiri salvezza base: Un bardo selvaggio ha buoni tiri salvezza sulla Tempra e la Volontà, ma scarsi tiri salvezza sui Riflessi.

Abilità di classe: Un bardo selvaggio perde Decifrare Scritture e Parlare Linguaggi come abilità di classe. Egli aggiunge Sopravvivenza alla sua lista di abilità di classe.

Privilegi di classe

Il bardo selvaggio possiede tutti i normali privilegi di classe del bardo, tranne come indicato di seguito.

Illus. di D. Roach

Analfabetismo: Un bardo selvaggio è analfabeta, proprio come il barbaro. Un bardo selvaggio analfabeta non può usare o scrivere pergamene.

Incantesimi: Rimuovere i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi di un bardo selvaggio: *calmare emozioni, cancellare, comprensione dei linguaggi, evoca mostri* (da I a VI), *individuazione delle porte segrete, lettura del magico, prestidigitazione, sigillo del serpente.*

Aggiungere i seguenti incantesimi alla lista degli incantesimi del bardo selvaggio: 1° - *calmare animali, contrastare elementi, evoca alleato naturale I, individuazione di calappi e trabocchetti;* 2° - *evoca alleato naturale II, forza del toro, passare senza tracce;* 3° - *calappio, evoca alleato naturale III;* 4° - *evoca alleato naturale IV, piaga degli insetti;* 5° - *comunione con la natura, evoca alleato naturale V;* 6° - *evoca alleato naturale VI, piaga strisciante, reincarnazione.*

VARIANTE DEL BARDO: SAGGIO BARDICO

Il saggio bardico concentra i suoi sforzi sull'apprendimento, la ricerca e il potere della conoscenza.

Allineamento: Il saggio bardico deve essere neutrale buono, neutrale o neutrale malvagio. La ricerca della vera conoscenza dà poca rilevanza agli estremi etici. Un saggio bardico che diventa caotico o legale non può più avanzare di livello come saggio bardico, seppure mantenga tutte le capacità della classe.

Bonus ai tiri salvezza base: Il saggio bardico ha buoni tiri salvezza sulla Volontà, ma scarsi tiri salvezza sulla Tempra e i Riflessi.

Privilegi di classe

Il saggio bardico possiede tutti i normali privilegi di classe del bardo, tranne come indicato di seguito.

Incantesimi: Un saggio bardico apprende e lancia incantesimi come un normale bardo, con alcune eccezioni. In aggiunta al normale numero di incantesimi conosciuti, un saggio bardico conosce un incantesimo di divinazione per ogni livello di incantesimo che è in grado di lanciare. Ad esempio, un saggio bardico di 1° livello conosce 4 incantesimi da bardo di livello 0 più un incantesimo da bardo di livello 0 della scuola di divinazione (come *conoscere direzione, individuazione del magico* o *lettura del magico*). Il numero di incantesimi al giorno del saggio bardico non cambia.

Per apprendere o lanciare un incantesimo, il saggio bardico deve possedere un punteggio di Intelligenza (non di Carisma) pari almeno a 10 + livello dell'incantesimo. Tutti gli altri fattori del lancio di incantesimi, compresi gli incantesimi bonus e la CD dei tiri salvezza, vengono ancora determinati usando il punteggio di Carisma del saggio bardico.

Aggiungere i seguenti incantesimi alla lista degli incantesimi del saggio bardico: 1° - *individuazione del bene/caos/legge/male;* 2° - *zona di verità;* 3° - *vista arcana;* 4° - *analizzare dweomer* (abbassato dal 6°), *inviare;* 5° - *contattare altri piani, scrutare superiore* (abbassato dal 6°); 6° - *visione, visione del vero.*

Conoscenze bardiche: Il saggio bardico ottiene un bonus di +2 su tutte le prove di conoscenze bardiche.

Musica bardica: I poteri di ispirazione di un saggio bardico non sono così persistenti quanto quelli di un bardo tradizionale. La sua capacità di ispirare coraggio, ispirare grandezza o ispirare eroismo dura solo 3 round dopo che l'alleato non può più sentire il bardo cantare, piuttosto che i normali 5 round.

VARIANTE DEL CHIERICO: CHIERICO CENOBITA

Il chierico cenobita trascorre più tempo nello studio e in preghiera e meno nell'addestramento marziale rispetto agli altri chierici. Rinuncia ad alcune delle abilità di combattimento dei chierici per un accesso a una maggiore selezione di abilità e una più ampia gamma di incantesimi devoti alla conoscenza (e la protezione di essa).

La maggior parte dei chierici cenobiti non è di allineamento caotico, dal momento che ritiene che uno stile di vita disciplinato si presti meglio all'apprendimento.

Dado Vita: Il chierico cenobita utilizza un d6 come suo Dado Vita (e al 1° livello ha punti ferita pari a 6 + il modificatore di Cos).

Bonus di attacco base: La mancanza di addestramento marziale del chierico cenobita significa che fa uso del bonus di attacco base scarso.

Abilità di classe: Le abilità di classe del chierico cenobita comprendono Decifrare Scritture, Parlare Linguaggi e tutte le abilità di Conoscenze (dal dominio della Conoscenza, vedi sotto). Il chierico cenobita guadagna punti abilità pari a 6 + modificatore di Int (e al 1° livello riceve questo numero x4).

Privilegi di classe

Il chierico cenobita possiede tutti i normali privilegi di classe del chierico, tranne come indicato di seguito.

Competenza nelle armi e nelle armature: I chierici cenobiti sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere.

Sapienza (Str): Grazie a lunghe ore di studio, un chierico cenobita possiede un'ampia gamma di conoscenze generiche. Questa capacità è identica al privilegio di classe conoscenze bardiche del bardo, utilizzando il livello di classe del chierico cenobita al posto del livello del bardo.

Divinità, domini e incantesimi di dominio: La maggior parte dei chierici cenobiti venera divinità associate alla conoscenza e all'apprendimento, compresi (ma non limitati a) Boccob, Vecna e Wee Jas. Altre divinità che potrebbero avere chierici cenobiti tra il clero comprendono Corellon Larethian, Moradin, Pelor e Yondalla.

In aggiunta a qualsiasi dominio selezionato dalla lista della sua divinità, un chierico cenobita ottiene automaticamente Conoscenza come dominio bonus (anche se Conoscenza non è normalmente disponibile tra i domini della sua divinità). Egli ottiene il potere conferito dal dominio di Conoscenza e può selezionare il suo incantesimo bonus di dominio dal dominio di Conoscenza o da uno degli altri due suoi normali domini.

Bardo selvaggio

Illus. di R. Spencer

Incantesimi: Aggiungere i seguenti incantesimi alla lista degli incantesimi del chierico cenobita: 0 - *messaggio*; 1° *cancellare, identificare, servitore invisibile*; 2° - *astuzia della volpe*; 3° - *linguaggi* (abbassato dal 4° livello), *pagina segreta, scritto illusorio*; 4° - *individuazione dello scrutamento*; 6° - *analizzare dweomer*; 7° - *celare*; 9° - *visione*.

VARIANTE DEL DRUIDO: VENDICATORE DRUIDICO

Il vendicatore druidico incanala la sua furia interiore per infliggere la sua vendetta a chi danneggia il mondo naturale. Ciò esige però un prezzo, dato che il vendicatore druidico deve rinunciare a parte della sua sensibilità per la natura.

Abilità di classe: Aggiungere Intimidire alla lista delle abilità di classe del vendicatore druidico. Eliminare Diplomazia dalla lista delle abilità di classe del vendicatore druidico.

Privilegi di classe

Il vendicatore druidico possiede tutti i normali privilegi di classe del druido, tranne come indicato di seguito.

Compagno animale: Un vendicatore druidico non riceve il servizio di un compagno animale.

Movimento veloce (Str): La velocità base sul terreno di un vendicatore druidico è più rapida della norma della sua razza di 3 metri. Questa capacità è identica alla capacità del barbaro dallo stesso nome.

Ira (Str): Un vendicatore druidico può entrare in uno stato di ira, identica a quella del barbaro. Un vendicatore druidico può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 1° livello, e una volta in più al giorno per ogni cinque livelli sopra il 1°.

Un vendicatore druidico non ottiene le capacità ira superiore, volontà indomabile o ira possente.

Lancio spontaneo: Un vendicatore druidico non può incanalare l'energia degli incantesimi preparati per lanciare incantesimi di evocazione.

Ira infaticabile (Str): Dal 17° livello in poi, un vendicatore druidico non resta più affaticato al termine dell'ira.

Empatia selvatica: Un vendicatore druidico subisce una penalità di -4 alle prove di empatia selvatica.

VARIANTE DEL GUERRIERO: PICCHIATORE

Il picchiatore è un guerriero di strada che apprende come unire la forza bruta a un minimo di astuzia. Possiede la maggior parte delle forze di un guerriero, insieme ad alcune altre abilità che gli permettono di sopravvivere alla vita da strada. Nonostante il loro nome, non tutti i picchiatori sono dei teppisti: molti sono esperti veterani che utilizzano la loro conoscenza della strada per ottenerne un vantaggio contro i loro avversari.

La maggior parte dei picchiatori non è legale, sebbene possa capitare che si formino bande con una tendenza legale.

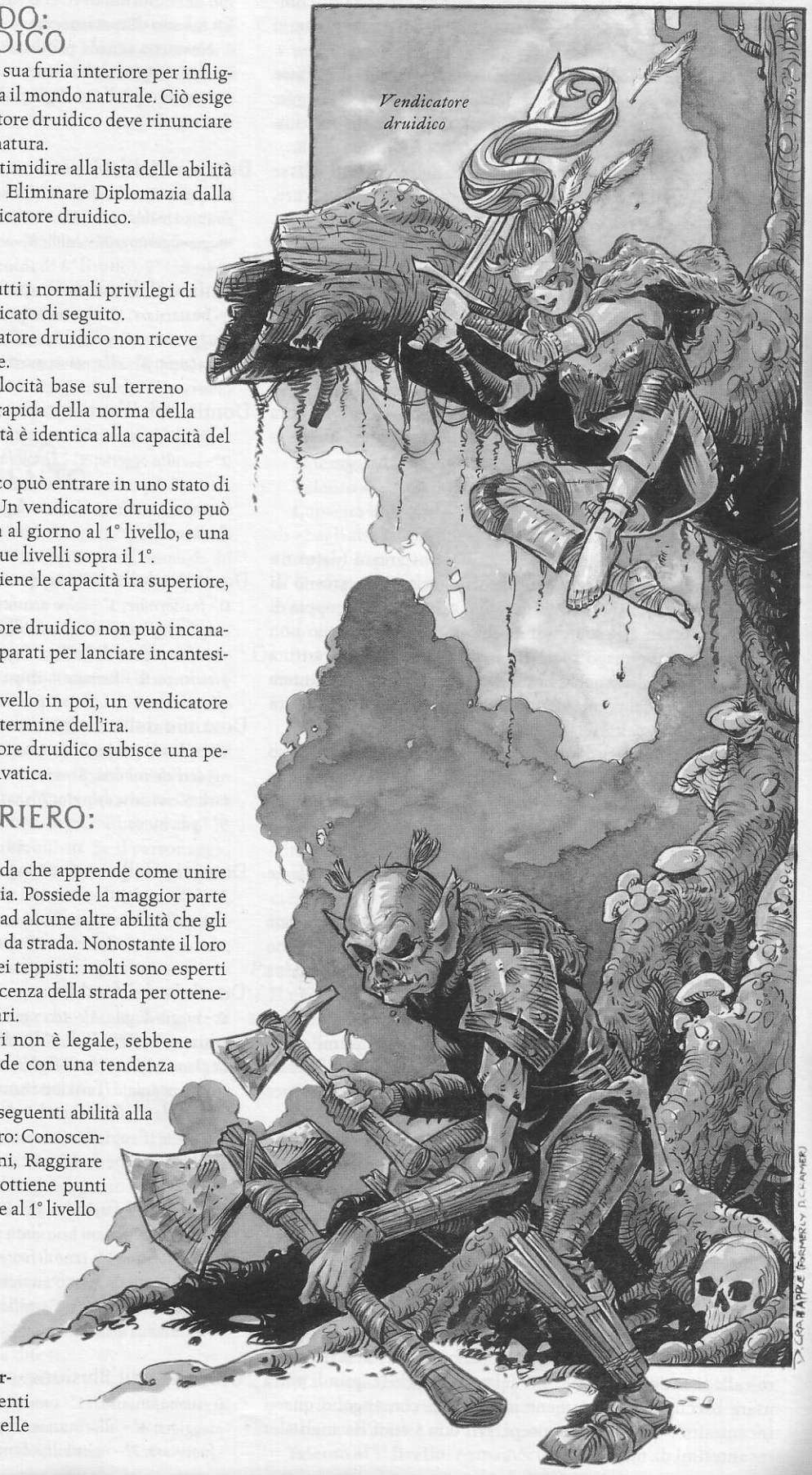
Abilità di classe: Aggiungere le seguenti abilità alla lista delle abilità di classe del guerriero: Conoscenze (locali), Raccogliere Informazioni, Raggirare e Rapidità di Mano. Il picchiatore ottiene punti abilità pari a 4 + modificatore di Int (e al 1° livello riceve questo numero x4).

Privilegi di classe

Il picchiatore possiede tutti i normali privilegi di classe del guerriero, tranne come indicato di seguito.

Competenza nelle armi e nelle armature: I picchiatori sono competenti nelle armi semplici e da guerra e nelle armature leggere.

Talenti bonus: Un picchiatore non riceve il talento bonus del guerriero al 1° livello. Inoltre, aggiunge Seguire Tracce Urbane (vedi riquadro a pagina 57) alla lista dei talenti bonus del guerriero disponibili al picchiatore.



Vendicatore druidico

Illus. di D. Crabapple

VARIANTE DEL LADRO: LADRO DELLE TERRE SELVAGGE

Il ladro delle terre selvagge preferisce mettere le sue abilità in uso nelle grandi distese selvagge piuttosto che nei vicoli stretti o nei corridoi dei dungeon. In molti modi, è simile al ranger tradizionale, sebbene con minor capacità di combattimento e nessuno dei legami divini del ranger con il mondo naturale.

Abilità di classe: Rimuovere le seguenti abilità di classe del ladro dalla lista delle abilità del ladro delle terre selvagge: Decifrare Scritture, Diplomazia, Falsificare, Raccogliere Informazioni e Valutare.

Aggiungere le seguenti abilità alla lista delle abilità di classe del ladro delle terre selvagge: Addestrare Animali, Cavalcare, Conoscenze (geografia), Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Privilegi di classe

Il ladro delle terre selvagge possiede tutti i normali privilegi di classe del ladro, tranne come indicato di seguito.

Capacità speciali: Aggiungere andatura nel bosco (come la capacità del ranger di 7° livello), mimetismo (come la capacità del ranger di 13° livello) e nascondersi in piena vista (come la capacità del ranger di 17° livello, richiede che il ladro abbia già la capacità mimetismo) alla lista delle capacità speciali che possono essere scelte da un ladro delle terre selvagge.

VARIANTE DEL MAGO: MAGO DEL DOMINIO

Un mago che utilizza il sistema dei domini arcani (detto un mago del dominio) sceglie uno specifico dominio arcano di incantesimi, proprio come un chierico seleziona una coppia di domini associati alla sua divinità. Un mago del dominio non può essere anche mago specialista; in cambio della versatilità sacrificata specializzandosi in un dominio invece che un'intera scuola, il mago del dominio lancia con maggiore potenza i suoi incantesimi prescelti.

Alcuni dei domini arcani descritti di seguito hanno lo stesso nome di un dominio divino. Nonostante qualsiasi apparente similarità, questi domini non hanno alcun legame tra di loro.

Privilegi di classe

Il mago del dominio possiede tutti i normali privilegi di classe del mago, tranne come indicato di seguito.

Dominio arcano: Al 1° livello, un mago del dominio seleziona un dominio arcano tra quelli indicati di seguito. (A discrezione del DM, il giocatore può creare domini con temi differenti). Una volta selezionato, il dominio non può più essere cambiato.

Un mago del dominio aggiunge automaticamente ogni nuovo incantesimo del dominio alla sua lista degli incantesimi conosciuti non appena è in grado di lanciarlo. Questi incantesimi non sono conteggiati nei due nuovi incantesimi conosciuti per livello del mago.

Un mago del dominio lancia incantesimi dal suo dominio prescelto (che l'incantesimo sia stato preparato come incantesimo del dominio o normale incantesimo) come un incantatore di un livello superiore al proprio. Questo bonus si applica solo agli incantesimi indicati nel dominio, non a tutti gli incantesimi della scuola o sottoscuola il cui nome corrisponde a quello del dominio.

In alcuni casi, un dominio arcano comprende incantesimi che non si trovano di solito sulla lista degli incantesimi del mago. Questi incantesimi sono considerati come se si trovassero sulla lista degli incantesimi del personaggio (e quindi potrà usare bacchette o pergamene arcane che contengono questi incantesimi, o addirittura prepararli con i suoi normali slot incantesimi da mago).

Incantesimi: Un mago del dominio prepara e lancia incantesimi come un normale mago. Un mago del dominio ottiene però uno slot incantesimo bonus per livello dell'incantesimo, che deve essere riempito con l'incantesimo del livello corrispondente dalla lista degli incantesimi del dominio (o con un incantesimo del dominio di livello inferiore che sia stato modificato con un talento di metamagia).

Nessuna scuola proibita: A differenza di un mago specialista, un mago del dominio non deve selezionare nessuna scuola o dominio proibito. Egli può apprendere tutti gli incantesimi da mago.

Dominio dell'abiurazione

0 - *resistenza*; 1° - *scudo*; 2° - *resistere all'energia*; 3° - *dissolvi magie*; 4° - *rimuovi maledizione*; 5° - *santuario privato di Mordenkainen*; 6° - *dissolvi magie superiore*; 7° - *esilio*; 8° - *vuoto mentale*; 9° - *sfera prismatica*.

Dominio dell'ammaliamento

0 - *frastornare*; 1° - *charme su persone*; 2° - *risata incontenibile di Tasha*; 3° - *suggestione*; 4° - *confusione*; 5° - *blocca mostri*; 6° - *eroismo superiore*; 7° - *demenza*; 8° - *charme su mostri di massa*; 9° - *dominare mostri*.

Dominio dell'anti-magia

0 - *individuazione del magico*; 1° - *protezione dal bene/caos/legge/male*; 2° - *occulta oggetto*; 3° - *dissolvi magie*; 4° - *globo di invulnerabilità inferiore*; 5° - *spezzare incantamento*; 6° - *campo anti-magia*; 7° - *riflettere incantesimo*; 8° - *protezione dagli incantesimi*; 9° - *disgiunzione di Mordenkainen*.

Dominio della battaglia

0 - *frastornare*; 1° - *colpo accurato*; 2° - *protezione dalle frecce*; 3° - *arma magica superiore*; 4° - *scudo di fuoco*; 5° - *mano interposta di Bigby*; 6° - *trasformazione di Tenser*; 7° - *parola del potere accecare*; 8° - *momento di prescienza*; 9° - *fermare il tempo*.

Dominio della divinazione

0 - *individuazione del magico*; 1° - *individuazione delle porte segrete*; 2° - *vedere invisibilità*; 3° - *vista arcana*; 4° - *occhio arcano*; 5° - *occhi indagatori*; 6° - *visione del vero*; 7° - *vista arcana superiore*; 8° - *rivela locazioni*; 9° - *previsione*.

Dominio dell'evocazione

0 - *fiotto acido*; 1° - *armatura magica*; 2° - *ragnatela*; 3° - *nube maleodorante*; 4° - *evoca mostri IV*; 5° - *muro di pietra*; 6° - *nebbia acida*; 7° - *evoca mostri VII*; 8° - *labirinto*; 9° - *portale*.

Dominio del freddo

0 - *raggio di gelo*; 1° - *tocco gelido*; 2° - *gelare il metallo* (come l'incantesimo dei druidi di 2° livello); 3° - *tempesta di nevischio*; 4° - *muro di ghiaccio*; 5° - *cono di freddo*; 6° - *sfera congelante di Otiluke*; 7° - *palla di gelo ritardata* (funziona come *palla di fuoco ritardata*, ma infligge danni da freddo anziché da fuoco); 8° - *raggio polare*; 9° - *sciame di comete* (funziona come *sciame di meteore*, ma infligge danni da freddo anziché da fuoco).

Dominio del fuoco

0 - *lampo*; 1° - *mani brucianti*; 2° - *raggio rovente*; 3° - *palla di fuoco*; 4° - *muro di fuoco*; 5° - *cono di fuoco* (funziona come *cono di freddo*, ma infligge danni da fuoco anziché da freddo); 6° - *evoca mostri VI* (solo creature del fuoco); 7° - *palla di fuoco ritardata*; 8° - *nube incendiaria*; 9° - *sciame di meteore*.

Dominio dell'illusione

0 - *suono fantasma*; 1° - *camuffare se stesso*; 2° - *invisibilità*; 3° - *immagine maggiore*; 4° - *allucinazione mortale*; 5° - *ombra di una invocazione*; 6° - *fuorviare*; 7° - *invisibilità di massa*; 8° - *trama scintillante*; 9° - *ombre*.

Dominio dell'invocazione

0 - *luce*; 1° - *dardo incantato*; 2° - *sfera infuocata*; 3° - *fulmine*; 4° - *grido*; 5° - *muro di forza*; 6° - *mano possente di Bigby*; 7° - *spada di Mordenkainen*; 8° - *sfera telecinetica di Otiluke*; 9° - *mano stritolatrice di Bigby*.

Dominio della necromanzia

0 - *distruggere non morti*; 1° - *raggio di indebolimento*; 2° - *vita falsata*; 3° - *tocco del vampiro*; 4° - *paura*; 5° - *onde di affaticamento*; 6° - *cerchio di morte*; 7° - *controllare non morti*; 8° - *orrido avvizzimento*; 9° - *risucchio di energia*.

Dominio delle tempeste

0 - *raggio di gelo*; 1° - *foschia occultante* (come l'incantesimo dei chierici di 1° livello); 2° - *folata di vento*; 3° - *fulmine*; 4° - *tempesta di ghiaccio*; 5° - *controllare venti* (come l'incantesimo dei druidi di 5° livello); 6° - *catena di fulmini*; 7° - *controllare tempo atmosferico*; 8° - *turbine* (come l'incantesimo dei druidi di 8° livello); 9° - *tempesta di vendetta* (come l'incantesimo dei chierici di 9° livello).

Dominio della trasmutazione

0 - *mano magica*; 1° - *ritirata rapida*; 2° - *levitazione*; 3° - *velocità*; 4° - *metamorfosi*; 5° - *metamorfosi funesta*; 6° - *disintegrazione*; 7° - *inversione della gravità*; 8° - *corpo di ferro*; 9° - *trasformazione*.

VARIANTE DEL MONACO: STILI DI COMBATTIMENTO

Nella letteratura e nelle leggende, gli stili di combattimento e l'atteggiamento di un monaco dipendono principalmente da dove (o da chi) sia stato addestrato. Il monaco nel *Manuale del Giocatore* presenta però una varietà di opzioni limitata per personalizzare il proprio monaco.

Un monaco di 1° livello (quale che sia il suo livello del personaggio) può selezionare uno degli stili di combattimento descritti di seguito. Selezionando uno di questi stili di combattimento, determina quali talenti bonus acquisirà al 1°, 2° e 6° livello (quando normalmente il monaco riceve uno tra due talenti bonus come descritto nel *Manuale del Giocatore*). Inoltre, al 1° livello riceve un bonus di +2 alle prove che coinvolgono un'abilità (in cambio della libertà di scelta a cui rinuncia preselezionando i suoi talenti bonus). Infine, ottiene una capacità bonus al 6° livello se al momento ne soddisfa i prerequisiti. Se il personaggio non ne ha ancora soddisfatto i prerequisiti, non la guadagnerà, e nemmeno se li soddisferà in seguito.

Questi stili di combattimento svolgono vari ruoli nella campagna. Ognuno di essi può rappresentare un diverso monastero, creando una rivalità (amichevole o meno) tra gli studenti. Magari uno specifico maestro insegna ogni stile solo a un numero selezionato di studenti, e ciò comporta che uno studente deve dimostrarsi degno prima di poter cominciare l'addestramento. O magari ogni monaco si limita a scegliere la propria strada nella vita, seguendo le orme dei grandi maestri di arti marziali del passato.

Un monaco può abbandonare il suo stile di combattimento scegliendo un diverso talento bonus al 2° e al 6° livello; se fa così perde il bonus alle prove di abilità guadagnato al 1° livello e non otterrà mai la capacità speciale dello stile di combattimento anche se ne soddisfa i prerequisiti).

Attacco Soverchiante

Un monaco addestrato nello stile dell'Attacco Soverchiante spinge sempre sul vantaggio ottenuto, preferendo una spettacolare dimostrazione di forza offensiva alla difesa.

Bonus all'abilità al 1° livello: Intimidire.
Talento al 1° livello: Attacco Poderoso.
Talento al 2° livello: Spingere Migliorato.
Talento al 6° livello: Oltrepassare Migliorato.

Capacità bonus al 6° livello: Se il personaggio aveva usato Intimidire per demoralizzare il suo avversario in un qualsiasi momento nei precedenti 10 round, ottiene un bonus di +4 alle prove di Forza effettuate per spingere o oltrepassare quell'avversario. *Prerequisiti:* Intimidire 4 gradi, Intrattenere (danza) 4 gradi.

Colpo del Cobra

I monaci della Scuola del Colpo del Cobra si specializzano nell'agilità e la difesa. Rendendosi difficili da immobilizzare, i monaci del Colpo del Cobra obbligano il nemico a combattere alle loro condizioni.

Bonus all'abilità al 1° livello: Artista della Fuga.
Talento al 1° livello: Schivare.
Talento al 2° livello: Mobilità.
Talento al 6° livello: Attacco Rapido.

Capacità bonus al 6° livello: Il bonus di schivare alla Classe Armatura fornito dal talento Schivare incrementa a +2. *Prerequisiti:* Artista della Fuga 9 gradi, Equilibrio 4 gradi.

Mano e Piede

Studenti dello stile Mano e Piede apprendono a utilizzare le loro appendici sia per attaccare che per difendere.

Bonus all'abilità al 1° livello: Equilibrio.
Talento al 1° livello: Pugno Stordente.
Talento al 2° livello: Deviare Frecce.
Talento al 6° livello: Sbilanciare Migliorato.

Capacità bonus al 6° livello: Il personaggio ottiene un bonus di +2 agli attacchi di opportunità effettuati contro un avversario che provi a spingerlo o sbilanciarlo, e un bonus di +4 alle prove di Destrezza o Forza per evitare di essere sbilanciato o spinto. *Prerequisiti:* Acrobazia 4 gradi, Equilibrio 9 gradi.

Occhio Invisibile

I monaci dell'Occhio Invisibile si affidano ai sensi, in particolare l'udito, perché li aiutino in combattimento.

Bonus all'abilità al 1° livello: Ascoltare.
Talento al 1° livello: Riflessi in Combattimento.
Talento al 2° livello: Riflessi Fulminei.
Talento al 6° livello: Combattere alla Cieca.

Capacità bonus al 6° livello: Quando è disarmato e sta combattendo sulla difensiva, utilizzando Maestria in Combattimento, o utilizzando l'azione di difesa totale, il personaggio incrementa di 1 il bonus di schivare alla Classe Armatura ottenuto usando queste tattiche. *Prerequisiti:* Ascoltare 9 gradi, Agile.

Posizione del Ripudio

Il monaco della Posizione del Ripudio cerca di neutralizzare le manovre del suo avversario, bloccandolo in ogni occasione fino al punto da renderlo così nervoso che commetterà un errore cruciale.

Bonus all'abilità al 1° livello: Acrobazia.
Talento al 1° livello: Lottare Migliorato.
Talento al 2° livello: Riflessi in Combattimento.
Talento al 6° livello: Disarmare Migliorato.

Capacità bonus al 6° livello: Quando combatte sulla difensiva o utilizza il talento Maestria in Combattimento, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di lottare e ai tentativi di disarmare. *Prerequisiti:* Acrobazia 9 gradi, Maestria in Combattimento.

Tigre Dormiente

Lo stile della Tigre Dormiente mescola movimenti delicati a colpi potenti. Favorisce un approccio rapido, da primo assalto, preferibilmente da un'imboscata.

Bonus all'abilità al 1° livello: Nascondersi.
Talento al 1° livello: Arma Accurata.

Talento al 2° livello: Iniziativa Migliorata.

Talento al 6° livello: Spezzare Migliorato.

Capacità bonus al 6° livello: Una volta per round, quando a un avversario verrebbe negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura, il monaco infligge 1d6 danni extra con un attacco in mischia effettuato con un'arma leggera. Qualsiasi creatura immune agli attacchi furtivi è immune a questa capacità. *Prerequisiti:* Nascondersi 9 gradi, Attacco Poderoso.

Via Immortale

I monaci della Via Immortale credono nella pazienza che vince su tutto. Essi operano per superare i loro avversari grazie a una maggior resistenza fisica.

Bonus all'abilità al 1° livello: Concentrazione.

Talento al 1° livello: Robustezza.

Talento al 2° livello: Resistenza Fisica.

Talento al 6° livello: Duro a Morire.

Capacità bonus al 6° livello: Quando combatte sulla difensiva, utilizza la Maestria in Combattimento, o usa l'azione di difesa totale, il monaco ottiene riduzione del danno 2/-. *Prerequisiti:* Concentrazione 9 gradi.

Via Passiva

La Via Passiva si concentra sul rendere l'avversario troppo confidente o nel fargli sottovalutare le capacità dell'avversario.

Bonus all'abilità al 1° livello: Raggirare.

Talento al 1° livello: Maestria in Combattimento.

Talento al 2° livello: Sbilanciare Migliorato.

Talento al 6° livello: Fintare Migliorato.

Capacità bonus al 6° livello: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Forza effettuate per sbilanciare un avversario a cui è negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura. *Prerequisiti:* Percepire Intenzioni 4 gradi, Raggirare 4 gradi, Abilità Focalizzata (Raggirare).

VARIANTI DEL PALADINO: LIBERTÀ, MASSACRO E TIRANNIA

Le tre varianti di paladino qui presentate mostrano esempi di paladini di allineamento differente. Ognuno segue uno specifico codice di condotta adatto al suo allineamento. Il paladino della libertà è caotico buono, dedicato alla libertà e il libero pensiero. Il paladino della tirannia è all'opposto, un criminale legale malvagio votato alla dominazione di coloro che sono più deboli di lui. Il paladino del massacro è un brutale del caos e del male, che si lascia dietro un sentiero di morte e distruzione. (Se si utilizzano queste versioni della classe del paladino, si potrebbe considerare di indicare il paladino standard del *Manuale del Giocatore* come "paladino dell'onore" per differenziarlo da queste varianti).

Queste varianti dei paladini non sono pensate per essere classi uniche, ma piuttosto come variazioni del paladino basate sull'allineamento. Hanno lo stesso Dado Vita, punti abilità per livello, competenze nelle armi e nelle armature, e incantesimi al giorno come il paladino standard del *Manuale del Giocatore*. La loro lista delle abilità di classe è praticamente identica, con le eccezioni indicate di seguito. La loro capacità di lanciare incantesimi funziona in maniera identica a quella del paladino standard (sebbene le liste degli incantesimi siano leggermente diverse). Quando un privilegio di classe ha lo stesso nome di un privilegio di classe del paladino, funziona nello stesso modo descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Privilegi di classe del paladino della libertà

Il paladino della libertà possiede tutti i normali privilegi di classe del paladino, tranne come indicato di seguito.

Abilità di classe: Sostituire Diplomazia con Raggirare tra le abilità di classe.

Aura di risolutezza (Sop): A partire dal 3° livello, un paladino della libertà è immune agli effetti di compulsione. Ogni alleato entro 3 metri da lui ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di compulsione. Questa capacità funziona altrimenti nello stesso modo del privilegio di classe aura di coraggio del paladino.

Incantesimi: Rimuovere i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi del paladino: *cerchio magico contro il caos, dissolvi il caos, interdizione alla morte, protezione dal caos, rivela bugie.*

Aggiungere i seguenti incantesimi alla lista degli incantesimi del paladino: 1° - *protezione dalla legge*; 3° - *cerchio magico contro la legge, rimuovi maledizione*; 4° - *dissolvi la legge, libertà di movimento.*

Codice di condotta: Un paladino della libertà deve essere di allineamento caotico buono e perde tutte le capacità di classe se dovesse mai commettere volontariamente un atto malvagio. Inoltre, il codice di un paladino della libertà richiede che rispetti la libertà individuale, aiuti chi ne ha bisogno (purché questo aiuto non venga utilizzato per fini legali o malvagi), e punisca coloro che minacciano o limitano la libertà personale.

Associati: Sebbene possa avventurarsi con personaggi di qualsiasi allineamento buono o neutrale, un paladino della libertà non si assocerà mai consapevolmente a personaggi malvagi (eccetto in qualche tipo di missione sotto copertura), né proseguirà un'associazione con chi offenda continuamente il suo codice morale. Un paladino della libertà può accettare solo mercenari, seguaci o gregari caotici buoni.

Privilegi di classe del paladino del massacro

Il paladino del massacro possiede tutti i normali privilegi di classe del paladino, tranne come indicato di seguito.

Abilità di classe: Sostituire Diplomazia con Intimidire tra le abilità di classe.

Aura di male (Str): Il potere dell'aura di male (vedi *individuazione del male*) di un paladino del massacro è uguale al suo livello da paladino del massacro, proprio come l'aura di un chierico di una divinità malvagia.

***Individuazione del bene* (Mag):** A volontà, un paladino del massacro può usare *individuazione del bene*, come l'incantesimo omonimo.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, un paladino del massacro può tentare di punire il bene con un normale attacco in mischia. Questa capacità è altrimenti identica alla normale capacità di punire il male del paladino, compresi gli usi giornalieri mano a mano che il paladino del massacro guadagna nuovi livelli.

Tocco mortale (Sop): A partire dal 2° livello, un paladino del massacro può infliggere ferite superando un attacco di contatto. Ogni giorno può infliggere un numero totale di punti ferita di danni pari al suo livello da paladino x il suo bonus di Carisma. Un avversario soggetto a questo attacco può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 livelli da paladino + il modificatore di Car del paladino) per dimezzare i danni subiti.

In alternativa, il paladino del massacro può usare parte o tutto questo potere per curare i danni subiti dalle creature non morte, proprio come un incantesimo *infliggi ferite*. Questo potere funziona altrimenti in maniera identica alla capacità imposizione delle mani del paladino.

Aura debilitante (Sop): A partire dal 3° livello, un paladino del massacro irradia un'aura maligna che impone una penalità di -1 alla Classe Armatura di tutti i suoi nemici entro 3 metri. Questa capacità funziona altrimenti in maniera identica all'aura di coraggio del paladino.

Intimorire non morti (Sop): Un paladino del massacro intimorisce i non morti anziché scacciarli.

***Infliggi malattia* (Mag):** Un paladino del massacro può infliggere malattie con il suo tocco (come l'incantesimo *contagio*) un

numero di volte alla settimana pari alle volte che un paladino di pari livello può curare malattie.

Incantesimi: Sostituire la lista degli incantesimi del paladino standard con la seguente: 1° - *anatema, arma magica, contrastare elementi, corrompere un'arma, creare acqua, favore divino, incuti paura, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, infliggi ferite leggere, lettura del magico, maledire l'acqua, protezione dal bene, protezione dalla legge, resistenza, virtù*; 2° - *allineamento imperscrutabile, cura ferite leggere, forza del toro, infliggi ferite moderate, oscurità, resistere all'energia, ritarda veleno, saggezza del gufo, splendore dell'aquila*; 3° - *arma magica superiore, cecità/sordità, cerchio magico contro il bene/legge, cura ferite moderate, dissolvi magie, guarire cavalcatura, infliggi ferite gravi, oscurità profonda, preghiera*; 4° - *cura ferite gravi, dissolvi il bene, dissolvi la legge, infliggi ferite critiche, spada sacrilega, spezzare incantamento, veleno.*

Codice di condotta: Un paladino del massacro deve essere di allineamento caotico malvagio e perde tutte le capacità di classe se dovesse mai commettere volontariamente un atto buono. Inoltre, il codice di un paladino del massacro richiede che manchi di rispetto a tutte le figure di autorità che non gli abbiano dimostrato la propria superiorità fisica, rifiuti di aiutare chi ne ha bisogno, e dispensi morte e distruzione a ogni opportunità.

Associati: Sebbene possa avventurarsi con personaggi di qualsiasi allineamento malvagio o neutrale, un paladino del massacro non si assocerà mai consapevolmente a personaggi buoni, né proseguirà un'associazione con chi offenda continuamente il suo codice morale. Un paladino del massacro può accettare solo mercenari, seguaci o gregari caotici malvagi.

Privilegi di classe del paladino della tirannia

Il paladino della tirannia possiede tutti i normali privilegi di classe del paladino, tranne come indicato di seguito.

Aura di male (Str): Il potere dell'aura di male (vedi *individuazione del male*) di un paladino della tirannia è uguale al suo livello da paladino del massacro, proprio come l'aura di un chierico di una divinità malvagia.

***Individuazione del bene* (Mag):** A volontà, un paladino della tirannia può usare *individuazione del bene*, come l'incantesimo omonimo.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, un paladino della tirannia può tentare di punire il bene con un normale attacco in mischia. Questa capacità è altrimenti identica alla normale capacità di punire il male del paladino, compresi gli usi giornalieri mano a mano che il paladino della tirannia guadagna nuovi livelli.

Tocco mortale (Sop): A partire dal 2° livello, un paladino della tirannia può infliggere ferite superando un attacco di contatto. Ogni giorno può infliggere un numero totale di punti ferita di danni pari al suo livello da paladino x il suo bonus di Carisma. Un avversario soggetto a questo attacco può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 livelli da paladino + il modificatore di Car del paladino) per dimezzare i danni subiti.

In alternativa, il paladino della tirannia può usare parte o tutto questo potere per curare i danni subiti dalle creature non morte, proprio come un incantesimo *infliggi ferite*. Questo potere funziona altrimenti in maniera identica alla capacità imposizione delle mani del paladino.

Aura di disperazione (Sop): A partire dal 3° livello, un paladino della tirannia irradia un'aura maligna che impone una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza di tutti i suoi nemici entro 3 metri. Questa capacità funziona altrimenti in maniera identica all'aura di coraggio del paladino.

Intimorire non morti (Sop): Un paladino della tirannia intimorisce i non morti anziché scacciarli.

***Infliggi malattia* (Mag):** Un paladino della tirannia può infliggere malattie con il suo tocco (come l'incantesimo *contagio*) un numero di volte alla settimana pari alle volte che un paladino di pari livello può curare malattie.

Incantesimi: Sostituire la lista degli incantesimi del paladino standard con la seguente: 1° - *anatema, arma magica, contrastare elementi, corrompere un'arma, creare acqua, devastazione, favore divino, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, infliggi ferite leggere, lettura del magico, maledire l'acqua, protezione dal bene, protezione dal caos, resistenza, virtù*; 2° - *allineamento imperscrutabile, blocca persone, cura ferite leggere, forza del toro, infliggi ferite moderate, oscurità, resistere all'energia, ritarda veleno, saggezza del gufo, splendore dell'aquila*; 3° - *arma magica superiore, cerchio magico contro il bene/caos, cura ferite moderate, dissolvi magie, guarire cavalcatura, infliggi ferite gravi, oscurità profonda, preghiera, rivela bugie, scagliare maledizione*; 4° - *cura ferite gravi, dissolvi il bene, dissolvi il caos, dominare persone, infliggi ferite critiche, spada sacrilega, spezzare incantamento.*

Illus. di D. Hudnut

Tabella 2-1: Privilegi di classe delle varianti del paladino

Livello	Libertà	Tirannia	Massacro
1°	Aura di bene, *individuazione del male*, punire il male 1 volta al giorno	Aura di male, *individuazione del bene*, punire il bene 1 volta al giorno	Aura di male, *individuazione del bene*, punire il bene 1 volta al giorno
2°	Grazia divina, imposizione delle mani	Grazia divina, tocco mortale	Grazia divina, tocco mortale
3°	Aura di risolutezza, salute divina	Aura di disperazione, salute divina	Aura debilitante, salute divina
4°	Scacciare non morti	Intimorire non morti	Intimorire non morti
5°	Punire il male 2 volte al giorno, *cavalcatura speciale*	Punire il bene 2 volte al giorno, *cavalcatura speciale*	Punire il bene 2 volte al giorno, *cavalcatura speciale*
6°	*Rimuovi malattia* 1 volta alla settimana	*Infliggi malattia* 1 volta alla settimana	*Infliggi malattia* 1 volta alla settimana
7°	-	-	-
8°	-	-	-
9°	*Rimuovi malattia* 2 volte alla settimana	*Infliggi malattia* 2 volte alla settimana	*Infliggi malattia* 2 volte alla settimana
10°	Punire il male 3 volte al giorno	Punire il bene 3 volte al giorno	Punire il bene 3 volte al giorno
11°	-	-	-
12°	*Rimuovi malattia* 3 volte alla settimana	*Infliggi malattia* 3 volte alla settimana	*Infliggi malattia* 3 volte alla settimana
13°	-	-	-
14°	-	-	-
15°	*Rimuovi malattia* 4 volte alla settimana, punire il male 4 volte al giorno	*Infliggi malattia* 4 volte alla settimana, punire il bene 4 volte al giorno	*Infliggi malattia* 4 volte alla settimana, punire il bene 4 volte al giorno
16°	-	-	-
17°	-	-	-
18°	*Rimuovi malattia* 5 volte alla settimana	*Infliggi malattia* 5 volte alla settimana	*Infliggi malattia* 5 volte alla settimana
19°	-	-	-
20°	Punire il male 5 volte al giorno	Punire il bene 5 volte al giorno	Punire il bene 5 volte al giorno

Codice di condotta: Un paladino della tirannia deve essere di allineamento legale malvagio e perde tutte le capacità di classe se dovesse mai commettere volontariamente un atto buono. Inoltre, il codice di un paladino della tirannia richiede che rispetti le figure di autorità finché esse avranno la forza di governare sui più deboli, agisca con disciplina (non si dia al massacro sconsiderato, tenga sotto controllo i suoi sottoposti, e così via), aiuti solo chi gli permetta di mantenere o migliorare il proprio status sociale, e punisca chi sfida la sua autorità (a meno che, naturalmente, questi sfidanti non si dimostrino più degni di assumere l'autorità).

Associati: Sebbene possa avventurarsi con personaggi di qualsiasi allineamento malvagio o neutrale, un paladino della tirannia non si associerà mai consapevolmente a personaggi buoni a meno che non serva ai suoi scopi, né proseguirà un'associazione con chi offenda continuamente il suo codice morale. Un paladino della tirannia può accettare solo mercenari, seguaci o gregari legali malvagi.

VARIANTE DEL RANGER: RANGER PLANARE

Il ranger planare vaga per il multiverso invece che per le terre selvagge, apprendendo i segreti dei piani elementali, dei gloriosi Sette Cieli e dell'orribile Abisso.

Abilità di classe: Eliminare Conoscenze (dungeon) e Conoscenze (natura) dalla lista delle abilità di classe del ranger.

Aggiungere Conoscenze (piani) e Parlare Linguaggi (solo Abissale, Aquan, Auran, Celestiale, Ignan, Infernale e Terran) alla lista delle abilità di classe.

Privilegi di classe

Il ranger planare possiede tutti i normali privilegi di classe del ranger, tranne come indicato di seguito.

Empatia selvatica: Un ranger planare non subisce penalità alle prove di empatia selvatica effettuate per influenzare bestie magiche con l'archetipo celestiale o immondo. Egli subisce però la penalità di -4 quando usa questa capacità contro gli animali.

Compagno animale: Un ranger planare non malvagio può avere una versione celestiale di un normale animale come suo compagno animale. Un ranger non buono può avere una versione immonda di un normale animale come suo compagno animale.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi di un ranger planare è praticamente immutata rispetto a quella di un normale ranger, con un'unica eccezione: qualsiasi incantesimo da ranger che normalmente ha effetto sugli animali, influenza anche le versioni celestiali e immonde degli animali quando viene lanciato da un ranger planare.

VARIANTE DEL RANGER: RANGER URBANO

Il ranger urbano percorre le pericolose strade cittadine, affidandosi alla sua conoscenza dei vicoli e ai contatti nel mondo criminale per sopravvivere.

Abilità di classe: Eliminare Conoscenze (dungeon), Conoscenza (natura) e Sopravvivenza dalla lista delle abilità di classe del ranger. Aggiungere Conoscenze (locali), Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni alla lista delle abilità di classe.

Privilegi di classe

Il ranger urbano possiede tutti i normali privilegi di classe del ranger, tranne come indicato di seguito.

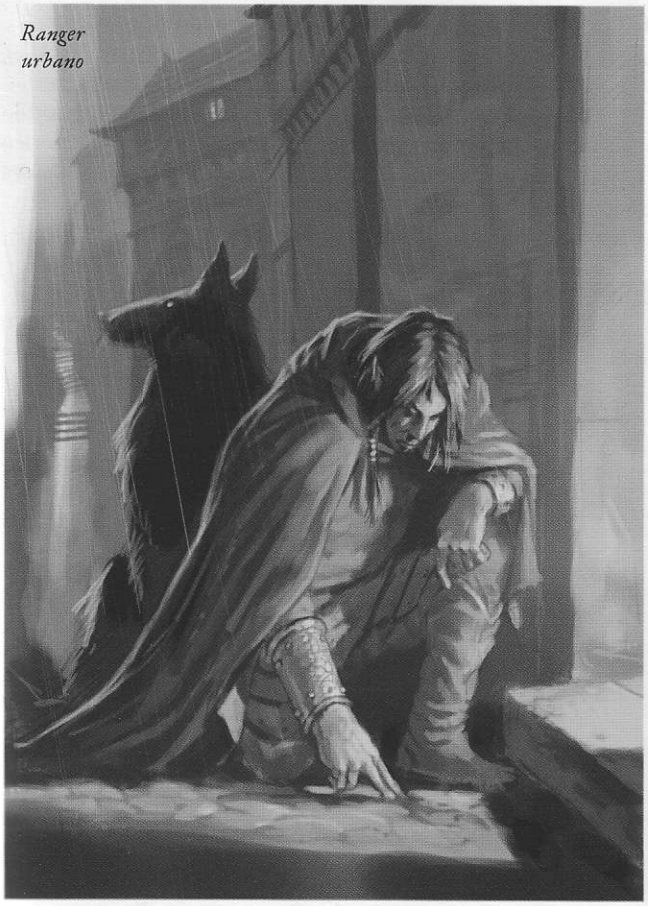
Compagno animale: Un ranger urbano non può avere un animale di taglia superiore alla Media come proprio compagno animale.

Seguire Tracce Urbane: Un ranger urbano non ottiene il talento Seguire Tracce al 1° livello. Egli ottiene invece il talento Seguire Tracce Urbane (vedi riquadro), che gli permette di utilizzare Raccogliere Informazioni per trovare traccia di una persona scomparsa, sospetta, o altro individuo all'interno della comunità.

Empatia selvatica: Un ranger urbano somma solo metà del suo livello di classe alle prove di empatia selvatica, a riflettere il suo limitato legame con il mondo naturale.

Nemico prescelto: A discrezione del DM, un ranger urbano può selezionare un'organizzazione al posto di un tipo di creatura come suo nemico prescelto. Ad esempio, un personaggio potrebbe selezionare una particolare gilda di ladri, casa mercantile o addirittura la guardia cittadina. I bonus del nemico prescelto si applicherebbero a tutti i membri dell'organizzazione prescelta, quale che sia il tipo o sottotipo della creatura.

Incantesimi: La lista degli incantesimi del ranger urbano differisce da quella del ranger standard. I seguenti incantesimi



Ranger urbano

Illus. di S. Tappin

vengono eliminati dalla lista degli incantesimi del ranger urbano: *animale messaggero, bloccare animali, calappio, camminare sull'acqua, charme su animali, comandare vegetali, comunione con la natura, crescita vegetale, forma arborea, individuazione di animali o vegetali, parlare con gli animali, parlare con i vegetali, resistenza dell'orso, ridurre animali, rimpicciolire vegetali* e *traslazione arborea.*

In cambio, il ranger urbano aggiunge i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi di classe: 1° - *comprensione dei linguaggi, individuazione del bene/caos/legge/male, individuazione delle porte segrete, messaggio;* 2° - *individuazione dei pensieri, localizza oggetto, scassinare, splendore dell'aquila;* 3° - *invisibilità, linguaggi, parlare con i morti, rivela bugie;* 4° - *ancora dimensionale, localizza creatura, seguigio fedele di Mordenkainen, visione del vero.*

Andatura nel bosco: Un ranger urbano non ottiene questa capacità.

Rapido seguigio (Str): A partire dall'8° livello, un ranger urbano può effettuare una prova di Raccogliere Informazioni per il suo talento Seguire Tracce Urbane ogni mezz'ora senza subire la normale penalità di -5.

Mimetismo: Un ranger urbano non ottiene questa capacità.

Nascondersi in piena vista (Str): Un ranger urbano può utilizzare questa capacità in qualsiasi area, naturale o meno.

VARIANTE DELLO STREGONE: STREGONE DA BATTAGLIA

Lo stregone da battaglia non è un debole arcanista che si nasconde dietro i guerrieri. Egli è invece un abile combattente che mischia la magia alla sua abilità in combattimento.

Dado Vita: d8.

Bonus di attacco base: Lo stregone da battaglia utilizza la progressione dell'attacco base del chierico.

Abilità di classe: Rimuovere Raggirare dalla lista delle abilità di classe dello stregone da battaglia. Aggiungere Intimidire alla lista delle abilità di classe dello stregone da battaglia.

Privilegi di classe

Lo stregone da battaglia possiede tutti i normali privilegi di classe dello stregone, tranne come indicato di seguito.

Competenza nelle armi e nelle armature: Al 1° livello, uno stregone da battaglia ottiene la competenza in qualsiasi arma leggera o da guerra a una mano a scelta del giocatore. Ottiene anche la competenza nelle armature leggere.

Incantesimi: Uno stregone da battaglia può lanciare incantesimi da stregone derivati dai suoi livelli di classe come stregone da battaglia mentre indossa armature leggere senza la normale probabilità di fallimento incantesimi arcani.

Uno stregone da battaglia possiede meno slot incantesimi al giorno di un normale stregone. Sottrarre un incantesimo

SEGUIRE TRACCE URBANE [Generale]

Il personaggio è in grado di rinvenire la locazione di una persona scomparsa o di un criminale ricercato all'interno di una comunità.

Beneficio: Per trovare le tracce di un individuo o seguirle per un'ora è necessaria una prova di Raccogliere Informazioni. Si deve effettuare un'altra prova di Raccogliere Informazioni per ogni ora ulteriore di ricerca, e anche ogni volta che le tracce divengono più difficili da seguire, come quando il ricercato si sposta in un'altra area della città.

La CD della prova, e il numero di prove necessarie a rintracciare una preda, dipende dalle dimensioni della comunità e dalle condizioni.

Se il personaggio fallisce la prova di Raccogliere Informazioni, può riprovare dopo 1 ora di ulteriori ricerche. Il DM dovrebbe determinare in segreto il numero di prove necessarie, così che il giocatore non abbia modo di sapere quanto tempo gli richiederà l'azione.

Normale: Un personaggio senza questo talento può usare Raccogliere Informazioni per rinvenire informazioni su di un particolare individuo, ma ogni prova richiede 1d4+1 ore e non permette di seguirne le tracce.

Speciale: Un personaggio con 5 gradi in Conoscenze (locali) ottiene un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni per l'uso di questo talento.

È possibile dimezzare il periodo di tempo tra una prova di Raccogliere Informazioni e un'altra (a 30 minuti per prova anziché 1 ora), subendo una penalità di -5 alla prova.

Dimensione della comunità[1]	CD	Prova richiesta
Piccolo insediamento, borgo, o villaggio	5	1d3
Piccolo o grande paese	10	1d4+1
Piccola o grande città	15	2d4
Metropoli	20	2d4+2

1 Vedi pagina 137 della *Guida del Dungeon Master*.

Condizioni	Modificatore CD
Per ogni tre creature nel gruppo ricercato	-1
Per ogni 24 ore dalla scomparsa/inizio della ricerca del gruppo	+1
Il gruppo seguito tiene un basso profilo	+5
Il gruppo seguito corrisponde al tracciato demografico principale della comunità[1]	+2
Il gruppo seguito non corrisponde al tracciato demografico principale della comunità[1]	-2

1 Vedi "Demografia razziale", pagina 139 della *Guida del Dungeon Master*.

al giorno da ogni livello dell'incantesimo sulla Tabella 3-17: "Stregone", pagina 55 del *Manuale del Giocatore* (fino a un minimo di zero incantesimi al giorno). Ad esempio, uno stregone da battaglia di 1° livello può lanciare quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello al giorno (più gli incantesimi bonus).

Uno stregone da battaglia conosce meno incantesimi per livello di uno stregone standard. Sottrarre un incantesimo conosciuto da ogni livello dell'incantesimo sulla Tabella 3-18: "Incantesimi conosciuti dallo stregone", pagina 56 del *Manuale del Giocatore* (fino a un minimo di un incantesimo per livello dell'incantesimo). Ad esempio, uno stregone da battaglia di 4° livello conosce cinque incantesimi di livello 0, due incantesimi di 1° livello e un incantesimo di 2° livello. Quando raggiunge il 5° livello, lo stregone da battaglia apprende un ulteriore incantesimo di 1° livello, ma non apprende nessun nuovo incantesimo di 2° livello (perché due meno uno fa uno).

Stregone da battaglia

Illus. di M. Nelson

ALTRE CLASSI VARIANTI

Queste varianti si limitano a cambiare uno o più dei privilegi di quella classe per uno o più privilegi di un'altra classe. Un privilegio di classe così acquisito funziona alla stessa maniera che per la classe originale, incluso il livello a cui viene ottenuto e altri effetti, tranne come indicato di seguito.

Barbaro

Un barbaro che preferisce la caccia astuta alla ferocia potrebbe scegliere di scambiare la sua capacità di ira per certi privilegi di classe del ranger.

Ottiene: Nemico prescelto (come il ranger); stile di combattimento tirare con l'arco, stile di combattimento tirare con l'arco migliorato e padronanza dello stile di combattimento tirare con l'arco (come il ranger).

Perde: Ira, ira superiore, volontà indomabile, ira infaticabile, ira possente.

Bardo

Un tipo raro di bardo potrebbe possedere un legame speciale con la natura e il misterioso mondo dei folletti. Questi personaggi tendono a essere più riservati e meno interessanti degli altri bardi.

Ottiene: Compagno animale (come il druido), senso della natura (come il druido), resistere al richiamo della natura (come il druido), empatia selvatica (come il druido).

Perde: Conoscenze bardiche, ispirare coraggio, ispirare competenza, ispirare grandezza, ispirare eroismo.

Chierico

Alcuni chierici preferiscono essere campioni del bene (o del male), ponendosi in prima linea nella battaglia contro il nemico.

Ottiene: Punire il male, se il chierico è normalmente in grado di incanalare energia positiva, o punire il bene, se il chierico normalmente incanala energia negativa (come il paladino); aura di coraggio (come il paladino).

Perde: Scacciare non morti.

Druido

Il druido potrebbe rinunciare alla sua capacità di forma selvatica per divenire un cacciatore rapido e letale.

Ottiene: Bonus alla Classe Armatura quando è senza armatura (come il monaco, compreso il bonus della Saggezza alla CA), movimento veloce (come il monaco), nemico prescelto (come il ranger), rapido segugio (come il ranger), talento Seguire Tracce (come il ranger).

Perde: Competenza nelle armature e negli scudi, forma selvatica (tutte le versioni).

Guerriero

Alcuni guerrieri preferiscono l'astuzia e la furtività alle arti marziali. Questa variante può essere combinata anche con la variante del picchiatore presentata nelle pagine precedenti di questo capitolo.

Ottiene: Attacco furtivo (come il ladro).

Perde: Talenti bonus.

Ladro

Il ladro che preferisce l'addestramento marziale alla furtività e all'astuzia può trarne profitto se sceglie con oculatezza i propri combattimenti.

Ottiene: Talenti bonus (come il guerriero).

Perde: Attacco furtivo.

Mago

Alcuni maghi rinunciano alla loro conoscenza della magia e delle arti per migliorare le proprie abilità di combattenti.

Ottiene: Lista dei talenti bonus (come il guerriero; i talenti bonus vengono ottenuti al 1° livello e ogni cinque livelli da mago).

Perde: Scrivere Pergamene, lista dei talenti bonus del mago.

Mago/Stregone

Un mago o stregone potrebbe desiderare un compagno più resistente che lo accompagni nelle sue escursioni nelle terre selvagge.

Ottiene: Compagno animale (come il druido; trattare il mago o stregone come un druido della metà del suo livello).

Perde: Famiglio.

Monaco

Un monaco potrebbe scegliere di perdere un po' della sua mobilità in cambio della sua capacità di sopportare gli attacchi.

Ottiene: Riduzione del danno (come il barbaro).

Perde: Bonus di potenziamento alla velocità senza armatura, bonus alla Classe Armatura quando è senza armatura (mantiene il bonus di Saggezza alla CA quando è senza armatura).

Paladino

Il paladino che intraprende un ruolo attivo nella caccia dei suoi spietati nemici deve rinunciare ad alcuni dei suoi poteri difensivi.

Ottiene: Nemico prescelto (come il ranger; può selezionare solo aberrazioni, draghi, giganti, esterni malvagi, non morti o umanoidi mostruosi).

Perde: Imposizione delle mani, scacciare non morti, *rimuovi malattia*.

Ranger

Un ranger può rinunciare all'addestramento nelle armi in cambio della capacità di assumere forma animale e muoversi rapidamente nei boschi.

Ottiene: Forma selvatica (come il druido; solo animali Piccoli e Medi), movimento veloce (come il barbaro).

Perde: Stile di combattimento, stile di combattimento migliorato, padronanza dello stile di combattimento.

VARIANTI DEL MAGO SPECIALISTA

Dal momento che la magia gioca un ruolo importante in D&D, la classe del mago offre grandi opportunità di cambiamento quando si progetta una campagna o un personaggio. Le varianti seguenti presentano diverse versioni del mago specialista descritto nel *Manuale del Giocatore*. Ogni classe di specialista variante rinuncia a una delle capacità di classe dello specialista standard in cambio di una nuova capacità unica per lo specialista variante. Ogni classe di specialista ha tre varianti: una che sostituisce la capacità di evocare famigli, una che sostituisce gli incantesimi bonus dello specialista, e una che sostituisce l'incantesimo bonus al giorno dalla scuola di specializzazione.

Dato che ogni variante richiede la perdita di una capacità esistente, si può utilizzare più di una variante alla volta. Scegliendo tra le capacità varianti presentate per ogni specialista, si può facilmente personalizzare il modo in cui la magia funziona nel mondo, in una regione geografica della campagna, per una scuola di magia o addirittura per un singolo incantatore. I giocatori, grazie a queste varianti, possono creare facilmente personaggi unici e interessanti.

Ad esempio, si potrebbe creare una campagna con tutte o alcune delle seguenti varianti per maghi specialisti.

- Tutti gli abiuratori della campagna hanno la capacità variante di resistenza all'energia perché l'ambientazione include un grande numero di portali per i piani elementali.
- Gli invocatori della città di Kinhaven possiedono tutti la capacità di superare resistenza, ma non ottengono incantesimi addizionali come maghi specialisti. Gli altri invocatori della campagna ottengono invece esattamente le capacità descritte nel *Manuale del Giocatore* e considerano gli invocatori di Kinhaven una degenerazione dello studio della magia pura.
- Gli studenti e i maestri di un collegio di necromanzia da una lontana regione ottengono lentamente l'apoteosi non morta invece di ottenere talenti bonus, ma la maggior parte dei necromanti nella campagna ottiene esattamente le capacità descritte nel *Manuale del Giocatore*. Questa differenza ha portato alcuni a credere che questi necromanti stranieri abbiano una conoscenza più approfondita dei poteri della morte. I necromanti tradizionali hanno maggiori difficoltà ad attrarre studenti, mentre gli stranieri si procurano molti nuovi apprendisti ogni anno.
- Un evocatore di particolare potere della città di Balthak-Ruhl non può ottenere un famiglio ma è in grado di lanciare gli incantesimi di evocazione in maniera estremamente rapida, come descritto nella capacità evocazione rapida. Egli sostiene di poter insegnare ad altri come apprendere poteri simili ai suoi, ma finora si è procurato solo pochi studenti.

In aggiunta alla descrizione delle capacità di classe varianti, ogni voce seguente include brevi suggerimenti su campagne di esempio, avventure, o personaggi che potrebbero trarre beneficio dagli specialisti varianti. Queste note sono solo suggerimenti, dato che praticamente qualsiasi campagna può trarre beneficio dall'aggiunta di varietà a incantesimi e incantatori.

Sebbene queste capacità permettano la creazione e personalizzazione di classi varianti, un personaggio non può, per esempio, acquisire alcuni livelli da evocatore usando la variante evocazione rapida e poi "multiclassare" nei normali livelli da evocatore. Queste varianti seguono tutte le normali regole per il multiclassamento dei maghi specialisti.

VARIANTI DELL'ABIURATORE

Maestri della magia protettiva, gli abiuratori possono ricoprire diversi ruoli in una campagna, da guardia del corpo a mago della guerra ad avventuriero. Sebbene non abbia opzioni offensive, la scuola dell'abiurazione fornisce alcuni dei più efficaci incantesimi da combattimento del gioco. Un invocatore o un trasmutatore possono avere minori difficoltà ad abbattere un grande numero di avversari, ma un abiuratore ha maggiori possibilità di far uscire se stesso e i suoi compagni vivi da uno scontro.

In una campagna con una grande quantità di intrigo e macchinazioni politiche, le capacità protettive di un abiuratore possono salvaguardare da nemici palesi e inaspettati, e gruppi rivali di abiuratori, tutti con poteri leggermente diversi, potrebbero lottare per il potere tra i cospiratori e cortigiani del paese. In una campagna improntata sul combattimento, le nazioni potrebbero utilizzare esperti di abiurazione per difendersi dalla magia da battaglia dei rivali, e in qualsiasi campagna, gli avventurieri potrebbero affidarsi ai poteri di un abiuratore per proteggersi dai pericoli dei dungeon e delle terre selvagge.

Resistenza all'energia (Sop): Una volta al giorno, un abiuratore che utilizza questa variante può creare uno scudo mistico che conferisce a se stesso o a qualsiasi creatura che tocchi una limitata protezione contro un tipo di energia scelto (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonora). La creatura influenzata ottiene resistenza pari a 5 più metà del livello di classe dell'abiuratore contro il tipo di energia scelto. Attivare questa capacità è un'azione standard. Una volta attivata, la protezione dura 1 ora. Questa protezione si sovrappone (e non si cumula) agli effetti di incantesimi come *resistere all'energia*.

Un abiuratore che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Aura di protezione (Str): Una volta al giorno, un abiuratore di 5° livello che usa questa variante può generare un'aura protettiva che lo difende sia dagli attacchi fisici che da quelli magici. Quando l'abiuratore genera questo campo, ottiene un bonus di deviazione alla sua Classe Armatura e un bonus di resistenza a tutti i tiri salvezza pari al suo modificatore di Intelligenza. Questa capacità richiede un'azione standard per attivarsi, e ogni uso protegge contro un solo attacco o incantesimo. Una volta attivata, l'aura di protezione dura per 1 minuto o finché l'abiuratore non viene attaccato o effettua un tiro salvezza, a seconda di ciò che accade prima.

Un abiuratore che usa questa variante può utilizzarla una volta in più al giorno per ogni cinque livelli di classe ottenuti sopra il 5°.

Un abiuratore che usa questa variante non ottiene talenti bonus per l'avanzamento come mago.

Dissolvere spontaneo (Str): Al 5° livello, un abiuratore che usa questa variante ottiene la capacità di lanciare spontaneamente l'incantesimo *dissolvi magie*. Questa capacità è simile alla capacità del chierico di lanciare spontaneamente incantesimi *curare*, con alcune eccezioni. L'abiuratore può "perdere" quattro o più livelli di incantesimi preparati per lanciare *dissolvi magie*. Gli incantesimi preparati possono essere di qualsiasi livello o combinazione di livelli finché il totale dei livelli degli incantesimi sia quattro o più (gli incantesimi di livello 0 non vengono considerati). Ad esempio, un abiuratore che usa questa variante può perdere due incantesimi di 2° livello, o un incantesimo di 1° livello e un incantesimo di 3° livello per lanciare *dissolvi magie*.

All'11° livello, l'abiuratore può "perdere" sette o più livelli di incantesimi preparati per lanciare spontaneamente *dissolvi magie superiore*.

Un abiuratore che usa questa variante può utilizzarla in congiunzione con un'azione preparata per usare *dissolvi magie* o *dissolvi magie superiore* come controincantesimi.

Un abiuratore che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

VARIANTI DELL'AMMALIATORE

Affascinatore, cospiratore, ingannatore, pacifista: un ammaliatore può essere tutto questo e molto di più. Come praticante di una delle più subdole scuole di magia, un ammaliatore può affascinare una guardia per farle aprire una porta ben difesa che cinquanta guerrieri non riuscirebbero mai a conquistare con la forza. Gli ammaliatori di allineamento buono usano i loro poteri per la ricerca della verità e per spingere gli altri sul sentiero del bene, mentre le loro controparti malvagie piegano alla propria volontà le menti altrui e raccolgono potere personale il più in fretta possibile.

Le campagne che presentano un grande ammontare di scenari sociali, intrighi politici o investigazione traggono grande vantaggio dall'inclusione di varianti degli ammaliatori. Questi incantatori, abili nella manipolazione altrui e capaci di nascondere la propria identità, sono ottimi malvagi e manipolatori, o addirittura indagatori abili nell'uso della magia per tirare fuori la verità dai loro avversari.

Giocatori e DM dovrebbero anche considerare le ramificazioni che gli incantesimi di ammaliamento e simili effetti hanno sul mondo di gioco. È legale lanciare *charme su persone*? Un personaggio è legalmente responsabile delle azioni effettuate sotto charme? La maggior parte degli abitanti dell'ambientazione sanno dell'esistenza degli incantesimi di ammaliamento? Esistono rimedi popolari che si suppone offrano protezione dagli effetti di ammaliamento? Funzionano? Avere delle risposte pronte per queste e altre domande non solo aggiunge consistenza alle partite, ma serve anche a chiarificare e illuminare il ruolo dell'ammaliatore.

Gregario: Al raggiungimento del 6° livello, un ammaliatore che usa questa variante ottiene un legale gregario a scelta del giocatore (con l'approvazione del DM). Nel momento in cui viene guadagnato il gregario è un personaggio di 4° livello; da lì in poi, seguire le normali regole descritte nel talento Autorità (pagina 106 della *Guida del* Dungeon Master) per determinare il livello del gregario, ma considerare il livello dell'ammaliatore di due inferiore al normale.

L'ammaliatore non riceve alcun seguace per questa capacità. Se l'ammaliatore seleziona il talento Autorità, attrae seguaci come di norma, la penalità al livello effettivo dell'ammaliatore viene eliminata, e l'ammaliatore si qualifica automaticamente per il modificatore al punteggio di Autorità "avere un certo potere".

Un ammaliatore che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Competenza sociale (Str): Gli ammaliatori che usano questa variante sono competenti nel manipolare gli altri tramite mezzi mondani quanto nell'influenzare le menti magicamente. Aggiungere le seguenti abilità alla lista delle abilità di classe del mago: Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni e Raggirare. L'ammaliatore ottiene inoltre un bonus di competenza +2 alle prove riguardanti una di queste abilità (a scelta del giocatore) ogni cinque livelli (5°, 10°, 15° e 20°). Questo bonus può essere applicato una sola volta per abilità.

Un ammaliatore che usa questa variante non ottiene talenti bonus per l'avanzamento come mago.

Ammaliamento esteso (Sop): Gli ammaliatori che usano questa variante intrappolano più facilmente le menti altrui con la loro magia, e come risultato i loro incantesimi di ammaliamento durano più a lungo di quelli lanciati da altri incantatori. Una volta al giorno, più una volta addizionale per ogni due livelli ottenuti sopra il 1°, un ammaliatore che usa questa variante può lanciare un incantesimo della scuola di ammaliamento come se fosse potenziato dal talento di metamagia Incantesimi Estesi. Questo potenziamento non influenza il livello dell'incantesimo.

Questa capacità non può essere utilizzata per estendere un incantesimo con durata concentrazione, istantanea o permanente.

Un ammaliatore che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

VARIANTI DEL DIVINATORE

Cercatori di conoscenza, custodi della sapienza e grandi spie, i divinatori sono probabilmente i più sottovalutati dei maghi specialisti. Dato che devono rinunciare all'accesso a una sola altra scuola di magia, sono anche gli specialisti più versatili. Più di qualsiasi altro specialista, i divinatori eccellono nel raccogliere informazioni, e i gruppi di avventurieri che includono un divinatore hanno maggiori probabilità di prepararsi adeguatamente all'avventura.

Molte campagne beneficiano dal presentare più di un tipo di divinatore specialista, e i divinatori possono giocare un ruolo importante in qualsiasi partita che ruoti attorno alla raccolta di informazioni. Le campagne che presentano avventure del mistero e investigative, temi di profezia e oracoli, o grande ammontare di interazione sociale e spionaggio divengono ottimi teatri per i poteri del divinatore. In campagne che presentano varianti dei divinatori con capacità di classe diverse, un modo semplice per aggiungere maggior varietà è rendere ciascun gruppo di divinatori esperto e sostenitore di una forma diversa di divinazione. In termini di gioco, questa divergenza è rappresentata alterando le componenti materiali di alcuni incantesimi di divinazione. Ad esempio, un gruppo di divinatori potrebbe favorire l'osteomanzia e richiedere una collezione di ossa da usare come componenti per gli incantesimi.

Consapevolezza potenziata (Str): Un divinatore che usa questa variante aggiunge Percepire Intenzioni alla sua lista delle abilità di classe. In aggiunta, ottiene dei benefici minori quando lancia certi incantesimi di divinazione.

Quando lancia *identificare* deve studiare un oggetto per soli 10 minuti (anziché 1 ora).

Un *occhio arcano* lanciato da un divinatore viaggia a una velocità di 6 metri per round quando studia l'ambiente circostante (anziché 3 metri per round).

Aggiungere +1 alla CD dei tiri salvezza degli incantesimi di divinazione del personaggio. (Questo bonus è cumulativo con il bonus fornito dai talenti Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore).

Un divinatore che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Lista dei talenti bonus: Un divinatore che usa questa variante aumenta gradualmente di consapevolezza e capacità percettiva, ma a spese delle sue conoscenze metamagiche. Il divinatore non può selezionare un talento di metamagia come suo talento bonus

(ovvero i talenti guadagnati al 5°, 10°, 15° e 20° livello). I seguenti talenti vengono invece aggiunti alla lista dei talenti bonus disponibili a quei livelli: Abilità Focalizzata (solo Ascoltare, Osservare o Percepire Intenzioni), Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei.

Prescienza (Str): Dotato di straordinaria cognizione e capacità percettive, un divinatore che usa questa variante può sommare un bonus cognitivo pari al suo modificatore di Intelligenza a qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza, prova di abilità o prova di livello che effettua. Il divinatore può usare questa capacità una volta al giorno, più un'altra volta al giorno per ogni cinque livelli di classe guadagnati. Usare questa capacità è un'azione gratuita che può essere effettuata fuori del turno, se necessario, ma il personaggio deve scegliere di usare questa capacità prima di effettuare il tiro di dado.

Un divinatore che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

VARIANTI DELL'EVOCATORE

Una delle scuole di magia più versatili, l'evocazione offre ai suoi discepoli una soluzione efficace a praticamente qualsiasi problema: evocare il mostro appropriato e lasciargli risolvere la situazione. In combattimento, gli evocatori di alto livello combattono alle spalle di ondate di creature evocate, e nella maggior parte degli scontri si limitano a dirigere le azioni degli alleati evocati. Oltre a questi noti poteri di convocazione, l'evocazione fornisce efficaci incantesimi da combattimento e accesso alla magia del teletrasporto.

Sebbene praticamente qualsiasi campagna possa beneficiare di gruppi rivali di evocatori con progetti diversi, essi sono particolarmente efficaci nelle campagne piene di combattimenti. Le campagne che presentano molti viaggi lunghi o viaggi planari traggono anch'esse beneficio dall'inclusione di gruppi diversi di evocatori, dato che la loro specializzazione facilita i viaggi e incoraggia una conoscenza approfondita delle creature dei Piani Esterni.

Evocazione rapida (Str): Ogni volta che un evocatore che fa uso di questa variante lancia un incantesimo *evoca mostri*, il suo tempo di lancio è 1 azione standard anziché 1 round completo. (Le creature evocate in questo modo possono utilizzare solo un'azione standard nel round in cui sono state evocate). Gli evocatori che usano questa variante ottengono i normali benefici del potenziamento di un incantesimo *evoca mostri* con il talento Incantesimi Rapidi.

Un evocatore che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Evocazione potenziata (Str): Al 1° livello, un evocatore che usa questa variante ottiene il talento Aumentare Evocazione gratuitamente al posto del talento Scrivere Pergamene.

Al 5° livello, le creature evocate dall'evocatore diventano particolarmente difficili da dissolvere. Aggiungere 2 alla CD di qualsiasi prova di livello dell'incantatore effettuata per dissolvere le creature evocate. Al 15° livello, la CD aumenta di 4.

Al 10° livello, le creature evocate ottengono un bonus addizionale di +2 alla Forza e alla Costituzione. Al 20° livello, questo bonus aumenta a +4. Questi bonus sono cumulativi con quelli ottenuti dal talento Aumentare Evocazione.

Illus. di E. Fiegenschuh

Un evocatore che usa questa variante non ottiene talenti bonus per l'avanzamento come mago.

Evocazione spontanea (Str): L'evocatore può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare qualsiasi incantesimo *evoca mostri* di livello inferiore. Ad esempio, un evocatore che ha preparato *invisibilità superiore* (un incantesimo di 4° livello) può perdere quell'incantesimo per lanciare *evoca mostri I*, *evoca mostri II* o *evoca mostri III*.

Un evocatore che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

Nota: Dal momento che gli evocatori che fanno uso di questa variante ovviamente evocheranno spesso dei mostri, il DM dovrebbe richiedere al giocatore dell'evocatore di preparare in anticipo una semplice scheda di ogni mostro che il personaggio è solito evocare. È anche importante porre l'enfasi sulla velocità di gioco da parte dell'evocatore e della creatura evocata.

VARIANTI DELL'ILLUSIONISTA

Gli illusionisti controllano l'ambiente circostante, modellando, distorcendo e ingannando le percezioni altrui. Ad alcuni le loro capacità sembrano deboli, dato che servono solo a distorcere e camuffare piuttosto che apportare reali cambiamenti, ma coloro che hanno sofferto gli incantesimi di un illusionista sanno bene che sottovalutare la possibilità di vedersi ritorti contro i propri sensi può essere molto pericoloso.

Le campagne che trattano l'inganno o che hanno un alto grado di interazione sociale, un discreto numero di avventure del mistero, o anche dei giocatori semplicemente sospettosi, possono trarre beneficio dall'introduzione delle varianti degli illusionisti. Le campagne che presentano più tipi di varianti degli illusionisti possono dare a ciascun gruppo o variante ancor maggior sapore rendendolo ciascuno maestro di un particolare sottogruppo di incantesimi di illusione. Gli illusionisti di una nazione potrebbero, ad esempio, possedere la capacità di catene del dubbio e preferire le allucinazioni, mentre i ladri illusionisti della Gilda delle Ombre potrebbero possedere la capacità variante di modellatore di ombre e preferire mascheramenti e magia dell'ombra.

Catene del dubbio (Str): Anche se un osservatore dubita di un'illusione creata da un'illusionista che usa questa variante e comunica i dettagli dell'illusione alle altre creature, queste altre creature non ricevono il normale bonus di +4 ai loro tiri salvezza per dubitare dell'illusione. Inoltre, anche quando presentati con prove inconfutabili che l'illusione non è reale, le creature devono comunque superare un tiro salvezza sulla Volontà per vedere oggetti o creature che l'illusione oscura, sebbene ricevano un bonus di +10 al tiro salvezza.

Un illusionista che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Modellatore di ombre: Un illusionista che usa questa variante ha un legame speciale con il Piano delle Ombre, e ottiene diverse capacità speciali con l'avanzare di livello.

Al 1° livello, Nascondersi diviene un'abilità di classe dell'illusionista.

Al 5° livello, l'illusionista può aggiungere il suo modificatore di Intelligenza (in aggiunta al suo modificatore di Destrezza) alle prove di abilità di Nascondersi.

Al 10° livello, le illusioni dell'illusionista vengono infuse dell'essenza d'ombra del Piano delle Ombre, rendendole più realistiche e più abili nel confondere i sensi. La CD dei tiri salvezza degli incantesimi di illusione dell'illusionista aumentano di +1. Questo beneficio è cumulativo con bonus simili, come Incantesimi Focalizzati.

Al 15° livello, l'illusionista può nascondersi in piena vista (come per la capacità del ranger, eccetto che l'illusionista non deve trovarsi necessariamente su terreno naturale).

Al 20° livello, l'illusionista ottiene la capacità di fondersi con le ombre. In qualsiasi condizione di illuminazione che offrirebbe normalmente occultamento all'illusionista, egli ottiene invece occultamento totale (come se fosse invisibile).

Un illusionista che usa questa variante non ottiene talenti bonus per l'avanzamento come mago.

Padronanza delle illusioni (Str): Un illusionista che usa questa variante aggiunge automaticamente due incantesimi di illusione al suo libro degli incantesimi ogni volta che raggiunge un livello che garantisce l'accesso a un nuovo livello di incantesimi. Inoltre, ogni volta che l'illusionista apprende un nuovo incantesimo di illusione, considera l'incantesimo come se fosse stato appreso con il talento Padronanza degli Incantesimi.

Un illusionista che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

VARIANTI DELL'INVOCATORE

Maestri della forza pura dell'energia magica, gli invocatori possono rivoltare il corso di una battaglia con un singolo incantesimo, abbattendo gruppi di nemici più rapidamente di qualsiasi altro praticante la magia. Dove altri maghi si concentrano sull'attenta preparazione degli incantesimi e incantesimi di protezione per sopravvivere ai combattimenti, gli invocatori si aprono la strada con potenti attacchi di energia. Le loro prodigiose capacità offensive fanno sì che l'invocatore diventi il fulcro dei piani di battaglia di una compagnia di avventurieri.

Le campagne che comprendono grandi numeri di maghi allineati a nazioni diverse sono particolarmente adatte alle varianti degli invocatori, dato che ogni nazione sviluppa gruppi unici di invocatori da utilizzare in battaglia. Gruppi di invocatori militanti che marciano all'unisono con gruppi più convenzionali possono stravolgere l'andamento di praticamente qualsiasi battaglia. In aggiunta, le campagne che includono temi riguardanti energie primeve, la natura incontaminata, o condizioni climatiche estreme possono tutte beneficiare dall'aggiunta delle varianti degli invocatori. Gli invocatori di questo tipo di campagne possono esplorare l'essenza pura della magia, cercando di modellarne le energie in forme nuove e uniche.

Affinità all'energia (Str): Gli invocatori che usano questa variante devono scegliere un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonora). Questa scelta viene effettuata alla creazione del personaggio e non può più essere modificata in seguito. Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo di invocazione del tipo di energia scelto, lo lancia come se il suo livello dell'incantatore fosse più alto di 1 livello (influenzando raggio di azione, durata, danni, prove di livello dell'incantatore, e altri fattori influenzati dal livello dell'incantatore).

Un invocatore che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Sostituzione dell'energia (Str): Un invocatore di 5° livello o superiore che usa questa variante può sostituire l'energia di un tipo con quella di un altro. Quando lancia un incantesimo che ha un descrittore di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonoro), l'invocatore può cambiare il descrittore dell'energia e gli effetti dell'incantesimo a un energia di tipo differente.

Usare questa capacità è un'azione gratuita che deve essere dichiarata prima del lancio dell'incantesimo. L'invocatore può usare questa capacità una volta al giorno per ogni cinque livelli ottenuti (1 volta al giorno al 5°, 2 volte al giorno al 10° e così via).

Un invocatore che usa questa variante non ottiene talenti bonus per l'avanzamento come mago.

Oltrepassare resistenza (Str): Gli incantesimi di energia di un invocatore che usa questa variante possono ignorare parte o tutta la resistenza del bersaglio all'energia. Usare questa capacità è un'azione gratuita che deve essere annunciata prima che l'invocatore lanci l'incantesimo da influenzare. Ogni creatura influenzata dall'incantesimo è considerata come se la resistenza al tipo di energia dell'incantesimo fosse di 10 punti inferiore, fino ad un minimo

Un'invocatrice in combattimento con un illusionista

Illus. di M. Nelson

di 0. (Questa resistenza inferiore si applica solo a questo incantesimo; altri effetti con lo stesso descrittore di energia devono superare la normale resistenza della creatura).

La capacità di oltrepassare resistenza non fornisce all'incantesimo influenzato alcuna capacità di agire su creature con immunità al tipo di energia dell'incantesimo, né l'incantesimo ha alcun effetto aggiuntivo sulle creature che non hanno resistenza all'energia.

Un invocatore può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta aggiuntiva al giorno per ogni due livelli di classe ottenuti oltre il 1° (2 volte al giorno al 3°, 3 volte al giorno al 5° e così via).

Un invocatore che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

VARIANTI DEL NECROMANTE

Avvolti nel mistero e seguiti da una pessima reputazione, i necromanti controllano energie pericolose che rubano la forza ai viventi e danno la non vita ai morti. I necromanti più potenti controllano pericolosi servitori non morti e minacciano paesi, città e a volte interi regni con il loro potere. Sebbene i necromanti siano eccellenti criminali e nemesi per un gruppo di avventurieri, i necromanti di allineamento neutrale e buono che si considerano come pastori dei viventi e guardiani dei morti possono dimostrarsi preziosi alleati.

Le campagne che includono necromanti malvagi o gruppi di non morti come antagonisti possono beneficiare dell'inclusione delle varianti dei necromanti. Gruppi rivali di necromanti potrebbero vedere certi tipi di non morti come gli unici o "puri" non morti e considerare tutti gli altri come malvagità da distruggere, con ogni gruppo in disaccordo su quale tipo meriti o meno. Altre fazioni o gruppi potrebbero provare un innato disprezzo per i non morti che non siano stati animati da loro.

Servitore scheletrico: Un necromante di 1° livello che usa questa variante comincia il gioco con un servitore non morto (un combattente umano scheletro, come descritto a pagina 217 del *Manuale dei Mostri*). Ottenere questo servitore richiede 24 ore e l'uso di materiale magici del valore di 100 mo.

Questa creatura è un leale servitore che segue gli ordini del necromante e lo accompagna nelle sue avventure, se così desidera. Se il servitore scheletrico viene distrutto, il necromante non subisce alcun effetto negativo e può sostituirlo svolgendo una cerimonia identica a quella che gli ha permesso di ottenere il suo primo servitore.

Al 1° livello, si tratta di uno scheletro tipico, ma ottiene poteri con l'aumentare di livello del necromante. Lo scheletro ha un numero di Dadi Vita pari al livello di classe del necromante. Aggiungere metà del livello di classe del necromante al bonus di armatura naturale dello scheletro. Aggiungere un terzo del livello di classe del necromante ai punteggi di Forza e Destrezza dello scheletro.

Un necromante che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Apoteosi non morta (Str): Con l'aumentare di livello del necromante che usa questa variante, egli ottiene alcune delle qualità che identificano una creatura non morta.

Al 5° livello, il necromante riceve un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza per resistere al *sonno*, stordimento, paralisi, veleno o malattia. Questo bonus sale a +4 al 15° livello.

Al 10° livello, il necromante riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza effettuati per resistere ai danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e risucchi di livello.

Al 20° livello, il necromante riceve una resistenza del 25% ai colpi critici, come se possedesse la capacità speciale delle armature fortificazione leggera descritta a pagina 218 della *Guida del Dungeon Master*.

Un necromante che usa questa variante non ottiene talenti bonus per l'avanzamento come mago.

Non morti potenziati (Str): Ogni volta che un necromante facente uso di questa variante crea una creatura non morta (con *animare morti*, *creare non morti*, *creare non morti superiori* o altri poteri), tutte le creature non morte create ottengono un bonus di poten-

ziamento +4 a Forza e Destrezza, e due punti ferita addizionali per Dado Vita. Questa capacità non influenza il numero di Dadi Vita di creature animate che il necromante può creare o controllare.

Un necromante che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

VARIANTI DEL TRASMUTATORE

Maestri del cambiamento, i trasmutatori sono tra i più vari e versatili degli specialisti. Gli incantesimi di trasmutazione, per la loro stessa natura, possono modificare l'ambiente e permettere all'incantatore di risolvere praticamente qualsiasi problema.

L'utilità e varietà di questa scuola assicura che la magia di praticamente qualsiasi campagna diventerà più ricca con l'introduzione delle varianti dei trasmutatori. Le campagne in cui il sistema magico sta subendo un cambiamento trarranno beneficio dall'introduzione delle varianti dei trasmutatori varianti. Allo stesso modo, le campagne che contengono un numero superiore alla media di culture magiche o una lunga storia di elaborazione magica beneficiano da tradizioni alternative della magia di trasmutazione.

Potenziare attributo (Str): Una volta al giorno, più un'ulteriore volta per ogni cinque livelli di classe, un trasmutatore che utilizza questa variante può sommare un bonus di potenziamento +2 a uno qualsiasi dei suoi punteggi di caratteristica. Questo bonus dura un numero di minuti pari al livello di classe del trasmutatore. Usare questa capacità è un'azione gratuita (e conta come uso di incantesimo rapido, quindi può essere usata solo una volta per round).

Un trasmutatore che usa questa variante rinuncia permanentemente alla capacità di ottenere un famiglio.

Incantesimi versatili (Str): Un trasmutatore di 5° livello che usa questa variante può adattare la magia di altre scuole al suo stile di magia. Per ogni cinque livelli di classe ottenuti dal trasmutatore, egli può selezionare un incantesimo di qualsiasi livello dell'incantesimo a cui abbia accesso e trattarlo come se fosse un incantesimo di trasmutazione. Ciò significa, ad esempio, che lo specialista può apprendere l'incantesimo come di norma e anche prepararlo come incantesimo bonus della scuola di trasmutazione. Questo incantesimo può essere anche di una scuola che ha scelto come proibita. Una volta che questa capacità è stata usata su di un incantesimo, non lo si può più cambiare.

Ad esempio, uno specialista di trasmutazione che usa questa variante ha selezionato abiurazione e necromanzia come scuole proibite. Al 5° livello ottiene accesso agli incantesimi di 3° livello. Egli sceglie *dissolvi magie* e d'ora in poi tratterà sempre questo incantesimo come se fosse un incantesimo di trasmutazione.

Un trasmutatore che usa questa variante non ottiene talenti bonus per l'avanzamento come mago.

Memoria trasmutabile (Str): Un trasmutatore che usa questa variante può alterare alcuni dei suoi incantesimi preparati in un brevissimo periodo di tempo. Una volta al giorno, il trasmutatore può rinunciare a un numero di livelli di incantesimo preparati (fino a un massimo pari a metà del suo livello di classe) e preparare incantesimi diversi al loro posto, purché il numero dei nuovi livelli dell'incantesimo preparati sia pari o inferiore al numero di livelli dell'incantesimo a cui si è rinunciato (gli incantesimi di livello 0 non contano). Ad esempio, un trasmutatore di 12° livello che usa questa variante perde due incantesimi di 1° livello, e due incantesimi di 2° livello dalla memoria (un totale di sei livelli dell'incantesimo, la metà del livello di classe del personaggio) e prepara due incantesimi di 3° livello.

Usare questa capacità richiede un numero di minuti di concentrazione pari al numero di livelli dell'incantesimo a cui si rinuncia. Se in questo periodo di tempo la concentrazione del trasmutatore viene interrotta, tutti gli incantesimi a cui si rinunciava vanno perduti e non vengono sostituiti.

Un trasmutatore che usa questa variante non ottiene incantesimi addizionali al giorno per l'essere un mago specialista.

INCANTATORI DIVINI SPONTANEI

Come alternativa sul tradizionale incantatore divino, questa variante converte il chierico e il druido in incantatori spontanei. Questi personaggi hanno un numero limitato di incantesimi conosciuti, come lo stregone, sebbene la loro selezione non sia così limitata come la lista dello stregone.

REGOLA PERSONALIZZATA: LANCIO SPONTANEO DI INCANTESIMI DI DOMINIO

Piuttosto che consentire a un chierico di preparare un incantesimo al giorno da uno dei suoi due domini, permettergli di lanciare spontaneamente qualsiasi incantesimo di dominio al posto di un incantesimo preparato dello stesso livello o inferiore.

Funziona in maniera esattamente identica alla capacità del chierico di lanciare spontaneamente incantesimi *curare*. Il chierico "perde" un incantesimo preparato per lanciare uno dei suoi due incantesimi di dominio dello stesso livello o inferiore.

Questa regola personalizzata riduce il potenziale di incantesimi al giorno del chierico di uno per livello dell'incantesimo, e rende molto più importante la sua scelta di domini. Un chierico di Kord che scelga i domini di Caos e Fortuna sarà un incantatore molto diverso da quello che sceglie i domini del Bene e della Forza.

Se si usa questa variante, il dominio della Guarigione perde molto del suo fascino, dato che sei dei nove incantesimi associati con quel dominio sono incantesimi *curare* e quindi disponibili per il lancio spontaneo a tutti i chierici che incanalano energia positiva. (Con una portata minore, questa variante diminuisce il valore anche del dominio di Distruzione, ma dato che solo tre degli incantesimi di quel dominio sono *infliggere*, l'effetto è molto meno grave). Considerare di dare al chierico che seleziona il dominio della Guarigione la capacità di usare i d12 invece dei d8 quando lancia incantesimi *curare*. Quindi, l'incantesimo *cura ferite leggere* di un chierico del genere curerà 1d12 danni +1 per livello, e il suo livello dell'incantatore verrà considerato di uno più elevato del normale grazie al suo potere concesso.

In alternativa, si può semplicemente eliminare la normale capacità del chierico di lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*. Ciò rende la selezione del dominio della Guarigione (o del dominio della Distruzione, per i chierici malvagi) una scelta straordinariamente potente, ma simultaneamente pone una limitazione drammatica alle possibilità di un normale chierico di guarire. Se si usa questa opzione, si potrebbe lasciare la possibilità a tutti i chierici di divinità buone di poter scegliere il dominio della Guarigione come uno dei suoi domini.

Ad esempio, un chierico di 1° livello di Obad-Hai ha scelto l'accesso ai domini Animale e Aria. Egli può lanciare un incantesimo di 1° livello essendo un chierico di 1° livello, più un incantesimo bonus di 1° livello perché ha Saggezza 15. Invece di preparare un incantesimo di dominio (*foschia occultante* o *calmare animali*) al giorno, egli può lanciare spontaneamente *foschia occultante* o *calmare animali* al posto di uno o entrambi i suoi incantesimi di 1° livello preparati. Egli non prepara gli incantesimi di dominio. Se il chierico avesse scelto i domini Terra e Vegetale, avrebbe potuto lanciare spontaneamente *pietra magica* o *intralciare* al posto di uno o entrambi i suoi incantesimi preparati di 1° livello.

Se si usa la regola personalizzata "Dominio druidico" descritta nel riquadro di pagina 68, si può permettere a questi personaggi di usare le stesse regole per il lancio spontaneo (in aggiunta o al posto della esistente capacità del druido di lanciare spontaneamente incantesimi *evoca alleato naturale*).

– Andy Collins

Come altri incantatori, un personaggio che usa questo sistema variante può lanciare un certo numero di incantesimi al giorno. La sua disponibilità giornaliera base di incantesimi al giorno è la stessa del normale numero di incantesimi al giorno di un chierico (senza includere gli incantesimi di dominio), più un incantesimo al giorno di ogni livello dell'incantesimo che è in grado di lanciare. Ad esempio, un chierico di 1° livello che usa questo sistema può lanciare quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello al giorno.

La selezione degli incantesimi conosciuti da un incantatore divino è però limitata. Al 1° livello, il personaggio inizia il gioco conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello a scelta del giocatore, più i suoi due incantesimi di dominio (se un chierico) o *evoca alleato naturale I* (se un druido). Per ogni nuovo livello nella classe di incantatore divino del personaggio, egli ottiene uno o più nuovi incantesimi, come indicato sulla Tabella 2-2: "Incantesimi conosciuti".

I personaggi che fanno uso di questa opzione perdono la capacità di lanciare spontaneamente incantesimi *curare*, *infliggere* o *evoca alleato naturale* al posto di altri incantesimi. Ogni volta che un personaggio ottiene un nuovo livello dell'incantesimo, ottiene uno o più incantesimi bonus conosciuti da aggiungere alla sua lista. Un chierico può aggiungere i suoi due incantesimi del dominio alla sua lista degli incantesimi conosciuti, mentre il druido può aggiungere l'incantesimo *evoca alleato naturale* appropriato alla sua lista degli incantesimi conosciuti. (La voce 0 nella tabella indica che il chierico conosce solo i suoi incantesimi di dominio di quel livello, e il druido conosce solo l'incantesimo *evoca alleato naturale* di quel livello).

Tabella 2-2: Incantesimi conosciuti

	Incantesimi conosciuti									
Livello	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	5	3	0	-	-	-	-	-	-	-
4°	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5°	6	4	2	0	-	-	-	-	-	-
6°	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7°	7	5	3	2	0	-	-	-	-	-
8°	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9°	8	5	4	3	2	0	-	-	-	-
10°	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11°	9	5	5	4	3	2	0	-	-	-
12°	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13°	9	5	5	4	4	3	2	0	-	-
14°	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15°	9	5	5	4	4	4	3	2	0	-
16°	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	0
18°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Dopo aver raggiunto il 4° livello, e a ogni livello pari successivo, un chierico o un druido può scegliere di apprendere un nuovo incantesimo al posto di uno già conosciuto. Il tutto funziona come la capacità dello stregone di scambiare gli incantesimi conosciuti, eccetto che il chierico non può mai scegliere di perdere un incantesimo del dominio e un druido non può mai scegliere di perdere l'incantesimo *evoca alleato naturale*.

Ad esempio, Jozan il chierico ha scelto i domini del Bene e della Guarigione, e ciò significa che al 1° livello, egli apprende automaticamente *cura ferite leggere* e *protezione dal male*. In aggiunta, egli sceglie quattro incantesimi dalla lista degli incantesimi di livello 0 dei chierici (*cura ferite minori*, *individuazione del magico*, *lettura del magico* e *luce*) e due incantesimi dalla lista degli incantesimi di 1° livello dei chierici (*benedizione* e *scudo della fede*). Ora egli conosce quattro incantesimi di livello 0 e quattro incantesimi di 1° livello.

Un altro esempio: Al 4° livello, Vadania la druida apprende un nuovo incantesimo di livello 0 e un nuovo incantesimo di 2° livello. Può anche scegliere di sostituire uno dei suoi incantesimi di livello 0 con un altro incantesimo dello stesso livello. Sceglie di sostituire *conoscere direzione* (siccome Soveliss ha ora sufficienti gradi in Sopravvivenza per determinare dov'è il nord, questo incantesimo non è più così importante) con *individuazione del veleno* (dato che Krusk è stanco di continuare a mangiare accidentalmente bacche tossiche).

VARIANTI DEI PRIVILEGI DI CLASSE

Anche se si è soddisfatti dall'interpretare una delle classi del *Manuale del Giocatore*, esistono altre opzioni per personalizzare il personaggio. Qui di seguito vengono presentate versioni varianti di numerosi privilegi di classe iconici comuni alle classi di personaggio. Se si preferisce la variante al normale privilegio, chiedere al DM se approva lo scambio del privilegio di classe per la sua variante.

Come per le varianti alle classi del personaggio, questi privilegi varianti possono coesistere con i privilegi di classe standard (alcuni ranger potrebbero dare la caccia ai goblinoidi mentre altri preferire le missioni nei boschi) o possono sostituire completamente i privilegi standard. L'equilibrio tra classe standard e variante si trova nelle mani del DM.

VARIANTE DELLA FORMA SELVATICA: ASPETTO DELLA NATURA

Invece di assumere forma animale, un druido con questa variante di forma selvatica assume uno o più aspetti della natura quando fa uso della sua capacità di forma selvatica.

Al 5° livello, un druido può assumere uno degli aspetti descritti di seguito. All'8° livello, il druido può assumere fino a due aspetti

DIETRO IL SIPARIO: LANCIO SPONTANEO

Questa opzione sacrifica la versatilità (una delle forze dell'incantatore divino) per la potenza degli incantesimi (proprio come la differenza tra stregoni e maghi). Dato che le liste degli incantesimi di chierici e druidi dipendono dalla versatilità degli effetti, in particolare degli incantesimi difensivi e di utilità, l'incantatore divino che lancia spontaneamente conosce più incantesimi per livello rispetto a uno stregone (aggiungendo gli incantesimi di dominio o l'incantesimo *evoca alleato naturale* alla lista degli incantesimi conosciuti). L'incantatore divino non è più il personaggio che può creare qualsiasi effetto esistente: egli diventa invece un membro molto più specializzato del gruppo di avventurieri.

Questa variante ha l'effetto secondario di individualizzare gli incantatori divini nelle vostre partite, dato che due personaggi è difficile che apprenderanno lo stesso elenco di incantesimi. Con un numero limitato di incantesimi conosciuti tra cui scegliere, i personaggi devono effettuare una scelta difficile ogni volta che ottengono nuovi incantesimi conosciuti. Ad esempio, è più importante che un chierico di 4° livello apprenda *cura ferite moderate* (in particolare se già conosce *cura ferite leggere*) o *resistenza dell'orso*? Il druido dovrebbe apprendere *resistere all'energia* come incantesimo di 2° livello oppure dovrebbe aspettare di raggiungere il 3° livello e ottenere accesso a *protezione dall'energia*? La scelta dei domini del chierico diventa cruciale, dato che queste aree formano le fondamenta della sua disponibilità di incantesimi.

simultaneamente. All'11° livello, può assumere fino a tre aspetti simultaneamente, e al 15° livello il limite aumenta fino a un massimo di quattro aspetti simultaneamente. (Alcuni aspetti possono essere combinati solo con certi altri aspetti, come indicato nelle loro descrizioni). Ogni aspetto assunto viene considerato come un utilizzo giornaliero della capacità di forma selvatica. Più versioni dello stesso aspetto non sono cumulative. Assumere uno o più aspetti è un'azione standard (che non provoca attacchi di opportunità), e l'effetto dura 1 minuto per livello del druido.

Alcuni aspetti, come indicato nelle loro descrizioni, hanno un livello del druido minimo come prerequisito.

Un druido può assumere un aspetto al giorno per ogni utilizzo giornaliero di forma selvatica di cui dispone. Ad esempio, un druido di 5° livello potrebbe normalmente assumere forma selvatica una volta al giorno, quindi potrebbe assumere un aspetto una volta al giorno. Un druido di 10° livello potrebbe assumere quattro aspetti al giorno e può decidere di assumerne due contemporaneamente (consumando due utilizzi giornalieri del druido).

A meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione dell'aspetto, un druido che assume un aspetto della natura mantiene il proprio tipo e sottotipo, le sue capacità straordinarie, soprannaturali e magiche e mantiene la sua capacità di comunicare e lanciare incantesimi. È considerato competente con qualsiasi attacco naturale fornito dall'aspetto.

Acquatico: Il druido sviluppa delle branchie, che gli permettono di respirare sott'acqua (conservando la capacità di respirare aria). Mani e piedi palmati gli forniscono una velocità di nuotare di 12 metri (o 9 metri se indossa un'armatura media o pesante o trasporta un carico medio o pesante) e un bonus di +8 alle sue prove di Nuotare.

Illus. di B. Thompson

Aspetto della natura

Agilità: Il druido riceve un bonus di +8 alla Destrezza ma subisce una penalità di -4 alla Forza. *Prerequisito:* Druido di 8° livello.

Elementale dell'acqua: Il corpo del druido diventa semifluido. Mentre è in questa forma, il druido ottiene un bonus di +10 alle prove di Artista della Fuga, resistenza al fuoco 10, e immunità al veleno, *sonno*, paralisi e stordimento. Ottiene una velocità di nuotare di 27 metri e un bonus di +8 alle sue prove di Nuotare. Il suo tocco spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte, e altre fiamme aperte di origine non magica se di dimensioni Grandi o inferiori. Il druido può dissolvere il fuoco magico che tocca come se avesse lanciato *dissolvi magie superiore* su di esso. Ottiene anche riduzione del danno 10/magia. Il druido non può lanciare incantesimi mentre questo aspetto è attivo. Non può combinare questo aspetto con nessun altro tranne resistenza e vigore. *Prerequisito:* Druido di 16° livello.

Elementale dell'aria: Il corpo del druido diventa gassoso (come per l'incantesimo *forma gassosa*, eccetto che può volare a una velocità di 30 metri con manovrabilità perfetta e non perde le sue capacità soprannaturali quando si trova in questa forma). Mentre è in questa forma, il druido è immune al veleno, *sonno*, paralisi e stordimento, oltre ad avere tutte le altre immunità fornite dall'incantesimo *forma gassosa*. Il druido non può lanciare incantesimi mentre questo aspetto è attivo. Non può combinare questo aspetto con nessun altro tranne agilità e resistenza. *Prerequisito:* Druido di 16° livello.

Elementale del fuoco: Il corpo del druido esplode in una fiammata. Mentre si trova in questa forma il druido è immune al fuoco, veleno, *sonno*, paralisi e stordimento. Inoltre qualsiasi creatura colpita dal druido in mischia (con un'arma, un attacco senz'armi, o un'arma naturale) subisce 1d6 danni extra da fuoco e deve superare un tiro salvezza sui Riflessi o prendere fuoco per 1d4 round (vedi "Prendere fuoco", pagina 304 della *Guida del Dungeon Master*). La CD del tiro salvezza è 10 + 1/2 del livello del druido + il modificatore di Cos del druido. La creatura che colpisce il druido con armi naturali o attacchi senz'armi mentre questo aspetto è attivo subisce 1d6 danni da fuoco e prende fuoco se non supera il tiro salvezza sui Riflessi indicato sopra. Il druido ottiene anche riduzione del danno 10/magia. Il druido non può lanciare incantesimi mentre questo aspetto è attivo. Non può combinare questo aspetto con nessun altro tranne agilità e resistenza. *Prerequisito:* Druido di 16° livello.

Elementale della terra: Il corpo del druido diventa roccioso e pietroso. Mentre si trova in questa forma il druido è immune al veleno, *sonno*, paralisi e stordimento. Ottiene un attacco con lo schianto che infligge danni contundenti pari a una morning star della taglia del druido (1d8 per i druidi Medi, 1d6 per i druidi Piccoli). Il suo bonus di armatura naturale diventa +8 (sostituendo qualsiasi altro bonus di armatura naturale posseduto dal druido, sebbene i bonus di potenziamento all'armatura naturale continuino ad applicarsi). Ottiene anche riduzione del danno 10/magia. Il druido non può lanciare incantesimi mentre questo aspetto è attivo. Non può combinare questo aspetto con nessun altro tranne resistenza e vigore. *Prerequisito:* Druido di 16° livello.

Olfatto acuto: Il druido ottiene la capacità di olfatto acuto, come descritto a pagina 308 del *Manuale dei Mostri*.

Resistenza: Il druido ottiene un bonus di +4 alla Costituzione. *Prerequisito:* Druido di 8° livello.

Vegetale: Il corpo del druido diventa simile a quello di una pianta. Mentre è in questa forma, il druido ottiene un bonus di +10 alle prove di Nascondersi effettuate in aree boscose, erbose e simili. Ottiene immunità al veleno, *sonno*, paralisi e stordimento. Ottiene un attacco con lo schianto che infligge danni contundenti pari a una mazza leggera della taglia del druido (1d6 per i druidi Medi, 1d4 per i druidi Piccoli). Il suo bonus di armatura naturale diventa +4 (sostituendo qualsiasi altro bonus di armatura naturale posseduto dal druido, sebbene i bonus di potenziamento all'armatura naturale continuino ad applicarsi). Non può combinare questo aspetto con nessun altro tranne vigore. *Prerequisito:* Druido di 12° livello.

Veleno: Il druido ottiene un attacco con il morso che infligge danni contundenti, perforanti e taglienti pari a un pugnale della taglia del druido (1d4 per un druido Medio, 1d3 per un druido Piccolo). In aggiunta, il morso rilascia un veleno tossico (tiro salvezza sulla Tempra CD 10 + 1/2 del livello del druido + il modificatore di Cos del druido; danno iniziale e secondario 1d6 Cos).

Velocità: Il druido ottiene un bonus di potenziamento +9 metri alla sua velocità base sul terreno.

Vigore: Il druido ottiene un bonus di +8 alla Forza e una penalità di -4 alla Destrezza. *Prerequisito:* Druido di 8° livello.

Volo: Il druido sviluppa delle ali (piumate o da pipistrello, a sua scelta) che gli permettono di volare a una velocità di 12 metri con manovrabilità media (o 9 metri se indossa armature medie o pesanti o trasporta carico medio o pesante).

Zanna e artiglio: Il druido ottiene un attacco primario con il morso (al suo massimo bonus di attacco base) e un attacco secondario con gli artigli (al suo bonus di attacco base -5 e somma solo metà del suo bonus di Forza al tiro per i danni). Il morso infligge danni contundenti, perforanti e taglienti pari a una spada corta della taglia del druido (1d6 per un druido Medio, 1d4 per un druido Piccolo), mentre gli artigli infliggono danni perforanti e taglienti pari a un pugnale della taglia del druido (1d4 per un druido Medio e 1d3 per un druido Piccolo).

VARIANTE DELL'IRA: FRENESIA TURBINANTE

Un barbaro con questa forma variante dell'ira non ottiene i normali bonus quando entra in ira. Quando un barbaro con frenesia turbinante entra in ira, ottiene temporaneamente un bonus di +4 alla Forza e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Mentre si trova in frenesia turbinante, il barbaro può effettuare un attacco extra per round al suo massimo bonus di attacco base, ma questo attacco subisce una penalità di -2, così come qualsiasi altro attacco effettuato in quel round. Questa penalità si applica per 1 round, quindi influisce anche sugli attacchi di opportunità che il barbaro potrebbe effettuare prima della sua prossima azione.

La frenesia turbinante è altrimenti identica in tutto e per tutto alla normale ira del barbaro. All'11° livello (quando un barbaro standard ottiene ira superiore), il bonus di Forza incrementa a +6, e il bonus di schivare alla Classe Armatura e ai tiri salvezza sui Riflessi sale a +3. Al 20° livello (quando un barbaro standard ottiene ira possente), il bonus di Forza incrementa a +8, e il bonus di schivare alla Classe Armatura e al tiro salvezza sui Riflessi sale a +4.

Frenesia turbinante

Un barbaro che usa questa variante non ottiene volontà indomabile al 14° livello. Egli ottiene invece eludere, ma solo mentre è preda della frenesia turbinante.

Un personaggio non può usare frenesia turbinante in combinazione con qualsiasi altra forma di ira (o capacità simile).

VARIANTE DEL NEMICO PRESCELTO: AMBIENTE PRESCELTO

Invece di scegliere un tipo di creatura contro cui applicare un bonus su certe abilità e tiri per il danno, il ranger seleziona uno specifico ambiente naturale e ottiene bonus in quell'ambiente.

Al 1° livello, un ranger può selezionare un ambiente naturale da quelli forniti nella Tabella 2-3: "Ambienti prescelti del ranger". Grazie all'esperienza del ranger in quell'ambiente, egli ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Sopravvivenza quando usa queste abilità in quell'ambiente. Egli ottiene lo stesso bonus anche alle prove di Conoscenze (natura) effettuate in associazione a quell'ambiente (o alle prove di Conoscenze [dungeon] effettuate in ambienti sotterranei, se il ranger ha selezionato sotterraneo come suo ambiente prescelto).

Tabella 2-3: Ambienti prescelti del ranger

Ambiente	Esempi
Acquatico	mare, oceano (o subacqueo)
Collina	terreno impervio fino a 600 metri di altezza
Deserto freddo	tundra
Deserto temperato o caldo	terre brulle, deserto sabbioso
Foresta calda	giungla
Foresta fredda o temperata	foresta
Montagna	terreno impervio oltre i 600 metri di altezza
Palude	acquitrini, brughiere e paludi
Pianura	terre agricole, praterie, steppe
Sotterraneo	dungeon, caverne

Al 5° livello e ogni cinque livelli successivi (al 10°, 15° e 20° livello), il ranger può selezionare un ulteriore ambiente prescelto tra quelli forniti nella tabella e ottenere un identico bonus alle abilità utilizzate in quell'ambiente.

Inoltre, a ciascuno di questi intervalli, i bonus in un ambiente prescelto (compreso quello appena scelto, se così desidera) incrementano di 2. Ad esempio, un ranger di 5° livello ha due ambienti prescelti. In uno riceve un bonus di +4 alle prove di abilità appropriate, e nell'altro ha un bonus di +2. Al 10° livello ha tre ambienti prescelti, e ottiene un ulteriore bonus di +2, che può assegnare a ciascuno dei suoi ambienti prescelti. Quindi i suoi bonus potrebbero essere +4, +4 e +2 oppure +6, +2 e +2.

Se il ranger sceglie il deserto o la foresta, deve anche scegliere un tipo di clima, come indicato sulla tabella ("freddo" o "temperato o caldo" per il deserto, o "freddo o temperato" o "caldo" per la foresta).

Il DM può decidere che un ranger non possa selezionare un ambiente che non abbia mai visitato.

VARIANTE DELLO SCACCIARE NON MORTI: ESILIO PLANARE

Invece di incanalare energia per scacciare o intimorire non morti, con questa variante un chierico può incanalare energia per esiliare gli esterni.

Effettuare una prova di scacciare come di norma. Il risultato indica il più potente esterno colpito (trattare l'esterno come se avesse Dadi Vita pari ai suoi Dadi Vita + il suo modificatore di Car). Se il tiro è sufficientemente alto per permettere al chierico di influenzare almeno un esterno entro 18 metri, tirare 2d6 + il livello di classe del chierico + il modificatore di Car del chierico per il danno da

Illus. di S. Belledin

scacciare. Questo è il numero totale di Dadi Vita di esterni che il chierico può influenzare.

Qualsiasi esterno colpito dal tentativo di scacciare viene esiliato nel suo piano nativo. (Se già si trova sul suo piano nativo, non accade nulla). Anche se possedesse la capacità di viaggiare tra i piani, esso non la potrà utilizzare per 10 round (1 minuto). Se il chierico ha il doppio (o più) dei livelli di quanti siano i Dadi Vita effettivi dell'esterno, egli distrugge l'esterno che normalmente avrebbe esiliato.

Se il chierico può normalmente scacciare o distruggere non morti, possiede anche la capacità di esiliare o distruggere esterni malvagi (ovvero quegli esterni con il sottotipo malvagio, come definito nel *Manuale dei Mostri*). I personaggi che normalmente intimoriscono o comandano non morti, ottengono invece la capacità di esiliare o distruggere gli esterni buoni. Come ulteriore opzione, il DM potrebbe permettere ai chierici che venerano una divinità legale di esiliare o distruggere gli esterni caotici, mentre i chierici che venerano una divinità caotica potrebbero esiliare o distruggere gli esterni legali. Questa capacità sostituirebbe quella di esiliare o distruggere esterni buoni o malvagi.

Se si usa questa variante, considerare di permettere a quei chierici che possono scacciare o intimorire gli elementali (ovvero un chierico con accesso ai domini Acqua, Aria, Fuoco e Terra) di esiliare gli elementali dello stesso allineamento ed esiliare o distruggere gli elementali dell'allineamento opposto.

Questa variante è altrimenti identica allo scacciare non morti, compreso il limite di utilizzi giornalieri e i talenti che potenziano la capacità del chierico.

VARIANTE DELLO SCACCIARE NON MORTI: PROVA DI LIVELLO

Le regole standard dello scacciare non morti permettono a un chierico di influenzare una banda relativamente piccola di non morti (fino a 4 DV in più del suo livello da chierico). Ciò rende molte creature non morte "fuori portata" del potere iconico del chierico. Questa variante cambia la prova di scacciare del chierico in una battaglia di forza di personalità, rappresentata da una prova di livello che tiene conto anche del punteggio di Carisma degli avversari.

Quando si scacciano non morti utilizzando questa variante, il chierico effettua una prova di scacciare prima contro la creatura più vicina, seguita da un'altra prova contro la successiva, e così via. Quando due o più creature sono equidistanti, la creatura con il numero di Dadi Vita inferiore viene colpita per prima (in caso di ulteriore parità, il personaggio sceglie quale creatura colpire). Le creature distanti più di 18 metri non possono essere scacciate.

Una prova di scacciare è una prova di livello alla quale il personaggio somma il suo modificatore di Carisma. (Usare l'effettivo livello di scacciare del personaggio, che è pari al livello di classe per il chierico o al livello di classe -3 per il paladino). La CD è 10 + Dadi Vita della creatura + la sua resistenza allo scacciare (se ce l'ha) + il suo modificatore di Carisma. (Per velocizzare il gioco, il DM può aggiungere un punteggio "CD per scacciare" al blocco statistiche di ogni creatura non morta).

Se si utilizza questa variante, la resistenza allo scacciare di alcune creature dovrebbe essere incrementata per evitare che siano troppo facili da scacciare. Qualsiasi creatura con una resistenza allo scacciare +4 o superiore dovrebbe ottenere un ulteriore +2 alla sua resistenza allo scacciare. Le creature con resistenza allo scacciare +3 o inferiore non hanno bisogno di cambiamenti.

Se la prova fallisce, la creatura non subisce effetti. I suoi Dadi Vita non vengono conteggiati nel numero totale di creature che il personaggio può scacciare (vedi sotto).

Se il personaggio supera la prova, la creatura colpita resta bloccata sul posto per 1 round, come se fosse paralizzata (ma l'effetto agisce anche su creature immuni alla paralisi). In ogni turno successivo, il personaggio può intraprendere un'azione standard per concentrarsi sull'effetto, prolungando l'effettiva paralisi per un ulteriore round. (Questo non è considerato un tentativo di scacciare, e agisce su tutte le creature non morte che il personaggio ha "paralizzato" in questa maniera). Il personaggio può concentrarsi su questo effetto per un massimo di 10 round consecutivi, dopodiché la creatura non morta potrà agire normalmente. Se una creatura così colpita viene attaccata o subisce danni, l'effetto è infranto e la creatura potrà agire normalmente all'inizio del suo prossimo turno. (La vicinanza del personaggio alla creatura non ha alcun effetto). Questo effetto è lo stesso a prescindere che il personaggio incanali energia positiva o negativa.

Se la prova del personaggio supera la CD di 5 o più, può invece scacciare la creatura (se incanala energia positiva), o intimorirla (se incanala energia negativa).

Se la creatura ha Dadi Vita pari a metà del livello effettivo da chierico del personaggio o meno, il tentativo di scacciare riesce automaticamente, e il personaggio non deve effettuare una prova (i Dadi Vita della creatura vengono comunque conteggiati per il suo massimo da scacciare). Inoltre, queste creature non morte vengono automaticamente distrutte (se il personaggio incanala energia positiva) o comandate (se il personaggio incanala energia negativa).

Il personaggio effettua prove contro ciascuna creatura disponibile finché non ha influenzato il massimo numero di creature possibile, o non ci sono più creature disponibili. Egli può influenzare un numero di Dadi Vita di creature pari a tre x il suo livello effettivo da chierico con ciascun tentativo di scacciare. Ad esempio, un chierico di 4° livello (o paladino di 7° livello) può influenzare 12 DV di creature, che potrebbero essere 2 creature da 6 DV ciascuna, quattro creature da 3 DV ciascuna, o qualsiasi altra combinazione che totalizzi 12 DV.

Un chierico malvagio può invece incanalare energia negativa per rinforzare non morti o dissolvere un tentativo di scacciare. In entrambi i casi, il chierico effettua una normale prova di scacciare (se cerca di dissolvere un tentativo di scacciare, sommare il modificatore di Carisma del chierico che scaccia alla CD della prova di scacciare del chierico malvagio). Se il chierico riesce a intimorire non morti, i non morti ottengono resistenza allo scacciare +2 (se stava tentando di rafforzarli) o non sono più scacciati (se stava cercando di dissolvere un tentativo di scacciare).

Ad esempio, Jozan, chierico di 3° livello, affronta tre ghoul e un ghast. Jozan può scacciare fino a 9 DV di creature. Due ghoul si trovano rispettivamente a 3 e 4,5 metri di distanza. Il terzo ghoul e il ghast sono entrambi a 6 metri. Il suo tentativo di scacciare agisce prima sui ghoul più vicini, poi sul ghoul più lontano e infine sul ghast. Jozan effettua la prima prova di scacciare. Un ghoul ha 2 DV, ma anche resistenza allo scacciare +2, quindi è considerato una creatura da 4 DV. Dopo aver sommato il modificatore di Carisma

REGOLA PERSONALIZZATA: DOMINI DRUIDICI

Nella mia campagna, ogni druido può scegliere un singolo dominio dalla lista seguente: Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Sole, Terra e Vegetale. Il druido ottiene un incantesimo bonus di ciascun livello, che può essere utilizzato solo per preparare l'incantesimo di dominio di quel livello (o di un livello inferiore, se trattato con un talento di metamagia). Il druido ottiene anche il potere concesso dal dominio, eccetto come indicato di seguito.

I druidi che selezionano il dominio Animale o il dominio Vegetale ottengono Abilità Focalizzata (Conoscenze [natura]), dato che Conoscenze (natura) è già un'abilità di classe dei druidi.

Un druido che sceglie il dominio del Sole ottiene la capacità scacciare non morti 1 volta al giorno come un chierico del suo livello, e non può effettuare uno scacciare superiore.

– Andrew Finch

+1 del ghoul, la CD della prova di scacciare è 15. Jozan tira un 12, che con i suoi tre livelli da chierico e il suo modificatore di Carisma +1, gli dà un risultato di 16, sufficiente a bloccare sul posto il ghoul più vicino. (Se Jozan vuole mantenere l'effetto, dovrà continuare a concentrarsi nei round successivi). È riuscito così a scacciare 4 DV di creature, restando con 5 DV. Ciò è sufficiente a influenzare un altro ghoul, così effettua un altro tentativo di scacciare contro il secondo ghoul più vicino. Jozan ottiene un 6 contro il secondo ghoul, per un risultato finale di 10, insufficiente allo scopo. Contro il terzo ghoul, tira 16 per un risultato finale di 20, che batte la CD di almeno 5, cosicché Jozan, se lo desidera, può scacciare il ghoul. Dato che sa che non può influenzare il ghast con il suo tentativo di scacciare (ha 4 DV e resistenza allo scacciare +2, e a Jozan resta solo 1 DV) sceglie di paralizzare il terzo ghoul piuttosto che farlo ritornare nella sua tana dove potrà raccogliere nuovi alleati. (Anche se Jozan non fosse riuscito a influenzare il terzo ghoul, gli sarebbero rimasti solo 5 DV, insufficienti a influenzare il ghast grazie alla sua resistenza allo scacciare +2). Durante il suo prossimo turno, Jozan può scegliere di continuare a tenere fermi sul posto i ghoul o, se i suoi alleati hanno già distrutto i tre ghoul, usare un altro tentativo di scacciare contro il ghast (che richiede una prova di scacciare con CD 19).

CLASSI DEL PERSONAGGIO PRESTIGIOSE

Alcune delle classi del personaggio descritte nel *Manuale del Giocatore* rappresentano dei ruoli molto specifici (se non addirittura specializzati) nel gioco.

Queste classi (il bardo, il paladino e il ranger) potrebbero richiedere un addestramento specifico per ottenervi accesso, un addestramento che potrebbe essere riprodotto trasformandole in classi di prestigio.

Con questa variante, queste classi diventano fuori portata per i personaggi iniziali (di 1° livello). Quindi, le tre classi di prestigio presentate di seguito rappresentano degli archetipi di personaggio d'elite, ruoli che possono essere ricoperti solo con un addestramento in uno specifico campo della conoscenza e della maestria. In ogni caso, la classe di prestigio riproduce le stesse sensazioni della classe del personaggio, ma con alcune piccole variazioni. Ogni classe ha quindici livelli, permettendo a un personaggio che vi acceda al 6° livello di continuare lungo il percorso fino al 20° livello.

Se si utilizza una delle classi varianti qui presentate, la versione standard della classe non deve essere disponibile. Ad esempio, non si dovrebbe includere nella stessa campagna sia la classe del personaggio standard del paladino che la classe di prestigio del paladino.

BARDO DI PRESTIGIO

Il bardo di prestigio è un tuttofare senza alcuna specializzazione. Si affida all'astuzia, all'agilità e a una discreta quantità di magia per cavarsela nelle sue avventure spericolate.

Praticamente tutti i personaggi che diventano bardi di prestigio sono già dei multiclasse, mescolando di solito ladro e mago oppure ladro e stregone. Alcuni si danno alla via del barbaro o del guerriero, a seconda del loro background.

I bardi di prestigio PNG possono fungere da araldi, cantastorie, spie, malfattori o tutti questi insieme. Alcuni operano in gruppo, altri provengono da collegi, ma molti condividono una forte propensione per l'indipendenza.

Comparato alla classe di personaggio standard, il bardo di prestigio ottiene le sue capacità di musica bardica più tardi, ma dispone di una maggiore quantità di incantesimi.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un bardo di prestigio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Conoscenze (qualsiasi) 4 gradi, Intrattenere (qualsiasi) 8 gradi.

Speciale: Capacità di lanciare almeno un incantesimo arcano di 1° livello per ciascuna delle seguenti scuole: ammaliamento, divinazione e illusione.

Abilità di classe

Le abilità di classe del bardo di prestigio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del bardo.

Competenza nelle armi e nelle armature: Come il bardo standard del *Manuale del Giocatore*. Un bardo di prestigio può lan-

Tabella 2-4: Bardo di prestigio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Musica bardica (controcanto, *affascinare*, ispirare coraggio +1), conoscenze bardiche	-
2°	+1	+0	+3	+3	-	+1 livello di classe arcana esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Ispirare competenza	-
4°	+3	+1	+4	+4	-	+1 livello di classe arcana esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Ispirare coraggio +2	+1 livello di classe arcana esistente
6°	+4	+2	+5	+5	-	+1 livello di classe arcana esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Ispirare grandezza	-
8°	+6	+2	+6	+6	-	+1 livello di classe arcana esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Canto di libertà	+1 livello di classe arcana esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Ispirare coraggio +3	+1 livello di classe arcana esistente
11°	+8	+3	+7	+7	Ispirare eroismo	+1 livello di classe arcana esistente
12°	+9	+4	+8	+8	-	+1 livello di classe arcana esistente
13°	+9	+4	+8	+8	Suggestione di massa	-
14°	+10	+4	+9	+9	-	+1 livello di classe arcana esistente
15°	+11	+5	+9	+9	Ispirare coraggio +4	+1 livello di classe arcana esistente

ciare qualsiasi incantesimo arcano in armatura leggera senza la normale probabilità di fallimento incantesimo arcano.

Incantesimi: Quando un bardo di prestigio ottiene un nuovo livello (tranne al 1°, 3°, 7° e 13° livello), il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto un livello in qualsiasi classe di incantatore arcano appartenesse prima di aggiungere la classe di prestigio.

Un bardo di prestigio lancia gli incantesimi delle scuole di ammaliamento, divinazione e illusione a livello dell'incantatore +2. Egli lancia gli incantesimi delle scuole di invocazione e necromanzia a livello dell'incantatore -2.

Conoscenze bardiche (Str): Come per la capacità del bardo standard dallo stesso nome.

Musica bardica: Come per la capacità del bardo standard dallo stesso nome, tranne che il numero minimo di gradi in Intrattenere richiesti è aumentato di 5 (8 gradi per *affascinare* o ispirare coraggio; 11 gradi per ispirare competenza e così via).

PALADINO DI PRESTIGIO

Dopo essersi addestrato nelle arti del combattimento e nei misteri del divino, il paladino di prestigio viene nominato guerriero sacro dedito alla protezione della legge e del bene.

La maggior parte dei paladini di prestigio sono chierici o chierici/guerrieri, ma anche alcuni rari chierici/monaci seguono questo percorso.

I paladini di prestigio PNG di solito appartengono a un ordine sacro dedicato a una divinità legale e buona come Heironeous. Alcuni sono vagabondi solitari, che dispensano giustizia mentre percorrono la terra.

Comparato al paladino standard, il paladino di prestigio rinuncia a parte della sua abilità di combattimento in cambio di una più grande lista di incantesimi e un potenziale più elevato delle sue capacità di incantatore. Inoltre, le sue capacità di classe non sono così potenti come quelle del paladino standard, come risultato del suo diminuito livello nella classe del paladino.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un paladino di prestigio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Cavalcare 4 gradi, Conoscenze (nobiltà e regalità) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi.

Talenti: Combattere in Sella.

Incantesimi: Capacità di lanciare *protezione dal male* come incantesimo divino.

Speciale: Capacità di scacciare non morti.

Abilità di classe

Le abilità di classe del paladino di prestigio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Professione (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del paladino.

Competenza nelle armi e nelle armature: Come il paladino standard del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi al giorno: L'addestramento del paladino di prestigio si concentra sulla magia divina. Ad ogni livello dispari raggiunto, il paladino di prestigio ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello in qualsiasi classe di incantatore divino appartenesse prima di aggiungere la classe di prestigio.

***Individuazione del male* (Mag):** Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome.

Punire il male (Sop): Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome.

Scacciare non morti (Sop): Al fine di determinare la sua capacità di scacciare non morti, i livelli di classe di un paladino di prestigio sono cumulativi con i livelli di altre classi da cui ha ottenuto la capacità di scacciare non morti. Ad esempio, un guerriero di 4° livello/chierico di 1° livello/paladino di prestigio di 2° livello scaccerebbe non morti come un chierico di 3° livello.

Illus. di E. Cox

Tabella 2-5: Paladino di prestigio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	*Individuazione del male*, punire il male 1 volta al giorno, scacciare non morti	+1 livello di classe divina esistente
2°	+2	+3	+0	+0	Grazia divina, imposizione delle mani, *cavalcatura speciale*	-
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di coraggio, salute divina	+1 livello di classe divina esistente
4°	+4	+4	+1	+1	*Rimuovi malattia* 1 volta alla settimana	-
5°	+5	+4	+1	+1	Punire il male 2 volte al giorno	+1 livello di classe divina esistente
6°	+6	+5	+2	+2	-	-
7°	+7	+5	+2	+2	-	+1 livello di classe divina esistente
8°	+8	+6	+2	+2	*Rimuovi malattia* 2 volte alla settimana	-
9°	+9	+6	+3	+3	-	+1 livello di classe divina esistente
10°	+10	+7	+3	+3	Punire il male 3 volte al giorno	-
11°	+11	+7	+3	+3	-	+1 livello di classe divina esistente
12°	+12	+8	+4	+4	*Rimuovi malattia* 3 volte alla settimana	-
13°	+13	+8	+4	+4	-	+1 livello di classe divina esistente
14°	+14	+9	+4	+4	-	-
15°	+15	+9	+5	+5	Punire il male 4 volte al giorno	+1 livello di classe divina esistente

Grazia divina (Sop): Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome.

Imposizione delle mani (Sop): Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome, eccetto che il numero totale di punti ferita di danno che il paladino di prestigio può curare ogni giorno è pari al suo modificatore di Carisma x (il suo livello da paladino +3). Ad esempio, un paladino di prestigio di 3° livello con Carisma 16 (modificatore +3) può curare 18 danni al giorno.

Cavalcatura speciale **(Mag):** Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome, tranne che il paladino deve essere considerato come se avesse tre livelli in più quando si calcolano i Dadi Vita della cavalcatura, poteri bonus ecc. (vedi "La cavalcatura del paladino", pagina 50 del *Manuale del Giocatore*).

Aura di coraggio (Sop): Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome.

Salute divina (Str): Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome.

Rimuovi malattia **(Mag):** Come per la capacità del paladino standard dallo stesso nome, eccetto che un paladino di prestigio ottiene la capacità al 4° livello e può usare questa capacità un'ulteriore volta alla settimana per ogni quattro livelli guadagnati in seguito (due volte all'8° e tre volte al 12° livello).

Codice di condotta e associati: Queste restrizioni sono identiche a quelle descritte nel *Manuale del Giocatore*.

Ex-paladini

Lo stesso del paladino standard, ma senza restrizioni sul multiclassamento.

RANGER DI PRESTIGIO

Il ranger di prestigio perlustra le buie foreste, ripide montagne o distese desertiche della sua terra nativa con abilità impareggiabile. Entra in simbiosi con la natura pur restando un cacciatore letale.

La maggior parte dei ranger di prestigio erano prima druidi, sebbene alcuni multiclassino in barbaro, guerriero o ladro. Alcuni sostituiscono i livelli da druido con livelli da chierico, selezionando il dominio Animale. Se la campagna fa uso del ladro delle terre selvagge (descritto precedentemente in questo capitolo), anche questa classe fornisce un buon punto di partenza per chi desiderasse diventare un ranger di prestigio.

I ranger di prestigio PNG sono dei solitari, fidandosi di nessuno tranne se stessi quando sono caccia. Alcuni formano delle associazioni libere di persone dalla stessa mentalità, affidandosi occasionalmente l'uno dell'altro in momenti disperati.

Comparato al ranger standard, il ranger di prestigio rinuncia all'accesso immediato ad alcune sue capacità iconiche (come il nemico prescelto) dovendosi qualificare per la classe, ma possiede una più ampia selezione di incantesimi.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un ranger di prestigio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (natura) 2 gradi, Sopravvivenza 4 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica, Seguire Tracce e Combattere con Due Armi o Tiro Rapido.

Incantesimi: Capacità di lanciare *calmare animali* come incantesimo divino.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ranger di prestigio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ranger.

Competenza nelle armi e nelle armature: Come il ranger standard del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi al giorno: L'addestramento del ranger di prestigio si concentra sulla magia divina. Ad ogni livello pari raggiunto, il ranger di prestigio ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello in qualsiasi classe di incantatore divino appartenesse prima di aggiungere la classe di prestigio.

Compagno animale (Str): Al 1° livello, un ranger di prestigio ottiene un compagno animale. Questa capacità è identica a quella del druido dallo stesso nome.

Se un ranger di prestigio già possiede un compagno animale da un'altra classe, i livelli della classe del ranger di prestigio sono cumulativi con questi altri livelli di classe ai fini di determinare le capacità del compagno.

Nemico prescelto (Str): Come per la capacità del ranger standard dallo stesso nome.

Tabella 2-6: Ranger di prestigio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+2	+0	1° nemico prescelto, compagno animale, empatia selvatica	-
2°	+2	+3	+3	+0	Talento bonus, andatura nel bosco	+1 livello di classe divina esistente
3°	+3	+3	+3	+1	Rapido segugio	-
4°	+4	+4	+4	+1	-	+1 livello di classe divina esistente
5°	+5	+4	+4	+1	2° nemico prescelto	-
6°	+6	+5	+5	+2	-	+1 livello di classe divina esistente
7°	+7	+5	+5	+2	Talento bonus	-
8°	+8	+6	+6	+2	-	+1 livello di classe divina esistente
9°	+9	+6	+6	+3	Mimetismo	-
10°	+10	+7	+7	+3	3° nemico prescelto	+1 livello di classe divina esistente
11°	+11	+7	+7	+3	-	-
12°	+12	+8	+8	+4	-	+1 livello di classe divina esistente
13°	+13	+8	+8	+4	Nascondersi in piena vista	-
14°	+14	+9	+9	+4	-	+1 livello di classe divina esistente
15°	+15	+9	+9	+5	4° nemico prescelto	-

Empatia selvatica (Str): Come per la capacità del ranger standard dallo stesso nome.

Se un ranger di prestigio già possiede empatia selvatica da un'altra classe, i livelli della classe del ranger di prestigio sono cumulativi con questi altri livelli di classe quando effettua una prova di empatia selvatica.

Talento bonus: Al 2° livello, un ranger di prestigio ottiene Tiro Multiplo o Combattere con Due Armi Migliorato come talento bonus. Deve possedere il talento Tiro Rapido per scegliere Tiro Multiplo come talento bonus, e deve avere il talento Combattere con Due Armi per scegliere il talento Combattere con Due Armi Migliorato come talento bonus. Il ranger non deve soddisfare nessuno degli altri prerequisiti del talento selezionato.

Al 7° livello, un ranger di prestigio ottiene Tiro Preciso Migliorato o Combattere con Due Armi Superiore come talento bonus. Deve possedere i talenti Tiro Rapido e Tiro Multiplo per scegliere Tiro Preciso Migliorato come talento bonus, e deve avere il talento Combattere con Due Armi e Combattere con Due Armi Migliorato per scegliere il talento Combattere con Due Armi Superiore come talento bonus. Il ranger non deve soddisfare nessuno degli altri prerequisiti del talento selezionato.

Andatura nel bosco (Str): Come per la capacità del ranger standard dallo stesso nome.

Mimetismo (Str): Come per la capacità del ranger standard dallo stesso nome.

Nascondersi in piena vista (Str): Come per la capacità del ranger standard dallo stesso nome.

PERSONAGGI ECCELSI

In questa variante di campagna ad alto potere, i personaggi essenzialmente acquisiscono due classi ad ogni passaggio di livello, scegliendo i migliori aspetti di entrambe. Il processo è simile al multiclassamento, eccetto che i personaggi ottengono i benefici completi di ciascuna classe ad ogni livello. Se due classi hanno aspetti comuni (come Dadi Vita, progressione degli attacchi, tiri salvezza, e privilegi di classe comuni a più di una classe), si sceglie l'aspetto migliore. I personaggi eccelsi mantengono tutti gli aspetti che non sono in comune alle loro due classi.

La variante del personaggio eccelso è particolarmente efficace se si hanno nel proprio gruppo tre o meno giocatori, o se i giocatori amano multiclassarsi e disporre di poteri veramente prodigiosi. Questa variante funziona solo se ogni PG della campagna ne fa uso, e porta a personaggi complicati che possono risultare troppo difficili da gestire per la loro ricchezza di opzioni ai neofiti di D&D.

COSTRUIRE UN PERSONAGGIO ECCELSO

Per creare un personaggio eccelso di 1° livello, scegliere due classi standard di D&D. (Si può anche scegliere una qualsiasi delle classi varianti di questo libro, sebbene non si possano combinare due versioni della stessa classe). Costruire il personaggio secondo le seguenti indicazioni.

Dadi Vita: Scegliere il Dado Vita più grande. Un monaco/stregone userebbe il d8 come proprio Dado Vita e avrebbe 8 punti ferita (più il modificatore di Costituzione) al 1° livello, ad esempio.

Bonus di attacco base: Scegliere la progressione migliore delle due classi.

Bonus ai tiri salvezza base: Per ogni bonus al tiro salvezza, scegliere la progressione migliore delle due classi. Ad esempio un guerriero/mago eccelso di 1° livello avrebbe dei bonus ai tiri salvezza base di Tempra +2, Riflessi +0 e Volontà +2, prendendo il tiro salvezza buono sulla Tempra dal guerriero e il tiro salvezza buono sulla Volontà dal mago.

Abilità di classe: Prendere il numero di punti abilità per livello dalla classe che ne fornisce di più, e considerare tutte le abilità su entrambe le liste di classe come abilità di classe del personaggio. Ad esempio un barbaro/bardo eccelso riceverebbe un numero di punti abilità per livello pari a 6 + modificatore di Int (e al 1° livello avrebbe il quadruplo di questo ammontare), e può acquistare le abilità sia dalla lista di classe del barbaro che da quella del bardo.

INCANTESIMI UNICI

La lista degli incantesimi del bardo, del paladino e del ranger sul *Manuale del Giocatore* (e altre liste simili in altri manuali) contengono certi incantesimi che non compaiono nelle liste degli incantesimi di altre classi. In generale, qualsiasi personaggio che acceda a una di queste classi di prestigio dovrebbe ottenere accesso agli incantesimi peculiari della lista degli incantesimi di quella classe dal *Manuale del Giocatore*, allo stesso livello indicato per la classe standard. A discrezione del DM, potrebbero essere disponibili anche gli incantesimi presenti su altri libri, ma solo dopo una valutazione caso per caso. Il DM potrebbe richiedere che questi incantesimi vengano ricercati o appresi specificamente dal personaggio, piuttosto che renderli disponibili gratuitamente.

Privilegi di classe: Un personaggio eccelso ottiene i privilegi di classe di entrambe le classi. Un chierico/ladro eccelso di 1° livello, ad esempio, ottiene attacco furtivo +1d6, scoprire trappole, incantesimi da chierico di 1° livello, e la capacità di scacciare o intimorire non morti. Le restrizioni basate sulla classe o le capacità (come la probabilità di fallimento incantesimi arcani e la proibizione di un druido di indossare armature metalliche) si applicano normalmente a un personaggio eccelso, a prescindere da quale sia la sua altra classe.

Un personaggio eccelso segue una procedura simile quando raggiunge il 2° livello e quelli successivi. Ogni volta che ottiene un nuovo livello, egli sceglie due classi, prende i migliori aspetti di entrambe, e li applica alle sue peculiarità. Bisogna però considerare alcune situazioni.

- I privilegi di classe che le due classi condividono (come schivare prodigioso) aumentano alla velocità della classe più rapida.
- I personaggi eccelsi con più di una classe di incantatore tengono traccia dei loro incantesimi al giorno separatamente per ogni classe.
- Un personaggio eccelso non può combinare assieme due classi di prestigio, mentre è possibile combinare una classe standard e una classe di prestigio. Le classi di prestigio che sono essenzialmente delle combinazioni (come il mistificatore arcano, il teurgo mistico e il cavaliere mistico) dovrebbero essere proibite se si fa uso di personaggi eccelsi, dato che complicano inutilmente l'equilibrio di gioco di una variante che già fornisce grandi poteri. Dal momento che è possibile per i personaggi eccelsi soddisfare i prerequisiti di una classe di prestigio prima del normale, il DM ha tutte le giustificazioni nel rendere più ardui da soddisfare i prerequisiti di una classe di prestigio in modo che sia disponibile solo dopo il 5° livello, anche per un personaggio eccelso.

Combinazioni eccelse

Siccome il giocatore di un personaggio eccelso sceglie due classi a ogni livello, le possibilità di personaggi sono praticamente illimitate. Le seguenti combinazioni sono particolarmente potenti.

Barbaro/Bardo: Il "bardaro" ha due scelte in battaglia: usare un misto di incantesimi di supporto al gruppo e attacchi, o andare in ira e usare la sua musica ispiratrice per spingere il resto del gruppo a seguirlo in battaglia. Solo le capacità di musica bardica che richiedono una prova di Intrattenere (come controcanto e *affascinare*) sono inutilizzabili durante l'ira. Barbari e bardi non indossano armature, quindi la selezione dell'attrezzatura è alquanto semplice.

Barbaro/Mago: Il barbaro pone sul tavolo il Dado Vita da d12, e per quel che importa al fragile mago è più che sufficiente. Un buon tiro salvezza sulla Tempra assicura che il personaggio eccelso si salvi la pelle in più di un'occasione, e un personaggio con un alto punteggio di Intelligenza sicuramente trarrà beneficio dall'unione di due liste di abilità di classe tanto differenti. E inoltre,

REGOLA PERSONALIZZATA: BONUS BASE FRAZIONALI

Le progressioni dei bonus di attacco base e dei bonus ai tiri salvezza base del *Manuale del Giocatore* incrementano a un ritmo frazionale, ma queste frazioni vengono eliminate a causa degli arrotondamenti. Per i personaggi a classe singola, questi arrotondamenti sono insignificanti, ma per i personaggi multiclasse spesso questi arrotondamenti producono un bonus di attacco base e un bonus ai tiri salvezza base ridotto rispetto a quanto risulterebbe se si sommassero anche le frazioni.

Ad esempio, un ladro di 1° livello/mago di 1° livello avrebbe un bonus di attacco base (BAB) +0 per ciascuna sua classe, risultando in un BAB totale di +0. Ma questo è causato soltanto dall'arrotondamento di ciascun valore frazionale a 0 prima di sommarli tra di loro: il personaggio ha in realtà BAB +3/4 dal suo livello di ladro e BAB +1/2 dal suo livello da mago. Se l'arrotondamento fosse stato fatto dopo aver sommato i valori frazionali, invece che prima, il personaggio avrebbe BAB +1 (arrotondato per difetto da 1 e 1/4).

La tabella seguente presenta valori frazionali per i tiri salvezza base e bonus di attacco base presentati sulla Tabella 3-1 del *Manuale del Giocatore*. Per determinare il bonus ai tiri salvezza base totale o il bonus di attacco base di un personaggio multiclasse, sommare i valori frazionali ottenuti dai suoi livelli di classe.

Per motivi di spazio, la tabella non mostra gli attacchi multipli ottenuti da personaggi con un bonus di attacco base +6. Un personaggio ottiene un secondo attacco quando il suo BAB raggiunge +6, un terzo a +11 e un quarto a +16, come di norma.

Questa variante è l'ideale per campagne con molti personaggi multiclasse, dato che comporta l'ottenimento da parte loro di bonus di attacco base e bonus ai tiri salvezza base leggermente superiori rispetto a una partita standard.

Ad esempio, in una partita standard, un chierico di 5° livello/guerriero di 2° livello avrebbe dei bonus ai tiri salvezza base di Temp +7, Rifl +1 e Vol +4. Con questa variante, lo stesso personaggio avrebbe Temp +7 (arrotondata per difetto da 7 e 1/2), Rifl +2 (arrotondato per difetto da 2 e 1/3) e Vol +5 (arrotondata per difetto da 5 e 1/6).

Altro esempio: un ladro di 2° livello/mago di 9° livello avrebbe un bonus di attacco base +5, +1 dal ladro e +4 dal mago. Usando il sistema frazionale, il bonus di attacco base di quel personaggio sarebbe +6, +1 e 1/2 dal ladro e +4 e 1/2 dal mago, sufficiente per ottenere un secondo attacco con un bonus di +1.

BONUS FRAZIONALI DI ATTACCO BASE E AI TIRI SALVEZZA

Livello di classe	Bonus ai tiri salvezza base (buono)	Bonus ai tiri salvezza base (scarso)	Bonus di attacco base (buono)	Bonus di attacco base (medio)	Bonus di attacco base (scarso)
1°	+2 e 1/2	+1/3	+1	+3/4	+1/2
2°	+3	+2/3	+2	+1 e 1/2	+1
3°	+3 e 1/2	+1	+3	+2 e 1/4	+1 e 1/2
4°	+4	+1 e 1/3	+4	+3	+2
5°	+4 e 1/2	+1 e 2/3	+5	+3 e 3/4	+2 e 1/2
6°	+5	+2	+6	+4 e 1/2	+3
7°	+5 e 1/2	+2 e 1/3	+7	+5 e 1/4	+3 e 1/2
8°	+6	+2 e 2/3	+8	+6	+4
9°	+6 e 1/2	+3	+9	+6 e 3/4	+4 e 1/2
10°	+7	+3 e 1/3	+10	+7 e 1/2	+5
11°	+7 e 1/2	+3 e 2/3	+11	+8 e 1/4	+5 e 1/2
12°	+8	+4	+12	+9	+6
13°	+8 e 1/2	+4 e 1/3	+13	+9 e 3/4	+6 e 1/2
14°	+9	+4 e 2/3	+14	+10 e 1/2	+7
15°	+9 e 1/2	+5	+15	+11 e 1/4	+7 e 1/2
16°	+10	+5 e 1/3	+16	+12	+8
17°	+10 e 1/2	+5 e 2/3	+17	+12 e 3/4	+8 e 1/2
18°	+11	+6	+18	+13 e 1/2	+9
19°	+11 e 1/2	+6 e 1/3	+19	+14 e 1/4	+9 e 1/2
20°	+12	+6 e 2/3	+20	+15	+10

SOMMARE LE FRAZIONI

Sommare metà, quarti e terzi può essere difficoltoso. Eccovi un facile esempio per aiutarvi con alcune delle somme più comuni che potreste incontrare.

1/4 + 1/3 = 7/12
1/4 + 2/3 = 11/12
1/2 + 1/3 = 10/12
1/2 + 2/3 = 14/12, o 1 e 2/12
3/4 + 1/3 = 13/12, o 1 e 1/12
3/4 + 2/3 = 17/12, o 1 e 5/12

– Andy Collins

Illus. di E. Cox

il personaggio è in grado di leggere e scrivere al 1° livello. L'unico lato negativo? Non si possono lanciare incantesimi in ira. Questa combinazione modifica deliberatamente gli stereotipi di entrambe le classi, quindi potrebbe essere necessario utilizzare un po' più di tempo a pensare al background del proprio personaggio.

Chierico/Stregone: Questa combinazione eccelsa è effettivamente la classe di prestigio del teurgo mistico potenziata. Ci si può caricare di incantesimi di attacco con lo stregone, e riservare la lista del chierico a incantesimi di utilità e protezione che si possono poi sempre lanciare spontaneamente come incantesimi di guarigione se necessario. Come beneficio collaterale, l'alto Carisma aiuta sia nel migliorare la capacità di lanciare incantesimi arcani che lo scacciare non morti.

Druido/Ranger: Con il bonus di attacco base del ranger, il personaggio sarà un combattente più efficace quando assume la forma selvatica di un predatore. Le abilità extra di un ranger sono le benvenute, e se si sceglie lo stile di combattimento tirare con l'arco, in forma selvatica il personaggio sarà pronto sia nel combattimento a distanza che in quello ravvicinato.

Guerriero/Ranger: Questa è la classe per chi ama i talenti. La maggior parte dei guerrieri deve scegliere se suddividere i talenti tra combattimento in mischia e a distanza oppure enfatizzare un tipo di attacco a spese dell'altro. Il guerriero/ranger può seguire entrambe le strade, affidandosi ai suoi talenti da guerriero per migliorare gli attacchi in mischia e lo stile di combattimento del ranger, stile di combattimento migliorato e padronanza dello stile di combattimento per apprendere tre buoni talenti con l'arco.

Guerriero/Ladro: Tutti i ladri amano porsi alle spalle di un nemico e infliggergli danni da attacco furtivo. Con questa combinazione eccelsa, il trucco riesce ancora meglio perché il personaggio ha i punti ferita e la Classe Armatura per sopravvivere a uno scontro ravvicinato con il nemico, colpendo più spesso, e disponendo di più attacchi, che vuol dire anche maggiori possibilità di raccogliere una manciata di d6. Il personaggio può indossare armature pesanti, peggiorando alcune delle sue abilità migliori e perdendo l'accesso a eludere.

Monaco/Chierico: Probabilmente il personaggio rinuncerà alla sua armatura, ma potrà percorrere tutto il campo di battaglia in un lampo, guarire i propri compagni e danneggiare i suoi avversari con una combinazione come pugno stordente con un incantesimo *cura ferite gravi* a corredo. Una volta creato il nuovo personaggio, sfogliare il *Manuale del Giocatore* e notare quanti spettacolari incantesimi da chierico hanno raggio di azione a contatto. La stessa Saggezza che guida le capacità di lanciare incantesimi del personaggio ne migliora la Classe Armatura.

Monaco/Mago e Monaco/Stregone: Con tre tiri salvezza buoni, più punti ferita, e la migliore Classe Armatura senza armatura, il monaco copre molti dei punti deboli del mago e dello stregone. L'unico lato negativo è che i punteggi di caratteristica più importanti per mago e stregone (Intelligenza e Carisma) sono quelli che al monaco servono di meno. Potrebbe essere una combinazione veramente difficile da gestire, in particolare se si sta usando un metodo di generazione delle caratteristiche a punti.

Paladino/Stregone: Il Carisma è il cardine di questa combinazione. Perché? Due parole: grazia divina. Come tutti gli stregoni, il personaggio manderà il suo Carisma nella stratosfera con l'aumento ogni quattro livelli e il miglior *mantello del Carisma* che potrà permettersi. Ogni volta che otterrà nuovi incantesimi anche i suoi tiri salvezza miglioreranno. Il lato negativo? Non si possono indossare armature pesanti come il paladino.

Stregone/Mago: A differenza della maggior parte dei personaggi eccelsi, i suoi punti ferita, Classe Armatura, bonus di attacco base e bonus ai tiri salvezza base non è migliore di quello di un normale mago o stregone. Ma, cielo, gli incantesimi che può lanciare! A differenza del normale incantatore arcano può permettersi di utilizzare i suoi incantesimi di più alto livello nella maggior parte degli scontri. È una buona idea utilizzare gli slot da stregone per incantesimi da combattimento (come l'onnipresente *palla di fuoco*) e l'occasionale incantesimo di utilità o difesa (magari *armatura magica* o *velocità*). Quindi si possono usare gli slot da mago per incantesimi che sono fantastici contro nemici specifici (come *congedo*) o in alcune situazioni sono dei

veri salvavita (come *forma gassosa*). Con la propria selezione di incantesimi da mago si può giocare un po' di più, perché si hanno tutti i potenti incantesimi da stregone come supporto.

EQUILIBRARE I PERSONAGGI ECCELSI

Ovviamente, questa variante porta alla generazione di personaggi che sono palesemente più potenti dei normali personaggi di D&D. Ma quanto più potenti? La risposta semplice (i personaggi eccelsi sono il doppio più potenti dei personaggi standard) non è accurata. I personaggi eccelsi non godono di un vantaggio nella moneta di scambio più preziosa di D&D: il numero di azioni disponibili. Anche un personaggio che può combattere come un barbaro e lanciare incantesimi come uno stregone, non può fare entrambe le cose nello stesso round. Un personaggio eccelso non può trovarsi in due posti contemporaneamente come due personaggi separati. I personaggi eccelsi che cercano di svolgere due ruoli nella compagnia (ad esempio, combattente di mischia e incantatore) si trovano a dover dividere le loro scelte di talenti, miglioramenti dei punteggi di caratteristica, e selezione dell'attrezzatura tra le due funzioni.

Sebbene un personaggio eccelso non sia così potente come due personaggi di pari livello, è certamente più forte di un personaggio standard dello stesso livello. I punti ferita saranno sempre perlomeno pari a quelli di un personaggio standard, i tiri salvezza saranno quasi sicuramente migliori, e i personaggi eccelsi godono di una versatilità che i personaggi standard non possono ottenere se non multiclassando. Inoltre, un gruppo di personaggi eccelsi ha una resistenza superiore e dispone di un maggior quantitativo di incantesimi al giorno, e quindi possono affrontare spesso sei o più combattimenti consecutivi senza doversi fermare a riposare e preparare nuovi incantesimi.

I giocatori potrebbero essere attratti dall'idea di interpretare guerrieri con potenti attacchi furtivi o incantatori che possono lanciare tutti gli incantesimi del *Manuale del Giocatore*. Ma come il DM sa bene, l'unica misura di potere di un PG che importa è la sua comparazione con la potenza dei PNG. Mandandogli contro mostri con un Grado di Sfida più alto, il DM gli offrirà sfide comunque significative. I personaggi eccelsi sembrano superiori se paragonati ai personaggi standard di D&D, ma è una valutazione erronea. Con questa variante, i personaggi "standard" di D&D non esistono.

Ecco come costruire una campagna che può gestire personaggi eccelsi.

Gradi di Sfida: I personaggi eccelsi possono ovviamente affrontare più avversari dei personaggi standard. Il modo più semplice per compensare a questo fatto è utilizzare avventure con mostri più forti. In generale, una compagnia di quattro personaggi eccelsi può affrontare più incontri con un singolo mostro di Grado di Sfida pari al livello medio della compagnia +1. Se il mostro rappresenta una sfida perché obbliga i personaggi a superare tiri salvezza a rischio di vita (come una medusa o una viverna), contro personaggi eccelsi sarà ancora più debole, dato che essi hanno pochi o nessun tiro salvezza debole. I personaggi possono affrontare più scontri contro creature del genere a un Grado di Sfida pari al livello medio della compagnia +2. Un cumulo strisciante (GS 6) o una medusa (GS 7) sarebbero un incontro medio appropriato per quattro personaggi eccelsi di 5° livello. Se si segue questo approccio, bisogna notare anche che i personaggi guadagneranno esperienza più in fretta che in una tipica campagna di D&D, dato che acquisiranno esperienza come se questi incontri fossero più ardui di quanto siano in realtà. Se si è a proprio agio con la gestione di grandi poteri, questo potrebbe rivelarsi un beneficio aggiuntivo e non un problema. Se ci si basa su avventure pubblicate, questo è anche il metodo più facile per gestirle.

Se si vuole invece mantenere l'avanzamento di livello al normale ritmo di D&D di circa tredici incontri per livello, ridurre il Grado di Sfida di tutti i mostri e PNG nella campagna di 1 (o di 2 se si affidano al fatto che i PG falliscano un tiro salvezza per produrre una sfida). Il cumulo strisciante e la medusa diventerebbero entrambi mostri da GS 5, e i personaggi eccelsi guadagnerebbero esperienza al solito ritmo. I mostri con Grado di Sfida 1 diventerebbero 1/2, e altri mostri con i Gradi di Sfida frazionali avrebbero il proprio GS dimezzato (i coboldi diventerebbero GS 1/6 in altre parole). Molti tipici mostri con basso GS non funzionano un granché bene contro una compagnia di personaggi eccelsi, anche di 1° livello.

Sviluppo delle avventure: Una volta modificato il Grado di Sfida, il DM deve affrontare un fattore più subdolo nello sviluppo di avventure per personaggi eccelsi. Deve tenere conto della maggiore "resistenza all'avventura" dei personaggi eccelsi sia mentre prepara l'avventura sia mentre dirige l'avventura al tavolo da gioco. Dato che i personaggi eccelsi hanno più punti ferita, migliori tiri salvezza, e liste degli incantesimi più lunghe dei normali personaggi di D&D, possono affrontare più incontri di fila prima di iniziare a scarseggiare in punti ferita e incantesimi.

I personaggi eccelsi possono, ad esempio, introdursi a fondo in un dungeon durante la loro prima esplorazione, quando gli abitanti di un dungeon potrebbero non attenderli. I difensori di qualsiasi luogo in un'avventura localizzata non possono contare di sfiancare dei personaggi eccelsi. Essi devono rappresentare una minaccia sufficiente perché i personaggi eccelsi decidano di ritirarsi per paura delle loro vite, non perché il mago ha quasi terminato i suoi incantesimi.

Nelle avventure basate suglie eventi, i personaggi possono provocare disordini nella tabella di marcia, perché hanno maggiori risorse a propria disposizione. Ad esempio, un mago/stregone eccelso di 10° livello può teletrasportare facilmente l'intera compagnia quattro volte al giorno, e senza far ricorso a pergamene. Ciò vuol dire due viaggi di andata e ritorno dal vecchio saggio esperto nella traduzione di rune in un batter di ciglia.

Al tavolo da gioco, il DM potrebbe voler condurre sessioni più lunghe dato che il periodo di riposo per i personaggi è di solito un punto naturale di arresto anche per i giocatori, e i personaggi eccelsi hanno meno periodi di riposo. Se ci si ferma nel mezzo dell'azione, incoraggiare i giocatori a prendere nota attentamente di quali capacità di classe abbiano consumato, quali incantesimi abbiano attivi, e altre informazioni rilevanti. I personaggi eccelsi sono sufficientemente complessi che affidarsi solo alla memoria corre il rischio di causare solo guai.

PNG: Un aspetto importante della maggior parte delle campagne è la verosimiglianza, concetto che è basato sulla nozione che tutto ciò che accade nel mondo di campagna obbedisce allo stesso gruppo di regole. Di conseguenza, molti PNG importanti del gioco dovrebbero essere anch'essi personaggi eccelsi. Probabilmente sarà irrilevante che dei PNG combattenti di basso livello acquisiscano due classi, ma ogni PNG sopra il 1° livello dovrebbe essere costruito come personaggio eccelso. (I PNG con livelli in sole classi da PNG, ovvero adepto, aristocratico, combattente, esperto e popolano, possono restare personaggi standard).

Classi di prestigio: La natura ad alto potere della variante personaggio eccelso offre più spazio alla creazione di classi di prestigio uniche. Per prima cosa, si possono creare classi di prestigio altamente specializzate, che risulteranno una scelta appetibile per i PG dato che il personaggio potrà continuare ad avanzare nella sua classe regolare mentre acquisisce livelli nella classe di prestigio. I giocatori non si sentiranno costretti a seguire una classe di prestigio molto specifica se contemporaneamente potranno avanzare in un'altra classe. Secondo, si possono creare classi di prestigio veramente devastanti, ma al costo aggiuntivo che queste classi occuperebbero entrambe le scelte di classe dei personaggi eccelsi. Ad esempio, una classe di prestigio che offrisse Dado Vita d12, bonus di attacco base +1 per livello, due buoni tiri salvezza, piena capacità di lanciare incantesimi e una schiera di privilegi di classe sarebbe completamente sbilanciata

nelle partite normali di D&D. Ma se prende entrambi gli "slot di classe" dei personaggi eccelsi, allora non sarà più potente del prendere un livello della combinazione barbaro/mago.

Ritmo della campagna: Una volta modificata come delineato sopra, una campagna che utilizza personaggi eccelsi non è molto diversa da una normale campagna di D&D. I personaggi eccelsi non ottengono accesso a capacità in grado di alterare una campagna più in fretta di quanto non accada ai personaggi standard. Nessun personaggio eccelso può utilizzare il *teletrasporto* o animare i morti sotto il proprio comando prima del 9° livello, e nessun personaggio eccelso che non sia un monaco riceve un secondo attacco in mischia prima del 6° livello. I personaggi eccelsi riescono ad affrontare mostri di uno o due livelli superiori al proprio, ma continueranno a combattere gnoll ai bassi livelli, beholder ai livelli medi e balor agli alti livelli. Forse, l'unica differenza percettibile in termini di ritmo della campagna è che i PG eccelsi sono "qualcosa di speciale" fin dall'inizio. Essi sono molto più potenti del tipico popolano di 1° livello anche all'inizio della campagna. Comunque, questa differenza avrà valore solo per uno o due livelli, dato che il personaggio standard di 3° livello è già molto più potente del popolano di 1° livello.

CLASSI GENERICHE

Tra il *Manuale del Giocatore*, vari supplementi di D&D e d20 System, e questo libro, le scelte di classe a disposizione del giocatore possono sembrare eccessive. Sebbene questa varietà possa condurre a combinazioni interessanti ed eccitanti, un DM che desidera dirigere una campagna più semplice (consentendo comunque una certa varietà di personaggi) può utilizzare le classi del personaggio "generiche" al posto delle classi del personaggio del *Manuale del Giocatore*.

Le tre classi generiche qui presentate (combattente, esperto e incantatore) coprono tutti i ruoli comuni di un gruppo di avventurieri. (Nonostante condividano il nome di alcune classi di PNG della *Guida del Dungeon Master*, il combattente e l'esperto qui presentati sono molto diversi da quelle classi). Ma nonostante l'approccio basilare alla creazione del personaggio di queste classi, ognuna permette la creazione di un gran numero di archetipi tramite la selezione di abilità e talenti.

Se si fa uso di queste tre classi generiche, non si dovrebbe far uso delle classi del *Manuale del Giocatore* (o delle classi varianti presentate in questo libro). Si possono ancora includere le classi di prestigio, se si desidera aggiungere un livello di complessità al gioco, ma si potrebbe dover modificare alcuni dei prerequisiti delle classi di prestigio che includono privilegi di classe non disponibili a queste classi.

Illus. di S. Belledin

Esperto *Incantatore* *Combattente*

TIRI SALVEZZA

Ogni classe generica ha uno o due tiri salvezza buoni e uno o due tiri salvezza scarsi. Al 1° livello, il personaggio decide quali sono i tiri salvezza buoni e quali scarsi. Se in seguito il personaggio ottiene livelli in un'altra classe, sceglierà quali sono i tiri salvezza buoni e quelli scarsi di quella classe.

Ad esempio, Michele sta creando un combattente di 1° livello, una classe con un tiro salvezza buono e due tiri salvezza scarsi. Egli vuole creare un agile spadaccino, quindi sceglie come suo tiro salvezza buono i Riflessi e come tiri salvezza scarsi Tempra e Volontà.

In seguito, il combattente di Michele ottiene un livello da esperto, una classe con due tiri salvezza buoni e un tiro salvezza scarso. Michele vuole tenere il tiro salvezza sui Riflessi alto, quindi lo sceglie come uno dei due buoni. Vuole anche che il suo personaggio diventi più abile a resistere agli ammaliamenti, e quindi seleziona la Volontà come altro tiro salvezza buono, mentre la Tempra resta il tiro salvezza scarso.

ABILITÀ DI CLASSE

Ogni classe generica ha un numero specifico di abilità di classe, come fornito nella descrizione della classe. Quando un personaggio acquisisce il suo primo livello in una classe generica, sceglie quali abilità saranno le sue abilità di classe. Una volta scelte, il personaggio non potrà più cambiare la sua selezione di abilità (tuttavia guadagnando livelli in un'altra classe, potrà scegliere delle abilità diverse come abilità per quella classe).

Ad esempio, un combattente ha sei abilità di classe, più Artigianato. Michele vuole interpretare un combattente agile e astuto che usa con buona efficacia Destrezza e Carisma. Al 1° livello, il personaggio sceglie come sue abilità di classe Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Saltare (For).

Quando il combattente di Michele ottiene un livello da esperto, una classe con dodici abilità di classe più Artigianato e Professione, deve scegliere una nuova serie di abilità di classe. Michele vuole che il suo personaggio sia in grado di continuare con le stesse abilità come abilità di classe, quindi inizia a scegliere tutte le abilità che aveva già scelto come combattente. Dato che il suo personaggio ha iniziato a intraprendere una carriera da ladro e rapinatore aggiunge Ascoltare (Sag), Conoscenze (locali) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Scalare (For) e Scassinare Serrature (Des) alla sua lista di abilità di classe.

TALENTI BONUS

Ogni classe ottiene un talento bonus al 1° livello, e ulteriori talenti bonus a livelli specifici nel corso della carriera del personaggio. Ogni volta che il personaggio ottiene un talento bonus, egli può selezionare qualsiasi talento di cui soddisfa i prerequisiti. Non esiste una lista di talenti bonus da cui scegliere.

Ai fini di queste classi, i seguenti privilegi di classe possono essere scelti al posto dei talenti bonus (a meno che non sia indicato altrimenti, ognuno può essere selezionato solo una volta).

Attacco furtivo (Str): Come la capacità del ladro, ma aggiunge +2d6 al tiro per i danni. *Prerequisiti:* Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Nascondersi 4 gradi.

Attacco furtivo migliorato (Str): Aggiunge +3d6 ai danni dell'attacco furtivo. *Prerequisiti:* Muoversi Silenziosamente 11 gradi, Nascondersi 11 gradi, attacco furtivo.

Attacco furtivo superiore (Str): Aggiunge +4d6 ai danni dell'attacco furtivo. *Prerequisiti:* Muoversi Silenziosamente 18 gradi, Nascondersi 18 gradi, attacco furtivo, attacco furtivo migliorato.

Eludere (Str): Come la capacità del monaco. *Prerequisito:* Tiro salvezza sui Riflessi base +3.

Eludere migliorato (Str): Come la capacità del monaco. *Prerequisiti:* Tiro salvezza sui Riflessi base +7, eludere.

Empatia selvatica (Str): Come la capacità del druido. *Prerequisito:* Addestrare Animali 4 gradi.

Famiglio: Come la capacità dello stregone. Utilizza il livello dell'incantatore per determinare le capacità del famiglio. *Prerequisito:* Capacità di lanciare incantesimi arcani.

Nemico prescelto (Str): Come la capacità del ranger. Può essere selezionata più di una volta; ogni selezione aggiuntiva migliora il bonus contro un nemico prescelto (compreso quello appena selezionato) di +2.

Percepire trappole (Str): Combina i privilegi di classe del ladro percepire trappole e scoprire trappole. *Prerequisito:* Cercare 4 gradi.

Punire il male (Sop): Come la capacità del paladino, una volta al giorno, più un utilizzo addizionale per ogni cinque livelli del personaggio. *Prerequisito:* Allineamento buono.

Scacciare non morti (Sop): Come la capacità del chierico. *Prerequisito:* Capacità di lanciare incantesimi divini.

Schivare prodigioso (Str): Combina i privilegi di classe del barbaro schivare prodigioso e schivare prodigioso migliorato. Tutti i livelli di classe sono cumulativi per determinare il livello minimo del personaggio richiesto per compiere un attacco furtivo contro il personaggio.

Non si possono ricreare tutte le classi del *Manuale del Giocatore* con queste versioni generiche, soprattutto quelle con privilegi complicati, unici o specializzati come la musica bardica, il famiglio di un mago, o la capacità forma selvatica di un druido. Se il DM lo permette, si potrebbero selezionare altri privilegi di classe al posto di uno o più talenti.

COMBATTENTE

Il combattente è il guerriero base del trio di classi generiche. Ha infatti i punti ferita, l'abilità di combattimento, i talenti bonus e la selezione delle armi del guerriero.

A differenza del guerriero, il combattente può selezionare abilità di classe diverse, può indicare uno dei suoi tiri salvezza come buono, e può selezionare i suoi talenti da tutto l'elenco dei talenti disponibili. Inoltre, se vuole essere competente nelle armature pesanti, deve acquisire il talento Competenza nelle Armature (pesanti).

Dado Vita: d10.

Bonus ai tiri salvezza base: Un tiro salvezza buono e due scarsi.

Abilità di classe: Scegliere sei abilità come abilità di classe, più Artigianato.

Punti abilità: 2 + modificatore di Int (o il quadruplo al 1° livello).

Competenza nelle armi e nelle armature: Tutte le armi semplici e da guerra; armature leggere e medie; scudi (ma non lo scudo torre).

Tabella 2-7: Combattente

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. buono	Tiro salv. scarso	Speciale
1°	+1	+2	+0	Talento bonus
2°	+2	+3	+0	Talento bonus
3°	+3	+3	+1	-
4°	+4	+4	+1	Talento bonus
5°	+5	+4	+1	-
6°	+6/+1	+5	+2	Talento bonus
7°	+7/+2	+5	+2	-
8°	+8/+3	+6	+2	Talento bonus
9°	+9/+4	+6	+3	-
10°	+10/+5	+7	+3	Talento bonus
11°	+11/+6/+1	+7	+3	-
12°	+12/+7/+2	+8	+4	Talento bonus
13°	+13/+8/+3	+8	+4	-
14°	+14/+9/+4	+9	+4	Talento bonus
15°	+15/+10/+5	+9	+5	-
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	Talento bonus
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	-
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	Talento bonus
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	-
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	Talento bonus

Talenti bonus: Il combattente riceve un talento bonus al 1° livello, un altro al 2° livello e un altro ogni livelli di classe pari successivo (4°, 6° e così via).

ESPERTO

L'esperto può essere un tuttofare o maestro di una limitata area di competenza. A seconda della sua selezione di abilità e talenti, potrebbe concentrarsi sugli affari diplomatici, la furtività, il combattimento, la sopravvivenza nelle terre selvagge, il furto, o qualsiasi altro tipo di attività cruciale.

A prima occhiata, l'esperto sembra simile al ladro; condivide la capacità di combattimento di quella classe, un'ampia gamma di abilità e la tendenza a portare armi semplici e armature leggere. A differenza del ladro, l'esperto non ha speciali privilegi di classe, ma definisce invece la sua specializzazione con la scelta dei suoi talenti.

Dado Vita: d6.

Bonus ai tiri salvezza base: Due tiri salvezza buoni e uno scarso.

Abilità di classe: Scegliere dodici abilità come abilità di classe, più Artigianato e Professione.

Tabella 2-8: Esperto

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. buono	Tiro salv. scarso	Speciale
1°	+0	+2	+0	Talento bonus
2°	+1	+3	+0	Talento bonus
3°	+2	+3	+1	-
4°	+3	+4	+1	Talento bonus
5°	+3	+4	+1	-
6°	+4	+5	+2	-
7°	+5	+5	+2	-
8°	+6/+1	+6	+2	Talento bonus
9°	+6/+1	+6	+3	-
10°	+7/+2	+7	+3	-
11°	+8/+3	+7	+3	-
12°	+9/+4	+8	+4	Talento bonus
13°	+9/+4	+8	+4	-
14°	+10/+5	+9	+4	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	Talento bonus
17°	+12/+7/+2	+10	+5	-
18°	+13/+8/+3	+11	+6	-
19°	+14/+9/+4	+11	+6	-
20°	+15/+10/+5	+12	+6	Talento bonus

Tabella 2-9: Incantatore

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. buono	Tiro salv. scarso	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	Talento bonus	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	-	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+3	+1	-	5	4	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+4	+1	-	6	5	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+4	+1	Talento bonus	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+5	+2	-	6	6	4	2	-	-	-	-	-	-
7°	+3	+5	+2	-	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
8°	+4	+6	+2	-	6	6	5	4	2	-	-	-	-	-
9°	+4	+6	+3	-	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
10°	+5	+7	+3	Talento bonus	6	6	6	5	4	2	-	-	-	-
11°	+5	+7	+3	-	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
12°	+6/+1	+8	+4	-	6	6	6	6	5	4	2	-	-	-
13°	+6/+1	+8	+4	-	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
14°	+7/+2	+9	+4	-	6	6	6	6	6	5	4	2	-	-
15°	+7/+2	+9	+5	Talento bonus	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
16°	+8/+3	+10	+5	-	6	6	6	6	6	6	5	4	2	-
17°	+8/+3	+10	+5	-	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
18°	+9/+4	+11	+6	-	6	6	6	6	6	6	6	5	4	2
19°	+9/+4	+11	+6	-	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
20°	+10/+5	+12	+6	Talento bonus	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Punti abilità: 6 + modificatore di Int (o il quadruplo al 1° livello).

Competenza nelle armi e nelle armature: Tutte le armi semplici, un'arma da guerra; armature leggere.

Talenti bonus: L'esperto riceve un talento bonus al 1° livello, un altro al 2° livello, un altro al 4° livello, e un altro ogni quattro livelli di classe successivi (8°, 12° e così via).

INCANTATORE

Che sia arcano o divino, l'incantatore dispone di un dispiegamento di effetti magici a sua disposizione. A seconda della sua scelta di incantesimi, può essere un guaritore o un ammaliatore, un necromante o un illusionista.

L'incantatore assomiglia molto allo stregone, sebbene disponga di meno incantesimi al giorno rispetto a quella classe. In cambio, ottiene un numero di talenti bonus che può utilizzare per migliorare la sua attitudine alla magia, aumentare le proprie probabilità di sopravvivenza, potenziare le sue doti di combattente o raggiungere qualsiasi altro obiettivo.

Dado Vita: d4.

Bonus ai tiri salvezza base: Un tiro salvezza buono e due scarsi.

Abilità di classe: Scegliere quattro abilità come abilità di classe, più Artigianato, Conoscenze (tutte) e Professione.

Punti abilità: 2 + modificatore di Int (o il quadruplo al 1° livello).

Competenza nelle armi e nelle armature: Un'arma semplice; nessuna armatura.

Talenti bonus: L'esperto riceve un talento bonus al 1° livello, un altro al 5° livello e un altro ogni cinque livelli di classe successivi (10°, 15° e così via).

Incantesimi: Un incantatore apprende e lancia incantesimi come uno stregone. Egli può selezionare i suoi incantesimi conosciuti dalla lista degli incantesimi dei chierici, dei druidi e dei maghi/stregoni.

Un incantatore deve scegliere al 1° livello se essere un incantatore arcano o divino. Questa scelta non ha alcun impatto sugli incantesimi che può imparare, ma influenza quali pergamene potrà usare e quale punteggio di caratteristica governerà la sua capacità di lanciare incantesimi. Un incantatore arcano può selezionare Intelligenza o Carisma come punteggio di caratteristica che determina l'incantesimo di livello più alto che può apprendere o lanciare, e la Classe Difficoltà dei tiri salvezza dei suoi incantesimi. Un incantatore divino deve utilizzare la Saggezza per determinare l'incantesimo di più alto livello che può apprendere o lanciare, e la CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi.

Multiclassamento: Un personaggio può multiclassare tra incantatore arcano e incantatore divino.

Tabella 2-10: Incantesimi conosciuti dall'incantatore

Livello	Incantesimi conosciuti 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5°	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6°	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7°	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8°	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9°	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10°	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11°	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12°	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13°	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14°	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15°	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16°	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

PERSONAGGI GENERICI MULTICLASSE

Con sole tre classi tra cui scegliere (quattro se si considerano incantatore arcano e incantatore divino come classi separate), il multiclassamento in questo sistema offre molta meno varietà che nel sistema standard. Di conseguenza il DM non dovrebbe applicare una penalità ai PE per i personaggi multiclasse.

Se si vuole mantenere il sapore di "classe preferita" del gioco standard, considerare qualsiasi razza la cui classe preferita è barbaro, guerriero, monaco o paladino come se avesse il combattente come classe preferita. Una razza la cui classe preferita è il bardo, ladro o ranger ha l'esperto come classe preferita. Una razza la cui classe preferita è il chierico o il druido ha l'incantatore divino come classe preferita, mentre una razza la cui classe preferita è il mago o lo stregone ha l'incantatore arcano come classe preferita.

Dopo aver scelto la razza e la classe del personaggio, l'operazione successiva è quella di aggiungere i dettagli che lo rendono davvero unico. Le abilità, i talenti, l'allineamento del personaggio e altri fattori lo aiutano a differenziarsi dagli altri individui che ne condividono razza e/o classe, e allo stesso tempo dargli una precisa collocazione nel mondo di gioco.

Questo capitolo include regole varianti che possono essere aggiunte al sistema di abilità e talenti delle vostre partite. Alcune, come la variante delle prove complesse di abilità, hanno un impatto relativamente minore sullo svolgimento del gioco. Altre, come il sistema alternativo delle abilità, possono modificare sostanzialmente alcuni elementi importanti del gioco. Come per qualsiasi variante, considerarle attentamente prima di decidere di introdurle nel gioco. A differenza delle razze e classi varianti (che di solito hanno effetto solo su coloro che decidono di interpretarle) questi cambiamenti influenzano tutti i personaggi della partita. Per questa ragione, il DM dovrebbe consultarsi con tutti i suoi giocatori prima di prendere una decisione riguardante l'uso di queste varianti. Accertarsi che tutti siano disposti a provare queste nuove regole prima di apportare un cambiamento radicale al funzionamento del gioco. Farlo, non solo farà sentire i giocatori più coinvolti nella campagna, ma servirà anche a evitare malcontenti.

SISTEMI ALTERNATIVI DI ABILITÀ

Se comparato alle azioni di combattimento e alle doti magiche dei personaggi nelle partite di Dungeons & Dragons, il sistema delle abilità sembra spesso un cugino povero. Esso è in realtà una parte dettagliata del sistema di gioco di D&D su cui trascorrere gran quantità di tempo se si vogliono creare PG, PNG o mostri dettagliati da usare nelle partite. I sistemi di abilità varianti discussi qui eliminano parte della complessità del sistema di abilità standard, ma al costo di minori opportunità di personalizzazione.

GRADI MASSIMI, SCELTE LIMITATE

Questo sistema variante delle abilità permette un minimo di personalizzazione durante la fase di creazione e progressione del personaggio. Permette di effettuare maggiori scelte a priori, e le limita nel procedere. In generale, questo sistema funziona per quei giocatori e DM che vogliono sfruttare la versatilità del sistema di abilità ma non vogliono preoccuparsi di contare ogni singolo punto abilità e modificare le abilità ad ogni livello. È particolarmente utile per quei DM che creano PNG da zero.

Essenzialmente, questo sistema tratta ogni abilità come se fosse un'abilità conosciuta o un'abilità sconosciuta. Si considera che ogni personaggio abbia il massimo dei gradi di abilità per il suo livello in ogni abilità conosciuta, e nessun grado nelle abilità a lui sconosciute.

Apprendere le abilità

Ogni personaggio inizia il gioco conoscendo un numero di abilità pari al numero di punti abilità che il suo personaggio otterrebbe a ogni nuovo livello di classe. Quando si crea un personaggio, scegliere un numero di abilità conosciute basandosi sul primo livello di classe (vedi Tabella 3-1: "Abilità per classe"). I personaggi umani aggiungono uno al numero di abilità conosciute.

Tabella 3-1: Abilità per classe

Classe	Numero di abilità conosciute[1]
Barbaro	4 + modificatore di Int
Bardo	6 + modificatore di Int
Chierico	2 + modificatore di Int
Druido	4 + modificatore di Int
Guerriero	2 + modificatore di Int
Ladro	8 + modificatore di Int
Mago	2 + modificatore di Int
Monaco	4 + modificatore di Int
Paladino	2 + modificatore di Int
Ranger	6 + modificatore di Int
Stregone	2 + modificatore di Int

1 Minimo di un'abilità conosciuta, quale che sia la penalità di Intelligenza.

Per le classi e i tipi di mostri non indicati nell'elenco, assegnare un numero di abilità conosciute pari al numero di punti abilità ottenuti a ogni nuovo livello o Dado Vita, più il modificatore di Intelligenza del personaggio o del mostro.

Annotare qualora ogni abilità sia un'abilità di classe o un'abilità di classe incrociata per il personaggio, in base alla sua classe iniziale.

Ad esempio, Gimble lo gnomo bardo ha un'Intelligenza di 12 (bonus di +1), e quindi al 1° livello potrebbe conoscere sette abilità. Egli sceglie le seguenti sette abilità (e indica Falsificare come abilità di classe incrociata):

Intrattenere (strumenti a corda)
Sapienza Magica
Utilizzare Oggetti Magici
Raccogliere Informazioni
Ascoltare
Decifrare Scritture
Falsificare (ci)

Modificatori di abilità

Per ogni abilità conosciuta, il modificatore è calcolato come se il personaggio avesse il massimo numero di gradi permessi in quell'abilità. Per un'abilità di classe, il modificatore dell'abilità è pari al livello del personaggio +3; per un'abilità di classe incrociata, il modificatore è la metà di quella cifra, arrotondata per difetto.

Come nel caso di una normale prova di abilità, si somma qualsiasi altro modificatore applicabile (bonus razziali, modificatori di caratteristica, bonus di sinergia e così via).

Ad esempio, al 5° livello, Gimble ha Carisma 16 e un liuto perfetto. Quando effettua una prova di Intrattenere (strumenti a corda), usa la seguente formula:

1d20 + 8 (abilità di classe) + 3 (modificatore di Car) +1 (liuto perfetto)

Quando effettua una prova di Falsificare, la formula cambia per riflettere che Falsificare è un'abilità di classe incrociata:

1d20 + 4 (abilità di classe incrociata) + 1 (modificatore di Int)

Le abilità che non hanno gradi, come Parlare Linguaggi, funzionano in maniera diversa. Un personaggio che sceglie Parlare Linguaggi come abilità conosciuta apprende quattro nuovi linguaggi al 1° livello e un nuovo linguaggio a ogni livello successivo (se Parlare Linguaggi è un'abilità di classe) o due nuovi linguaggi al 1° livello e un nuovo linguaggio a ogni livello dispari successivo (se Parlare Linguaggi è un'abilità di classe incrociata).

Prerequisiti e gradi minimi di abilità

Se è necessario determinare quanti gradi un personaggio possieda in un'abilità (ai fini di determinare i prerequisiti per una classe di prestigio o talento, o per qualsiasi altra ragione), si assuma che il personaggio possieda il massimo numero di gradi che possa avere in qualsiasi abilità conosciuta. Per le abilità di classe, sarà sempre il livello del personaggio +3, e per le abilità di classe incrociata la metà di questo totale (arrotondata per difetto).

Ad esempio, per usare la capacità bardica canto di libertà, Gimble deve essere almeno di 12° livello e possedere 15 gradi in un'abilità di Intrattenere. Dato che Intrattenere è un'abilità di classe dei bardi, e Gimble ha scelto Intrattenere (strumenti a corda) come una delle sue abilità, viene considerato come se avesse il massimo possibile numero di gradi in Intrattenere. Quindi, al 12° livello, egli è considerato avere 15 gradi in Intrattenere (strumenti a corda). Allo stesso tempo, egli è considerato avere solo 7 gradi in Falsificare (un'abilità di classe incrociata).

Personaggi multiclasse

Il multiclassamento con questo sistema variante è leggermente più complesso delle regole normali e non permette di ottenere gli stessi risultati di un personaggio classe singola.

Per prima cosa, comparare l'attuale lista delle abilità conosciute dal personaggio alla lista delle abilità di classe della sua nuova classe. Se una delle nuove abilità di classe è attualmente conosciuta come abilità di classe incrociata, la si può scegliere e farla diventare un'abilità di classe. Questo cambiamento incrementa immediatamente il modificatore relativo all'abilità selezionata (vedi "Modificatori di abilità", sopra). Ogni volta che il personaggio ottiene un livello in questa nuova classe, può scegliere un'altra abilità analoga, se applicabile, e cambiarla da abilità di classe incrociata ad abilità di classe.

Seconda cosa, comparare il numero delle abilità conosciute dalla nuova classe al 1° livello al numero di abilità conosciute al 1° livello dalla classe che già si possiede. Se si ha già più di una classe, compararla alla classe che conferirebbe il numero maggiore di abilità, anche se non è stata la prima classe del personaggio. Ad esempio, se si interpreta un ladro di 2° livello/guerriero di 5° livello e si assume un livello da barbaro, utilizzare il numero di abilità da ladro (8), anche se si possiedono più livelli da guerriero che da ladro.

Se la nuova classe conferisce un numero pari o inferiore di abilità, si può scegliere un'abilità dalla lista della nuova classe da aggiungere alle abilità conosciute come abilità di classe. La nuova abilità viene ottenuta immediatamente al massimo grado possibile.

Se la nuova classe conferisce fino a un massimo di quattro abilità in più della precedente miglior classe del personaggio, si possono scegliere due abilità dalla nuova lista di classe da aggiungere alle abilità conosciute come abilità di classe. Le due nuove abilità vengono ottenute immediatamente al massimo grado possibile.

Se la nuova classe conferisce cinque o più abilità più della precedente miglior classe del personaggio, si possono scegliere tre abilità dalla nuova lista di classe da aggiungere alle abilità conosciute come abilità di classe. Le tre nuove abilità vengono ottenute immediatamente al massimo grado possibile.

Svolgere questa operazione ogni volta che il personaggio ottiene il 1° livello in un'abilità di classe.

Questo sistema riflette l'idea che multiclassando, il personaggio apprende maggiori capacità e, in particolare, abilità. La maggior parte dei personaggi finisce con l'avere un numero di abilità e gradi superiore se si multiclassano utilizzando questo sistema variante, ma hanno una minore scelta di abilità.

Apprendere nuove abilità

Se il personaggio non è interessato a diventare multiclasse ma vuole comunque apprendere nuove abilità, ci sono due opzioni.

Se si incrementa il modificatore di Intelligenza, si possono apprendere ulteriori abilità. Effettuare questa scelta di abilità usando la lista di abilità di classe di qualsiasi classe posseduta. Si può scegliere un'abilità di classe o un'abilità di classe incrociata.

In alternativa, il DM può inserire il talento Conoscenza di Abilità, che incrementa il numero di abilità conosciute (vedi riquadro a nella pagina a fianco).

ABILITÀ BASATE SUL LIVELLO

Questa variante ancora più semplice assume che le abilità nelle partite siano ancora meno importanti e che non si abbia voglia di preoccuparsi di tenere traccia o mettersi alla ricerca dei gradi di abilità nel corso di una sessione di gioco movimentata.

Effettuare prove di abilità

In questo sistema, i personaggi di solito non ottengono gradi di abilità né tengono traccia dei punti abilità. Ogni personaggio possiede una lista di abilità conosciute che include tutte le sue abilità di classe (da tutte le classi).

Quando un personaggio effettua una prova di abilità con questa variante al sistema di abilità, usare queste formule:

Abilità di classe: 1d20 + livello del personaggio + modificatori
Abilità di classe incrociata: 1d20 + modificatori

Quello che si ottiene in versatilità lo si perde in capacità. I personaggi con un gran numero di abilità di classe sono estremamente versatili, ma anche il risultato medio delle loro prove di abilità è inferiore rispetto a quello di un personaggio che usi il sistema di abilità standard. Per le abilità al di fuori della loro area di competenza (le abilità di classe incrociata), non dispongono altro che delle proprie caratteristiche e magari qualche bonus magico o di altro tipo.

Con questo sistema, tutti i barbari sono bravi ad arrampicarsi, saltare, ascoltare, cavalcare e così via, ma non hanno praticamente nessuna capacità nel raggirare, nascondersi, cercare, intrattenere o altre abilità di classe incrociata. I monaci divengono acrobati eccezionali (dotati nell'equilibrio, nell'arrampicarsi, saltare e nelle acrobazie) ma con nessuna competenza al di fuori delle tipiche doti del monaco (come camuffarsi o la sopravvivenza).

Un personaggio che desideri specializzarsi o ampliare la sua conoscenza di abilità può comunque selezionare talenti come Abilità Focalizzata, Allerta e simili, che le abilità influenzate da questi talenti siano abilità di classe o abilità di classe incrociata. Questo è il modo migliore di agire per un guerriero che voglia migliorare la propria consapevolezza, un mago che voglia diventare più intimorente e così via.

Le abilità che non hanno gradi, come Parlare Linguaggi, funzionano diversamente. Un personaggio che abbia Parlare Linguaggi come abilità di classe apprende quattro nuovi linguaggi al 1° livello e un nuovo linguaggio ad ogni livello successivo. I personaggi senza Parlare Linguaggi come abilità di classe non possono apprendere nuovi linguaggi senza selezionare il talento Conoscenza di Abilità e indicare Parlare Linguaggi come abilità di classe.

Personaggi multiclasse

Dato che in un gioco che utilizza questo sistema le abilità non sono molto importanti (almeno questa è l'intenzione), quando un personaggio multiclassa, unire le liste di abilità. Considerare tutte le abilità presenti su entrambe le liste come abilità di classe.

CONOSCENZA DI ABILITÀ [GENERALE]

Il personaggio ottiene accesso a nuove conoscenze e capacità.

Beneficio: Scegliere due abilità da una delle attuali liste di abilità di classe del personaggio. Il personaggio conosce queste abilità come abilità di classe.

Speciale: Invece di scegliere due abilità di classe, si può scegliere una abilità di classe incrociata (che la si conosca o no) e apprenderla, trattandola d'ora in poi come un'abilità di classe.

Apprendere nuove abilità

Come per la variante dei gradi massimi descritta in precedenza, il talento Conoscenza di Abilità (vedi riquadro in questa pagina) può essere selezionato per aumentare il numero di abilità conosciute da un personaggio. In questo caso, il talento permette solo di designare un'abilità di classe incrociata come abilità di classe (dato che il personaggio già conosce tutte le sue abilità di classe).

PROVE COMPLESSE DI ABILITÀ

Con la maggior parte delle prove di abilità, un singolo tiro di dado determina immediatamente se il personaggio riesce o meno. Se un personaggio vuole saltare dall'altra parte di un baratro o ricordare una specifica informazione, il suo successo sarà immediatamente palese dopo una singola prova di abilità.

Per le azioni complicate e che richiedono tempo (come disattivare una trappola molto complessa o ricercare un'informazione poco nota), o nei momenti in cui il DM vuole far salire la tensione, la variante delle prove complesse di abilità qui descritta può entrare in gioco. La complessità della prova è riflessa dalla CD della prova richiesta, il numero di tiri riusciti necessari per completare l'azione, e il massimo numero di tiri falliti che possono verificarsi prima che il tentativo fallisca. Nella maggior parte dei casi, uno o due tiri falliti non indicano che la prova complessa di abilità è fallita, ma se si verificano tre tiri falliti prima che il personaggio effettui il numero di tiri riusciti richiesti, la prova fallisce. Sebbene tre fallimenti sia una base comune, i DM sono incoraggiati a cambiare questa cifra se la situazione lo richiede.

Il DM può anche applicare una penalità ai tiri futuri delle prove complesse se il personaggio ottiene uno o più fallimenti. Ad esempio, un intricato negoziato commerciale che richiede una prova complessa di Diplomazia potrebbe imporre una penalità di -2 alle prove del personaggio per ogni prova fallita come parte della prova complessa (a rappresentare il volgersi della contrattazione a suo sfavore).

Ogni tiro di dado è una singola porzione di una prova complessa di abilità, e ogni tiro di dado nel tentativo rappresenta 1 round di sforzi (potrebbe rappresentare ulteriore tempo, a seconda dell'abilità o dell'azione in questione).

Come le prove di abilità, anche le prove di caratteristica possono essere complesse.

Le prove complesse di abilità è raro che vengano utilizzate in situazioni che richiedono prove contrapposte.

TABELLA 3-2: ESEMPIO DI PROVE COMPLESSE DI ABILITÀ

Successi richiesti	Complessità	Esempio (Abilità)
2 o 3	Lieve	Addestrare un cavallo da corsa (Addestrare Animali)
da 4 a 6	Ordinaria	Costruire una balestra (Artigianato [fabbricare armi])
da 7 a 9	Buona	Superare una trappola diabolica (Disattivare Congegni)
10 o più	Eccezionale	Scassinare una serratura eccezionale (Scassinare Serrature)

RITENTARE

Le prove complesse di abilità di solito possono essere ritentate. Come le normali prove di abilità, alcune prove complesse di abilità comportano conseguenze, e queste conseguenze devono essere prese in considerazione. (Ad esempio, una trappola che richiede una prova complessa di Disattivare Congegni per essere disarmata viene attivata se il tentativo fallisce, proprio come una normale trappola sottoposta a una normale prova di Disattivare Congegni).

Alcune abilità sono virtualmente inutili per una particolare azione una volta che il tentativo di effettuare quell'azione è

fallito, e ciò comprende sia le prove complesse di abilità che le prove normali di abilità. La sezione "Uso complesso delle abilità", di seguito, descrive quali abilità possano essere utilizzate nelle prove complesse di abilità e quali permettano di ritentare dopo un tentativo fallito.

INTERROMPERE UNA PROVA COMPLESSA DI ABILITÀ

La maggior parte delle prove complesse di abilità possono essere interrotte senza produrre effetti avversi sul risultato finale della prova. Il DM può però decidere che interrompere una specifica prova influenzi il risultato. A discrezione del DM, un'interruzione può essere considerata un tiro fallito nella progressione della prova oppure che la prova complessa fallisce.

AIUTARE UN ALTRO

Con le prove complesse di abilità si può usare come di norma l'azione di aiutare un altro. I personaggi che sostengono il personaggio che effettua il tentativo devono effettuare la loro prova di aiutare un altro ogni volta che il personaggio effettua un nuovo tiro di dado che faccia parte della prova di abilità complessa.

PRENDERE 10 E PRENDERE 20

Durante una prova complessa di abilità si può prendere 10 sul tiro di dado in qualsiasi situazione in cui si possa prendere 10 durante una normale prova di abilità.

Quando si effettua una prova complessa di abilità non si può prendere 20. Prendere 20 rappresenta effettuare la stessa prova di abilità finché questa non riesce, ma ogni prova riuscita in una prova di abilità complessa rappresenta solo una porzione del successo che bisogna raggiungere per completare la prova di abilità.

USO COMPLESSO DELLE ABILITÀ

La sezione seguente fornisce indicazioni generali per l'utilizzo delle prove complesse di abilità nelle partite di D&D.

Acrobazia

Il tipico uso dell'abilità Acrobazia non si presta a prove complesse di abilità. Un personaggio che svolge una lunga serie di acrobazie potrebbe dover effettuare una prova complessa di Acrobazia per completare lo spettacolo. La frequenza delle prove dipende dalla complessità della serie.

Addestrare Animali

Le prove complesse di abilità funzionano bene con i tempi di addestramento estesi che alcuni usi dell'abilità Addestrare Animali richiedono. Quando un animale viene addestrato per un compito generico come cavalcare in combattimento o cacciare, secondo le regole normali è sufficiente una settimana di lavoro e una prova semplice di Addestrare Animali. Con la variante della prova complessa di abilità, questo uso dell'abilità coinvolge sempre una prova complessa, con ogni tiro di dado a rappresentare una settimana di addestramento. Ottenere tre risultati falliti durante la prova complessa significa che l'intero tentativo è fallito e l'addestramento deve cominciare da capo.

Compito generico	Tempo	CD	Successi
Cacciare	6 settimane	20	6
Cavalcare	3 settimane	15	3
Cavalcare in combattimento	6 settimane	20	6
Combattere	3 settimane	20	3
Intrattenere	4 settimane	15	4
Lavori pesanti	2 settimane	15	2
Proteggere	4 settimane	20	4

Artigianato

L'uso normale dell'abilità Artigianato assomiglia per molti sensi a una prova complessa di abilità, sebbene penalizzi il personaggio per ogni fallimento (piuttosto che dopo tre fallimenti).

Si può sostituire la prova normale di Artigianato con una prova complessa di Artigianato. In questo caso, una singola prova fallita non rovina un terzo delle materie prime; invece, tirare tre fallimenti prima di aver raggiunto il numero di successi richiesti rovina un terzo delle materie prime, richiedendo al personaggio di ripartire dall'inizio. Ogni prova rappresenta un singolo giorno (se il valore dell'oggetto non supera 1 mo) o un'intera settimana (se il valore dell'oggetto è superiore a 1 mo) di lavoro.

CD Artigianato	Successi richiesti
9 o meno	1
10-14	2
15-19	5
20-24	7
25 o più	10

Artista della Fuga

Sebbene il tipico uso di Artista della Fuga non si presti a prove complesse di abilità, alcune specifiche situazioni ambientali possono richiedere una prova complessa di Artista della Fuga. La più ovvia di queste, e certamente la più comune, è un passaggio stretto, largo a sufficienza da permettere al personaggio di strisciarci dentro. In questo caso, ogni prova riuscita effettuata in una prova complessa di abilità rappresenta l'attraversamento di una porzione del passaggio, e una prova complessa fallita indica che il personaggio è rimasto bloccato da qualche parte nel passaggio.

Ascoltare

Dal momento che una prova di Ascoltare rappresenta un tentativo di udire qualcosa, l'utilizzo di questa abilità non si presta a prove complesse di abilità. Le situazioni che richiedono prove multiple di Ascoltare sono sempre prove semplici ripetute, non prove complesse.

Camuffare

Sebbene il tipico uso di Camuffare non permetta di ritentare o si presti a prove complesse di abilità, il DM può richiedere che il personaggio camuffato effettui una prova complessa di Camuffare nelle stesse complicate situazioni sociali che richiedono una prova complessa di Diplomazia, Intimidire o Raggirare.

Cavalcare

Il tipico uso dell'abilità Cavalcare non si presta a prove complesse di abilità. Un personaggio che svolge una lunga dimostrazione di cavalcatura difficile o a ostacoli, o compete in una corsa, potrebbe dover effettuare una prova complessa di Cavalcare per completare l'intero spettacolo o finire la corsa; un tiro per round è di solito appropriato.

Cercare

A discrezione del DM, certi oggetti ben nascosti potrebbero richiedere una prova complessa di Cercare per essere rinvenuti. Di solito questa attività rappresenta numerose singole prove di Cercare effettuate in sequenza e di solito viene meglio gestita trattando ogni tentativo separato come una singola prova di Cercare.

Concentrazione

Gli usi tipici dell'abilità Concentrazione non richiedono mai una prova di abilità complessa, ma alcune speciali circostanze, determinate dal DM, lo possono.

Ad esempio, l'ingresso al laboratorio di un ammaliatore potrebbe essere potenziato magicamente da barriere mentali all'ingresso che richiedono una prova complessa di Concentrazione per essere superate.

Conoscenze

La ricerca di conoscenze rare o dimenticate è un uso eccellente della variante prova complessa di abilità.

Per effettuare una prova complessa di Conoscenze, un personaggio deve avere accesso a una biblioteca che il DM ritenga sufficiente per l'azione. Il DM è anche libero di determinare che una serie di tiri riusciti in una prova complessa di Conoscenze esaurisca una particolare biblioteca o le informazioni rinvenute su di un tomo, e conducano il personaggio a un'altra opera o biblioteca. In questo modo, una prova complessa di Conoscenze può trasformarsi in un'avventura mentre il personaggio si impegna nella ricerca di volumi rari o perduti contenenti informazioni.

Decifrare Scritture

Libri complicati, saggi complessi o documenti in codice possono richiedere una prova complessa di Decifrare Scritture. Quando un personaggio tenta di decifrare un documento estremamente lungo, il DM può richiedere una prova complessa di abilità piuttosto che una prova semplice per ciascuna pagina. La CD della prova complessa segue le stesse indicazioni della normale prova di Decifrare Scritture (CD 20 per messaggi semplici, CD 25 per testi standard e CD 30 o superiore per testi intricati, esotici o molto antichi). Riuscire nella prova complessa richiede che il personaggio ottenga una prova riuscita ogni 10 pagine del manoscritto prima di fallire la prova tre volte.

Diplomazia

Sebbene il tipico uso di Diplomazia non permetta di ritentare o si presti a prove complesse di abilità, un DM può decidere di simulare una sessione diplomatica insolitamente lunga o l'interazione con un gran numero di piccoli gruppi per un periodo esteso di tempo con una prova complessa di Diplomazia.

Ad esempio, un personaggio vuole convincere un gruppo grande e diviso di mercanti a interrompere il viaggio attraverso un'area pericolosa per un breve ammontare di tempo così che lui e i suoi compagni possano avventurarsi nell'area e affrontare i mostri che la abitano senza esporre degli innocenti al pericolo. Invece di tirare trenta o più prove di Diplomazia e interpretare la reazione di ogni mercante del gruppo, il DM usa una prova complessa di abilità con CD 30 (a rappresentare la grande difficoltà a mettere d'accordo tutti i litigiosi mercanti) che richiede di ottenere cinque successi prima di ottenere tre fallimenti. Il DM potrebbe anche determinare che in questo caso, dato che l'opinione corra il rischio di rivolgersi contro il personaggio molto in fretta, ogni prova fallita applica una penalità cumulativa di -2 agli ulteriori tiri della prova complessa.

Disattivare Congegni

Praticamente qualsiasi trappola può essere costruita in modo da richiedere una prova complessa di Disattivare Congegni anziché una prova semplice. Se la trappola richiede un gran numero di successi (sei o più) o se il tentativo viene interrotto da meno di tre successi, modificare il Grado di Sfida della trappola innalzandolo di 1 o 2 a riflettere la maggiore difficoltà nel disarmare la trappola.

Una trappola che richiede una prova complessa di abilità potrebbe avere un costo maggiore e un Grado di Sfida di una trappola dello stesso tipo che richiede solo una prova semplice; vedi tabella seguente. Pagina 75 della *Guida del* DUNGEON MASTER presenta informazioni sui costi dei vari tipi di trappola.

Peculiarità	Modificatore di costo	Modificatore GS
3 o più successi	+250 mo per successo addizionale	– (fino a 6) o +1 (7 o più)
3 fallimenti	+0 mo	–
2 fallimenti	+500 mo	+1
1 fallimento	+1.500 mo	+1

Equilibrio

Dal momento che la prova di Equilibrio tratta il movimento su di una breve distanza, l'uso di questa abilità non si presta a una prova complessa. Le situazioni che richiedono prove multiple di Equilibrio sono sempre prove semplici ripetute, non prove complesse.

Falsificare

Come per Camuffare, è raro che questa abilità si presti a prove complesse, ma in situazioni insolite in cui un documento falsificato deve passare per le mani di numerosi individui, il DM potrebbe sostituire una prova semplice di Falsificare con una prova complessa.

Guarire

Sebbene il tipico uso di Guarire non si presti a prove complesse di abilità, i DM sono liberi di richiedere prove complesse per trattare ceppi particolarmente virulenti di malattie o misture particolarmente efficaci di certi veleni.

Intimidire

Sebbene il tipico uso di Intimidire non permetta di ritentare o si presti a prove complesse di abilità, un DM potrebbe scegliere di simulare una serie insolitamente complicata di incontri sociali con una prova complessa di abilità nello stesso modo in cui Diplomazia e Raggirare possono essere utilizzate in queste situazioni.

Intrattenere

Il tipico uso dell'abilità Intrattenere non si presta a prove complesse di abilità. A discrezione del DM, alcuni rari e potenti strumenti magici potrebbero richiedere una prova complessa di Intrattenere prima di attivarsi.

Muoversi Silenziosamente

Il tipico uso di Muoversi Silenziosamente non si presta a prove complesse di abilità, ma una prova complessa può essere utilizza-

PERCHÈ PROVE COMPLESSE?

Le prove complesse di abilità permettono al DM di creare tensione in situazioni critiche, aggiungere suspense alle azioni di round multiplo durante il combattimento, rendere più intriganti certe azioni specifiche nell'avventura e risolvere più rapidamente certe attività complesse.

Per creare tensione con delle prove di abilità complesse, il DM può semplicemente sostituire una prova complessa di abilità a una normale prova di abilità durante un'azione critica. Nella maggior parte di queste situazioni, utilizzare una prova complessa diminuisce la probabilità che un tiro fallito provochi alla compagnia un significativo contrattempo.

Le prove complesse di abilità forniscono un modo più equilibrato di creare situazioni che influenzano il combattimento basate sulle abilità. Ad esempio, una prova complessa di Conoscenze (architettura e ingegneria) effettuata per trovare il punto debole di uno stretto ponte di pietra potrebbe permettere ai personaggi di far crollare il ponte più facilmente ed evitare un gruppo di potenti inseguitori.

Le prove complesse di abilità possono anche rendere più intriganti azioni specifiche all'avventura come disattivare una trappola particolarmente complessa, valutare un'opera d'arte estremamente rara e così via.

Le prove complesse di abilità permettono ai giocatori di risolvere situazioni complicate con meno tiri di dado. Ciò vale in particolare per complesse situazioni sociali che richiedono più prove di Diplomazia, Intimidire o Raggirare.

ta per simulare periodi insolitamente lunghi passati a muoversi silenziosamente nello stesso modo in cui si può utilizzare una prova complessa di Nascondersi.

Nascondersi

Il tipico uso di Nascondersi non si presta a prove complesse di abilità. In certe situazioni insolite, un DM potrebbe utilizzare una prova complessa di abilità per simulare la navigazione in un ambiente intricato come un'area urbana senza essere notati (ciò potrebbe voler dire mescolarsi piuttosto che rimanere fuori vista in zone particolarmente affollate). Ad esempio, se un personaggio vuole spostarsi da un luogo all'altro all'interno di una grande città senza essere avvistato dai membri della guardia cittadina, il DM potrebbe richiedere una prova complessa di abilità per simulare il progresso del personaggio senza dover determinare la posizione di ogni guardia o interpretare ogni incontro.

Nuotare

Il DM può decretare che una prova complessa di Nuotare permette a un personaggio di nuotare per un periodo di tempo più lungo di 1 round. L'ammontare di tempo che ogni prova complessa di abilità permette di stare a galla, insieme al numero richiesto di successi e la CD relativa viene fornito nella tabella seguente. (La CD è leggermente più alta delle prove round per round a riflettere il fatto che il personaggio sta effettuando meno prove).

Condizioni dell'acqua	Successi	Tempo	CD
Acqua calma	2	1 ora	12
Acqua agitata	4	30 minuti	18
Acqua tempestosa	8	10 minuti	25

Osservare

Dal momento che una prova di Osservare rappresenta un tentativo di notare qualcosa, l'utilizzo di questa abilità non si presta a prove complesse di abilità. Le situazioni che richiedono prove multiple di Osservare sono sempre prove semplici ripetute, non prove complesse.

Percepire Intenzioni

Sebbene il tipico uso di Percepire Intenzioni non permetta di ritentare o si presti a prove complesse di abilità, un DM potrebbe scegliere di simulare una serie insolitamente complicata di incontri sociali in un ambiente ad alto livello di intrigo con una prova complessa di abilità come quelle presentate nella descrizione di Diplomazia e Raggirare.

Professione

Dal momento che ogni prova di Professione già rappresenta una settimana di lavoro, l'uso di questa abilità non si presta a una prova complessa.

Raccogliere Informazioni

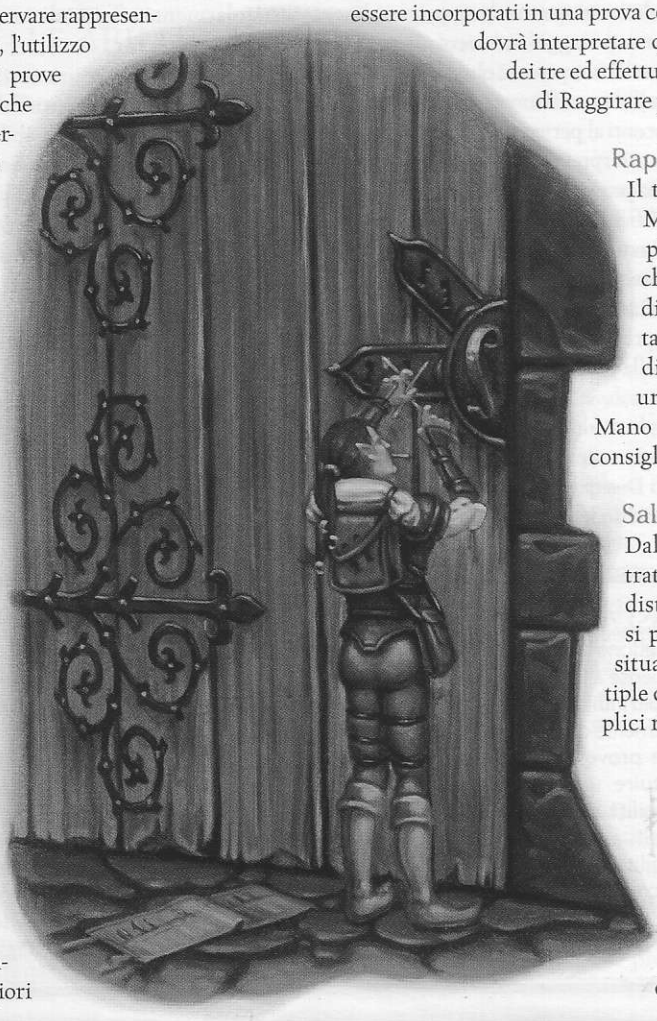
Di solito, l'abilità Raccogliere Informazioni permette a un personaggio di ricevere un'impressione generale delle maggiori novità di una città o di trovare la risposta a una specifica questione, o informazioni riguardanti una specifica diceria. Finché il personaggio ha solo poche questioni o dicerie da seguire, è sufficiente una prova semplice di abilità. Nelle situazioni in cui i personaggi hanno mezza dozzina o più di indicazioni o questioni a cui trovare risposta, il DM potrebbe richiedere l'uso di una prova complessa di abilità per risolvere i tentativi di raccolta di informazioni. In questo caso, il numero di successi richiesti è pari al numero di indicazioni o questioni a cui trovare risposta, ed è il DM a determinare il numero di fallimenti che rovineranno la prova complessa.

In una prova complessa di Raccogliere Informazioni, ogni tiro di dado rappresenta 2 ore trascorse a seguire una singola indicazione o questione.

Raggirare

Quasi tutti gli usi dell'abilità Raggirare richiedono un singolo tiro per indicare se si è riusciti o meno a ingannare un individuo o un piccolo gruppo. In certe situazioni complesse, il DM potrebbe voler velocizzare il gioco richiedendo una prova complessa di Raggirare anziché tante prove semplici.

Ad esempio, uno dei personaggi vuole trascorrere diversi giorni presso la corte di un nobile cercando di convincere la gente del luogo che lui e i suoi personaggi sono molto più capaci di quanto non siano realmente. Piuttosto che interpretare le varie interazioni, il DM decide di simulare questa attività con una prova complessa di Raggirare. Dato che il nobile non sa molto dei successi del gruppo, il DM pone la CD a 25 e determina che il giocatore dovrà ottenere cinque successi prima di ottenere tre fallimenti. Sebbene questa sia una buona simulazione dell'interazione del personaggio con una serie di PNG minori nel corso di più giorni, il DM potrebbe decidere che l'interazione con alcuni individui specifici (il duca, il suo cancelliere e un noto cavaliere al servizio del duca) sono troppo importanti per essere incorporati in una prova complessa, e decide che il giocatore dovrà interpretare questi brevi incontri con ciascuno dei tre ed effettuare delle prove separate e semplici di Raggirare per ciascuno di loro.



Illus. di B. Thompson

Rapidità di Mano

Il tipico uso dell'abilità Rapidità di Mano non si presta a prove complesse di abilità. Un personaggio che svolga una lunga dimostrazione di prestidigitazione (come gli spettacoli di magia basati sulla rapidità di mano) potrebbe dover effettuare una prova complessa di Rapidità di Mano per completare lo spettacolo; si consiglia un tiro ogni 15 minuti.

Saltare

Dal momento che la prova di Saltare tratta il movimento su di una breve distanza, l'uso di questa abilità non si presta a una prova complessa. Le situazioni che richiedono prove multiple di Saltare sono sempre prove semplici ripetute, non prove complesse.

Sapienza Magica

Sebbene il tipico uso di Percepire Intenzioni non si presti a prove complesse di abilità, il DM è libero di decretare che l'esame di un effetto magico complesso possa richiedere una prova complessa di abilità.

Scalare

Dal momento che la prova di Scalare tratta il movimento su di una breve distanza, l'uso di questa abilità non si presta a una prova complessa. Le situazioni che richiedono prove multiple di Scalare sono sempre prove semplici ripetute, non prove complesse.

Scassinare Serrature

Sebbene le serrature normali richiedano una sola prova di Scassinare Serrature, il DM è libero di introdurre serrature o serie di serrature che necessitano di una prova complessa di abilità per aprirsi. (Egli può anche determinare che ogni lancio di *scassinare* conti come sei successi nell'apertura di una serratura complessa). I particolari delle serrature complesse vengono forniti nella tabella seguente.

Qualità della serratura	CD	Successi	Prezzo
Molto semplice	20	2	25 mo
Molto semplice	20	3	30 mo
Media	25	4	50 mo
Media	25	5	60 mo
Media	25	6	70 mo
Buona	30	7	100 mo
Buona	30	8	120 mo
Buona	30	9	140 mo
Eccezionale	40	10	200 mo

Sopravvivenza

Il DM può decretare che una prova complessa di Sopravvivenza permetta una sopravvivenza prolungata in un tipo di clima o terreno, aumentando il numero di successi richiesti in ambienti estremi come le regioni artiche o i deserti.

Utilizzare Corde

Dal momento che una prova di Utilizzare Corde rappresenta un tentativo di manipolare una corda, l'utilizzo di questa abilità non si presta a prove complesse di abilità. Le situazioni che richiedono prove multiple di Utilizzare Corde sono sempre prove semplici ripetute, non prove complesse.

Utilizzare Oggetti Magici

Il tipico uso dell'abilità Utilizzare Oggetti Magici non si presta a prove complesse di abilità. Quando però un personaggio effettua una prova per attivare un oggetto magico (in particolare se complicato o con molte funzioni) per la prima volta, il DM potrebbe ritenere appropriata una prova complessa di abilità. In casi molti speciali, questa prova potrebbe richiedere un round completo di concentrazione per ogni tiro, ma dovrebbe far parte dell'azione richiesta per attivare l'oggetto.

Valutare

L'abilità Valutare si presta raramente a prove complesse di abilità. In rari casi, il DM potrebbe decidere che una reliquia di una civiltà scomparsa o un oggetto magico estremamente potente richiedano una prova complessa di abilità per determinarne il valore. In questi casi, la CD e il numero di successi richiesti dovrebbe essere determinato dal DM appositamente per l'oggetto in questione.

In alternativa, se un oggetto ha un valore comune che viene accettato in gran parte del mondo di gioco ma un valore drasticamente diverso in una piccola porzione dell'ambientazione, potrebbe richiedere una prova semplice per determinare il valore comune dell'oggetto e una seconda prova, complessa (di solito ad una CD superiore), per determinare il valore dell'oggetto in una specifica area.

DIETRO IL SIPARIO: QUANTI SUCCESSI?

Durante il gioco, il DM si troverà di fronte ulteriori situazioni in cui una prova complessa di abilità può risultare appropriata. Dunque sorgono due domande: quanto alta dovrebbe essere la CD, e quanti successi richiedere la prova? La risposta a entrambe le domande è: quante possibilità di successo il DM voglia che i giocatori abbiano.

Sebbene determinare aprioristicamente queste cose può sembrare sconcertante, il sistema per le prove complesse di abilità offre al DM una grande flessibilità. Con le regole standard, i DM hanno solo uno strumento per rappresentare azioni sempre più difficili: aumentare la CD. Con le prove complesse, i DM possono anche utilizzare il numero di successi da ottenere per raggiungere il successo totale per controllare la difficoltà di una prova di abilità.

Nella maggior parte delle situazioni in cui un DM ritiene necessaria una prova complessa di abilità, è appropriato che la CD di una prova complessa di abilità rispecchi la CD di una prova semplice che coinvolge la stessa attività. Ciò diminuisce la probabilità del personaggio di ottenere un successo totale, ma dal momento che le prove di abilità complesse sono utilizzate al meglio in situazioni di tensioni e incontri cruciali, incrementare la difficoltà non fa che rendere più sfizioso lo scenario.

Incrementare il numero di successi richiede sempre l'incremento della difficoltà dell'azione, ma il grado di aumento dipende principalmente da quanta probabilità abbia il personaggio che effettua la prova di ottenere un successo ogni volta che tira il dado.

Ad esempio, Lidda ha un modificatore di Disattivare Congegni +14 e incontra una trappola con CD 25. Con le normali regole, Lidda ha una probabilità del 50% di riuscire a disarmare con successo la trappola (dato che metà dei risultati possibili con un d20 sono di 11 o superiore, che gli permette di ottenere il successo). Se la trappola richiedesse una prova complessa per essere disarmata, queste probabilità cambierebbero. Se superare una prova complessa richiede un certo numero di tiri di dado riusciti prima che venga registrato lo stesso quantitativo di fallimenti, la probabilità totale di successo di Lidda rimarrebbe immutata, ma se per disarmare la trappola sono necessari più successi del numero di fallimenti richiesti per fallire la prova complessa, la probabilità totale di successo cala. Più difficile è per il personaggio raggiungere o superare la CD, più pronunciata è la differenza. Se nell'esempio di cui sopra Lidda aveva un modificatore di Disattivare Congegni +9 (a indicare che deve tirare 16 o più per ottenere successo), incrementare il numero di successi richiesti riduce la probabilità totale di successo molto più in fretta.

Per determinare la probabilità di successo totale in una data prova complessa di abilità, comparare il numero che il personaggio deve tirare su di un d20 (ottenuto sottraendo il modificatore di abilità del personaggio dalla CD della prova) al numero di successi sulla tabella seguente. Utilizzando la tabella come guida nella scelta della CD e del numero di successi, il DM può dare a due prove con uguali possibilità di successo un sapore molto diverso.

Tiro richiesto	Prova semplice	Prova complessa (3[1])	Prova complessa (5[1])	Prova complessa (10[1])
2[2]	95%	99,88%	99,62%	98,04%
6[2]	75%	89,65%	75,64%	39,07%
11	50%	50%	22,66%	1,93%
16	25%	10,35%	1,29%	0,004%
20	5%	0,12%	0%	0%

1 Il numero di successi richiesti. (In ogni caso, tre fallimenti danno termine al tentativo).

2 Se il personaggio prende 10 il successo è garantito.

TRATTI DEI PERSONAGGI

I tratti sono aspetti della personalità, background, o corporatura del personaggio che lo rendono migliore per alcune attività e peggiore in altre. In molti sensi, i tratti assomigliano ai talenti: un personaggio può possedere un numero limitato di tratti, e ogni tratto fornisce un beneficio. A differenza dei talenti, però, i tratti portano sempre con sé una corrispondente penalità. Oltre ai loro effetti sul gioco, i tratti suggeriscono delle peculiarità del carattere del personaggio che potrebbero condurre a interessanti opportunità di interpretazione. Insieme alla classe e ai talenti del personaggio, i tratti offrono un modo per approfondire il background dei personaggi e una solida interpretazione del ruolo mediante le meccaniche di gioco.

I tratti sono un interessante punto di partenza per l'interpretazione del ruolo, e ricordano ai giocatori i lati forti e deboli più eclatanti del personaggio. L'interpretazione di un certo aspetto della personalità di un personaggio non richiede però il possesso di quel tratto. Ad esempio, un paladino può essere onesto e giusto senza il tratto Onesto. Il giocatore dovrebbe interpretare in maniera consistente il suo personaggio, anche se la sua onestà non ha alcun effetto sulle sue prove di abilità.

Un personaggio può iniziare il gioco con un massimo di due tratti, scelti dal giocatore al momento della creazione del personaggio. In alternativa, il DM può richiedere che i giocatori tirino sulla Tabella 3-3: "Tratti dei personaggi" per determinare i tratti posseduti dai loro personaggi.

Progredendo di livelli e capacità, i personaggi potrebbero volersi liberare dei tratti scelti all'inizio del gioco. Sebbene un personaggio non si possa liberare direttamente di uno specifico tratto, alcuni talenti specifici, gradi di abilità o oggetti magici possono compensare le penalità imposte da un tratto. Ad esempio, un personaggio rude potrebbe impegnarsi a diventare più socievole spendendo punti abilità per ottenere un grado in Raggirare e un grado in Diplomazia, compensando di conseguenza le penalità del tratto Rude.

Se il DM lo permette, i giocatori possono aggiungere tratti ai loro personaggi anche dopo il 1° livello. Il DM potrebbe permettere a un giocatore di aggiungere un tratto dopo aver interpretato il personaggio in modo consistente con il tratto, oppure dopo un evento traumatico o sconvolgente (dopo la morte, un personaggio potrebbe sviluppare il tratto Cauto o il tratto Aggressivo). Se il DM concede questa opzione, un personaggio non dovrebbe ottenere un nuovo tratto più di una volta ogni cinque livelli.

INTERPRETAZIONE DEI TRATTI

Se un giocatore crea un personaggio con uno o più dei tratti qui descritti, ha tre scelte di base sul modo in cui i tratti influenzeranno la personalità del personaggio.

Prima, il personaggio potrebbe percepire il tratto come una debolezza. Un personaggio con questo punto di vista potrebbe cercare di nascondere il tratto o accampare scuse per il suo comportamento. D'altra parte, potrebbe mettersi alla ricerca di altri individui con il suo tratto per meglio sopportare questa idiosincrasia.

Seconda, il personaggio potrebbe considerare il tratto una forza. Un personaggio potrebbe richiamare attenzione sul tratto, incoraggiando gli altri ad agire in maniera conforme a esso, o limitarsi a ritenere che coloro che non possiedono lo stesso tratto sia meno degno degli altri.

Infine, il personaggio potrebbe non riconoscere affatto il tratto. Un personaggio potrebbe assumere questo atteggiamento verso un tratto per diverse ragioni, con ognuna che suggerisce qualcosa di differente riguardo la personalità e il background del personaggio.

—Il personaggio potrebbe non essere consapevole del tratto; ad esempio, un personaggio miope potrebbe non capire che gli altri vedono meglio a distanza rispetto a lui perché il suo problema è lieve e la progressione è stata così lenta che non si è mai accorto del cambiamento.

—Il personaggio potrebbe essere consapevole del tratto, ma non ammetterlo. Ad esempio, un personaggio rude capisce che i suoi modi offendono gli altri, ma trova maggior sollievo nel girare le colpe su chi offende piuttosto che su se stesso.

—Il personaggio potrebbe esserne consapevole ma non curarsene.

Tabella 3-3: Tratti dei personaggi

d%	Tratto	d%	Tratto
01-03	Accomodante	51-53	Incivile
04-06	Aggressivo	54-56	Irascibile
07-08	Analfabeta[1]	57-58	Lento[1]
09-11	Apatico	59-61	Miope
12-14	Audace	62-64	Muscoloso
15-16	Cauto[1]	65-66	Nato in Sella
17-18	Contraddistinto[1]	67-68	Notturno[1]
19-21	Corpulento	69-71	Onesto
22-24	Determinato	72-74	Presbite
25-26	Disattento[1]	75-76	Rapido[1]
27-29	Disonesto	77-78	Rissoso[1]
30-32	Distaccato	79-81	Robusto
33-35	Distratto	82-84	Rude
36-38	Dotato per la Magia	85-87	Sfuggente
39-41	Duro d'Orecchi	88-90	Smilzo
42-44	Educato	91-93	Sospettoso
45-47	Implacabile	94-96	Specializzato
48-50	Imprudente	97-100	Tirare due volte[2]

1 Il tratto possiede delle restrizioni speciali (vedi testo). Se il personaggio non le soddisfa, tirare nuovamente.
2 Nessun personaggio iniziale può avere più di due tratti. Se si ottiene questo risultato due o più volte, il giocatore può scegliere quale dei due tratti conservare.

DESCRIZIONE DEI TRATTI

Ogni tratto di questa sezione include un beneficio, una penalità, qualsiasi limitazione speciale riguardi la sua selezione da parte di un personaggio, e idee di interpretazione su come incorporarlo nella personalità del personaggio.

Accomodante

Il personaggio è amichevole di natura. Gli altri si sentono a proprio agio in sua presenza, ma questo tratto fa sì che il personaggio non riesca a essere altrettanto autoritario o sospettoso.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Intimidire e Percepire Intenzioni.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono maggiormente subire le manipolazioni da parte di un PNG, oppure possono essere individui che preferiscono non discutere e utilizzare le proprie doti naturali per imparare a conoscere meglio il mondo.

Aggressivo

Il personaggio è rapido nell'iniziare un combattimento, e una volta cominciato lo scontro tende a continuare a incalzare l'avversario. L'entusiasmo rende il personaggio un avversario pericoloso, ma spesso si lascia scoperto contro colpi che un combattente più cauto avrebbe evitato.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alla Classe Armatura.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto sono spesso delle teste calde e sono facilmente irritabili, oppure si limitano a pensare che l'attacco sia la miglior difesa.

Analfabeta

Il personaggio non sa leggere, ma si è dedicato all'apprendimento di altre abilità.

Beneficio: Scegliere qualsiasi abilità tranne Decifrare Scritture e Falsificare. Il personaggio riceve un bonus di +1 alle prove con questa abilità.

Penalità: Il personaggio è analfabeta.

Speciale: Il personaggio può eliminare l'effetto negativo di questo tratto spendendo 2 punti abilità per imparare a leggere e scrivere. A differenza del barbaro, il personaggio non può imparare a leggere e scrivere acquisendo un livello di classe in qualsiasi altra classe tranne il barbaro.

Il personaggio non può essere analfabeta se già lo è in virtù della classe, razza, o qualsiasi altra ragione.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono essere sensibili riguardo alla loro incapacità di leggere, oppure disprezzare del tutto "lo studio dei libri".

Apatico

Il personaggio è lento a reagire al pericolo, ma anche resistente ai comandi degli altri.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento (compulsione).

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di iniziativa.

Idee di interpretazione: I personaggi apatici possono sembrare pigri, oppure metodici e misurati nelle proprie azioni.

Audace

Il personaggio dispone di una notevole forza di volontà che non si riflette nelle sue limitate capacità fisiche.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono avere una mentalità talmente positiva da risultare quasi stucchevole, oppure mostrare la loro robustezza mentale solo nei momenti di estrema difficoltà.

Cauto

Il personaggio è cauto in combattimento, al limite della codardia, e si preoccupa maggiormente di difendere se stesso che gli altri. Questa cautela, rende però il personaggio suscettibile agli effetti di paura.

Beneficio: Il personaggio riceve un ulteriore bonus di schivare +1 alla Classe Armatura ogni volta che combatte sulla difensiva o utilizza l'azione di difesa totale.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza effettuati per resistere agli effetti di paura.

Speciale: Il personaggio non può selezionare questo tratto se è immune alla paura o agli effetti di paura. Se in seguito ottiene immunità alla paura, perde il beneficio di questo tratto.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono continuamente insistere sul fatto che sia meglio parlare che combattere, oppure non intromettersi con i compagni che entrano in mischia e restare il più lontano possibile dal combattimento, utilizzando armi a distanza o incantesimi.

Contraddistinto

Il personaggio possiede una particolare caratteristica fisica come una cicatrice, un grosso naso, un'andatura zoppicante, o qualche altra particolarità difficile da camuffare o celare.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Reputazione (vedi "Reputazione" nel Capitolo 6).

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Camuffare.

Speciale: Questo tratto è a disposizione solo se la campagna utilizza la variante "Reputazione", descritta nel Capitolo 6.

Idee di interpretazione: I personaggi che possiedono questo tratto possono essere molto sensibili a riguardo, oppure potrebbero sfruttarlo per raccogliere attenzione, simpatia o notorietà.

Corpulento

Il personaggio è più pesante della media razziale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Forza per evitare di essere spinto o travolto.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Artista della Fuga.

Idee di interpretazione: I personaggi corpulenti vengono spesso presi in giro, quindi tendono a essere timidi, o a mettersi sulla difensiva quando affrontano simili situazioni. Alcuni, al fine di smorzare la situazione, la buttano sul ridere, mentre reagiscono decisamente peggio.

Determinato

Il personaggio può mantenere l'attenzione su di un'attività nonostante le distrazioni; gli eventi che avvengono in secondo piano, gli sfuggono del tutto.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Concentrazione.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto spesso sembrano non avere altro interesse o sono addirittura ossessionati dall'attività che stanno svolgendo.

Disattento

Il personaggio è bravo a completare rapidamente delle attività semplici, ma ha delle difficoltà a seguire attività più lunghe e complesse.

Beneficio: Scegliere un'attività che permetta di effettuare prove complesse di abilità. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove semplici di abilità effettuate utilizzando quell'abilità.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -4 alle prove complesse di abilità con l'abilità scelta.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo tratto più di una volta. I suoi effetti non sono cumulativi. Invece, deve scegliere una nuova abilità, tra quelle possibili, ogni volta che seleziona questo tratto.

Questo tratto è disponibile solo se la campagna include la variante prove complesse di abilità descritta in precedenza in questo capitolo.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono passare rapidamente da un soggetto all'altro durante una conversazione, oppure comportarsi normalmente in quasi tutte le situazioni e lasciare a metà la maggior parte dei loro progetti a lungo termine.

Disonesto

Il personaggio ha una propensione naturale nell'essere ingannevole e bugiardo con gli altri. È portato per la menzogna, ma fa fatica a convincere gli altri quando dice la verità.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Raggirare.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Diplomazia.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono essere ritratti come abili bugiardi, o come se la bugia fosse per loro una specie di seconda natura, divenendo così per loro complicato dire la verità.

Distaccato

Il personaggio si mantiene indifferente agli eventi, riuscendo così a restare con i piedi per terra, ma finendo per essere lento nel reagire.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto sono probabilmente tranquilli e contenuti nel comportamento, ma prendono l'iniziativa quando gli altri sembrano vacillare nelle proprie intenzioni.

Distratto

Il personaggio è affascinato dalla conoscenza e dall'apprendimento ed è in grado di compiere rapidamente elucubrazioni mentali complicate. A causa della sua immersione in questi pensieri, il personaggio non fa molta attenzione a ciò che lo circonda.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Conoscenze (sebbene ciò non gli permetta di utilizzare un'abilità di Conoscenze senza addestramento).

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono passare da un'idea all'altra, interrompersi a metà frase o mormorare mentre escogitano idee complesse. Può anche darsi che i personaggi con questo tratto siano estremamente articolati ma permettano comunque ai loro pensieri di muoversi più rapidamente del ritmo della conversazione.

Dotato per la Magia

Il personaggio è particolarmente portato nel lanciare gli incantesimi di una specifica scuola. Sebbene i suoi incantesimi di questa scuola siano più potenti di quelli di altri incantatori, il personaggio non è altrettanto efficace nel lanciare incantesimi di altre scuole.

Beneficio: Scegliere una scuola di magia. Aggiungere 1 al livello dell'incantatore del personaggio quando lancia incantesimi di quella scuola.

Penalità: Ridurre il livello dell'incantatore del personaggio di 1 ogni volta che lancia un incantesimo che non sia della scuola prescelta.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono essere molto vanitosi e boriosi dei pregi della scuola di magia in cui riescono meglio, oppure sentirsi diversi e fuori luogo in presenza dei "normali" incantatori, come risultato della loro attitudine magica.

Duro d'Orecchi

Il personaggio ha un leggero difetto di udito e, per compensare, ha sviluppato maggiormente gli altri suoi sensi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Osservare.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Ascoltare.

Idee di interpretazione: I personaggi che possiedono questo tratto possono essere molto sensibili nei suoi confronti, oppure semplicemente ignari della sua presenza, non avendo mai avuto modo di percepire il mondo in modo diverso.

Educato

Il personaggio è cortese e comunicativo.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Diplomazia.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Intimidire.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono essere davvero cortesi e gentili, oppure abili nell'adattarsi alle convenzioni civili per ottenere quello che vogliono.

Implacabile

Il personaggio ignora il significato della parola "stanco". Egli prosegue sempre finché non crolla.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Costituzione e simili prove effettuate per proseguire attività sfiancanti (vedi il talento Resistenza Fisica,

Illus. di E. Cox

pagina 99 del *Manuale del Giocatore*, per una menzione di tutte le prove e i tiri salvezza a cui si applica questo beneficio).

Penalità: Qualsiasi effetto o condizione che normalmente farebbe diventare il personaggio affaticato, lo fa divenire esausto.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono considerare gli altri come delle pappamolle, in particolare pensano così di chi si lamenti di essere stanco o affaticato. Possono sia prendere in giro le debolezze altrui o incoraggiare segretamente gli altri a "divenire più forti".

Imprudente

Il personaggio sacrifica l'accuratezza per dare più forza ai propri colpi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per i danni dopo ogni attacco in mischia andato a segno.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire in mischia.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto amano entrare spericolati in battaglia e sopraffare i nemici con la forza delle armi, oppure sono persone tranquille e talmente disperate dall'idea di evitare i confronti da mettere tutta la propria forza in ogni colpo al fine di porre termine all'incontro il più rapidamente possibile.

Incivile

Il personaggio si rapporta meglio con gli animali che con la gente.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Addestrare Animali e alle prove di empatia selvatica.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Diplomazia, Raccogliere Informazioni e Raggirare.

Idee di interpretazione: È probabile che i personaggi con questo tratto si sentano a disagio in situazioni sociali; ciò può essere espresso con timidezza, attraverso un comportamento silenzioso, oppure da una necessità esuberante di partecipare alle conversazioni.

Irascibile

Il personaggio è di una stoffa più resistente della norma, ma è anche molto suscettibile.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono risultare burberi e dare un'importanza eccessiva al superamento di ostacoli fisici, o al contrario, la loro debolezza nei confronti degli ammaliamenti magici può lasciarli affascinati e intimoriti da questi effetti.

Lento

Pur essendo più lento, il personaggio è anche più robusto della media della sua razza.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +1 punto ferita a ogni livello guadagnato.

Penalità: La velocità base sul terreno del personaggio è dimezzata (arrotondare per difetto al più vicino intervallo di 1,5 metri).

Speciale: Il personaggio deve possedere una velocità base sul terreno di almeno 6 metri per poter acquisire questo tratto.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto tendono a essere particolarmente statici in combattimento. Di solito preferiscono indossare armature pesanti (o altri congegni protettivi), dato che per loro è difficile fuggire dal combattimento.

Miope

Il personaggio ha difficoltà a mettere a fuoco gli oggetti lontani, ma il suo occhio per i dettagli è più affinato del normale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Cercare.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Osservare.

Idee di interpretazione: I personaggi che possiedono questo tratto possono essere molto sensibili nei suoi confronti, oppure semplicemente ignari della sua presenza, non avendo mai avuto modo di vedere il mondo in modo diverso.

Muscoloso

Il personaggio è bravo in tutte le attività fisiche che coinvolgono la forza, ma un po' meno pratico in tutte quelle che richiedono coordinazione.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di abilità e di caratteristica basate sulla Forza.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di abilità e di caratteristica basate sulla Destrezza.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto preferiscono risolvere i problemi con la forza bruta piuttosto che con l'acume o l'inganno.

Nato in Sella

Il personaggio è naturalmente portato per cavalcare in sella, ma non ha molta pazienza nell'accudire gli animali quando non li cavalca.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Cavalcare.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Addestrare Animali.

Idee di interpretazione: È raro che i personaggi con questo tratto considerino gli animali come nient'altro che buone cavalcature, ma sono estremamente fiduciosi nelle loro capacità di cavallerizzi.

Notturno

Gli occhi del personaggio sono particolarmente adatti alla scurovisione, ma lo sono molto meno sotto normali condizioni di illuminazione.

Beneficio: Aggiungere 3 metri alla portata della scurovisione del personaggio.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Osservare in aree con illuminazione intensa.

DIETRO IL SIPARIO: SVILUPPARE TRATTI

Sebbene questa sezione fornisca un gran numero di tratti per i personaggi, un giocatore che desideri creare un personaggio con una distinta personalità potrebbe chiedere al DM di creare un nuovo tratto. Se ciò dovesse verificarsi, il DM dovrebbe tenere a mente che la variante dei tratti è efficace solo se i benefici e le penalità del tratto sono correlati. Se la penalità e il beneficio del tratto si applicano ad aspetti del gioco diversi o completamente scollegati, diventa troppo facile per un giocatore scegliere un tratto per il suo personaggio che fornisca un bonus a una prova di caratteristica o di abilità comune mentre la corrispondente penalità si applica solo ad aspetti del gioco che raramente entrano in ballo. Ad esempio, un tratto che fornisse un bonus alla Classe Armatura e una penalità ai tiri per colpire sarebbe una pessima scelta di progettazione, dato che gli incantatori effettuano pochi tiri per colpire (rendendo la penalità meno grave), mentre godono costantemente del bonus alla Classe Armatura.

Fino a quando il DM e il giocatore hanno la possibilità di discutere anticipatamente del tratto e di valutarlo in base alle abilità e caratteristiche che il personaggio usa più di frequente, questo problema sarà facilmente evitabile.

Speciale: Il personaggio deve possedere la scurovisione come capacità razziale per acquisire questo tratto.

Idee di interpretazione: Questo tratto potrebbe non influenzare in alcun modo il carattere del personaggio, ma fargli preferire avventure in sotterranei o notturne.

Onesto

Il personaggio è di natura diretto e sincero. Questa qualità lo aiuta a persuadere la gente del suo punto di vista, ma ha problemi a mentire e percepire gli inganni altrui.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Diplomazia.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Percepire Intenzioni e Raggirare.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono essere troppo ingenui e inesperti per mentire, oppure ben consapevoli degli affari mondani e decisi ad assumere un atteggiamento superiore.

Presbite

Il personaggio ha difficoltà a mettere a fuoco gli oggetti vicini, ma la sua vista a distanza è più affinata del normale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Osservare.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Cercare.

Idee di interpretazione: I personaggi che possiedono questo tratto possono essere molto sensibili nei suoi confronti, oppure semplicemente ignari della sua presenza, non avendo mai avuto modo di vedere il mondo in modo diverso.

Rapido

Il personaggio è veloce, ma meno robusto degli altri membri della sua razza.

Beneficio: La velocità base sul terreno del personaggio incrementa di 3 metri (se il personaggio non ha una velocità base sul terreno, applicare questo beneficio alla sua velocità più elevata).

Penalità: Sottrarre 1 dai punti ferita ottenuti a ciascun livello, compreso il 1° (è possibile ottenere 0 come risultato).

Speciale: Il personaggio deve avere un punteggio di Costituzione 4 o superiore per selezionare questo tratto.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto di solito si tengono lontani dai pericoli fisici, ma alcuni di loro in realtà li amano, cercando di scoprire se la loro superiore velocità è in grado di battere i migliori avversari.

Rissoso

Il personaggio ha una tendenza naturale all'avvicinarsi a un nemico mentre combatte, cercando istintivamente di afferrarlo e prenderlo a pugni anziché colpirlo con le armi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire senz'armi e alle prove di lotta.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 su tutti gli altri tiri per colpire.

Speciale: Il bonus di questo tratto non si applica alle armi naturali. Un personaggio con il talento Colpo Senz'Armi Migliorato non può selezionare questo tratto (se il personaggio con questo tratto lo ottenesse in seguito, perderebbe il tratto).

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto di solito disprezzano totalmente l'uso delle armi, e alcuni finiscono per imparare arti marziali più elaborate basate sulle loro tecniche di combattimento dettate dall'istinto. Molti rissosi potrebbero non essere nemmeno consapevoli del modo in cui combattono; sanno solo che il modo migliore per porre fine a un combattimento è afferrare qualcuno e dargli un pugno in faccia.

Robusto

Il personaggio è molto più robusto di una persona normale, ma non è altrettanto rapido nel reagire alle situazioni pericolose.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto considerano a volte la loro prestanza fisica come la normalità e guardano con disdegno le persone meno robuste, oppure potrebbero considerare proprio dovere giocare la parte del protettore e aiutare i meno capaci a superare le asperità fisiche.

Rude

Nelle conversazioni il personaggio è intrattabile ed esigente, il che tende a opprimere coloro che lo circondano.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +1 alle prove di Intimidire.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Diplomazia e Raggirare.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono essere chiassosi e bruschi oppure silenziosi e inquietanti, ma a ogni modo la maggior parte della gente li trova sconcertanti o irritanti.

Sfuggente

Il personaggio non è tanto pratico nell'afferrare e lottare quanto altri della sua stessa taglia, ma riesce facilmente a liberarsi dalle prese altrui.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +1 alle prove di Artista della Fuga per sfuggire da una lotta e alle prove di lotta per sfuggire da una lotta o per evitare di essere afferrato.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 a tutte le altre prove di lotta.

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto possono temere il combattimento ravvicinato, sapendo di essere lottatori meno abili di altri. D'altra parte, i bravi artisti della fuga con questo tratto possono anche divertirsi a lasciarsi afferrare dai loro avversari, sapendo che riusciranno facilmente a liberarsi dalla presa.

Smilzo

Il personaggio è magro rispetto per la media della sua razza.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Artista della Fuga.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Forza per evitare di essere spinto o travolto.

Idee di interpretazione: I personaggi smilzi tendono a essere sopraffatti dai tipi più grossi, quindi coloro che possiedono questo tratto tendono a essere timidi, o mettersi molto sulla difensiva quando incappano in simili situazioni.

Sospettoso

Il personaggio diffida di tutto e di tutti. Sebbene questo tratto lo renda difficile da ingannare, fa anche sì che gli altri siano meno disposti a concordare con lui o trovarlo intimidente.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Percepire Intenzioni.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove di Diplomazia e Intimidire.

Idee di interpretazione: Il tratto può esprimersi come una paranoia quasi comica, o rendere il personaggio sinistramente cauto nei confronti delle altre persone.

Specializzato

Il personaggio è predisposto per un certo tipo di lavoro o campo di studio, ma ha difficoltà a svolgere altre attività.

Beneficio: Scegliere una specifica abilità di Artigianato, Conoscenze o Professione. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove che utilizzano l'abilità specificata.

Penalità: Il personaggio subisce una penalità di -2 su tutte le altre prove che utilizzano la stessa abilità (Artigianato, Conoscenze o Professione).

Idee di interpretazione: I personaggi con questo tratto si considerano spesso come artisti o artigiani d'elite più che semplici professionisti, e potrebbero considerare il campo di studio o vocazione da loro seguito come più utile o interessante di altre attività.

DIFETTI DEI PERSONAGGI

I difetti sono il rovescio dei talenti. Dove un talento permette a un personaggio di eccellere nello svolgere un dato compito (o addirittura di effettuare un'azione che un personaggio normale non potrebbe compiere), un difetto limita le capacità di un personaggio o impone un qualche tipo di penalità.

Al momento della creazione del personaggio, un giocatore può scegliere fino a due difetti. Dopo il 1° livello, un personaggio non può assumere ulteriori difetti a meno che non venga specificamente concesso dal DM (per esempi dei momenti più opportuni in cui farlo, vedi "Tratti dei personaggi", sopra). Ogni difetto selezionato dal giocatore permette al suo personaggio di ottenere un ulteriore talento. In altre parole, quando si crea un personaggio, se si selezionano due difetti, si possono ottenere in cambio due talenti bonus in aggiunta a quelli a cui il personaggio ha normalmente diritto.

A differenza dei tratti (vedi sopra), i difetti sono completamente negativi nel loro impatto sulle capacità dei personaggi.

DESCRIZIONE DEI DIFETTI

Ogni difetto qui descritto ha uno specifico impatto sul gioco. Alcuni difetti possono essere assunti solo da personaggi che soddisfano particolari requisiti.

Debole

Il personaggio è poco atletico e scoordinato.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di caratteristica e abilità basate su Forza, Destrezza e Costituzione.

Disattento

Il personaggio è particolarmente distratto.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Fragile

Il personaggio è magro e di corporatura esile.

Effetto: Sottrarre 1 dal numero di punti ferita guadagnati a ogni livello. Questo difetto può ridurre il numero di punti ferita ottenuti a 0 (ma non sotto).

Speciale: Il personaggio deve avere un punteggio di Costituzione 4 o superiore per acquisire questo difetto.

Lento

Il personaggio si muove in maniera incredibilmente lenta.

Effetto: La velocità base sul terreno del personaggio viene dimezzata (arrotondare per difetto al prossimo intervallo di 1,5 metri).

Speciale: Il personaggio deve avere una velocità base sul terreno di almeno 6 metri per poter acquisire questo difetto.

Mano Tremula

Il personaggio è relativamente scarso nel combattimento a distanza.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire a distanza.

Non Combattente

Il personaggio è relativamente incapace nel combattimento in mischia.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire in mischia.

Ottenebrato

La vista del personaggio è scarsa.

Effetto: In combattimento, ogni volta che il personaggio attacca un avversario che ha occultamento, tira due volte la sua probabilità di mancare. Se uno o entrambi i risultati indicano un fallimento, il personaggio ha mancato il colpo.

Patetico

Il personaggio è più debole in un attributo di quanto dovrebbe essere.

Effetto: Ridurre di 2 uno dei punteggi di caratteristica del personaggio.

Speciale: Il personaggio non può acquisire questo talento se il totale dei suoi modificatori di caratteristica è 8 o più.

Reazione Lenta

Il personaggio è lento nel reagire ai pericoli.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -6 alle prove di iniziativa.

Riflessi Scarsi

Il corpo del personaggio non segue i movimenti della sua testa.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza sui Riflessi.

DIETRO IL SIPARIO: CREARE DIFETTI

Si possono creare difetti, ma bisogna fare attenzione: i difetti possono sbilanciare il gioco. Quando si creano nuovi difetti, bisogna tenere a mente alcune considerazioni:

—Un difetto deve avere un effetto numerico sulle specifiche capacità del personaggio. I difetti con effetti principalmente sull'interpretazione o la storia del personaggio tendono ad avere risultati imprevedibili sull'equilibrio di gioco.

—Di solito i difetti sono di portata maggiore rispetto ai talenti. Questo è dato dal fatto che i giocatori scelgono sempre i difetti che avranno l'impatto minore sui loro personaggi, acquisendo invece i talenti che gli daranno maggior vantaggio. Ad esempio, se un talento che influenza un'abilità conferisce un bonus di +2 a due abilità, la sua controparte difetto impone una penalità di -4 a due abilità.

—Un difetto deve avere un effetto significativo a prescindere dalla classe o dal ruolo del personaggio. In questo modo, il giocatore non potrà ridurre la portata del difetto tramite il multiclassamento. Ad esempio, un difetto che agisce solo sugli incantatori potrebbe sembrare ragionevole. Per i personaggi che non lanciano incantesimi, invece si dimostrerà probabilmente insignificante. Anche se si restringe la selezione di simili talenti a personaggi di classi specifiche, un giocatore potrebbe scegliere una classe di incantatore al 1° livello, selezionare due difetti che si applicano agli incantatori, ottenere i talenti bonus, multiclassare in una classe non da incantatore al 2° livello e da lì in poi progredire come un personaggio che non fa uso di incantesimi. Il giocatore ha così sacrificato un livello per ottenere due talenti bonus, uno scambio appetibile alla maggior parte dei giocatori.

—Allo stesso modo, un difetto che penalizza le prove di abilità basate sul Carisma avrà un effetto significante solo sul portavoce del gruppo. Il guerriero o il barbaro silenzioso probabilmente non avvertono il minimo impatto da questo difetto.

Tempra Misera

Il personaggio è malaticcio e debole di stomaco.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Volontà Debole

Il personaggio è facilmente suscettibile e raggirabile.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Vulnerabile

Il personaggio non è bravo nel difendersi.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -1 alla Classe Armatura.

TALENTI STIRPEMAGICA

In questa variante, un personaggio rimasto bersaglio di un incantesimo scopre che in certe occasioni parte della magia gli è rimasta incollata addosso permanentemente, lasciando su di lui un'eco dell'incantesimo originale. Un personaggio che si è lanciato addosso molte volte *alterare se stesso* potrebbe, ad esempio, sviluppare una capacità magica che alteri le sue peculiarità in una forma specifica con cui è familiare. Gli incantesimi benefici possono appoggiarsi su di un personaggio come una radiazione magica, conferendogli un vantaggio legato in qualche modo all'incantesimo originale. Per contrasto, alcuni PG hanno una reazione omeopatica agli incantesimi ostili: soffrendo gli effetti di determinati incantesimi, sviluppano una forma di contromisura a essi.

Questi personaggi stirpemagica sono un mistero per gli incantatori di mentalità accademica, che non riescono a riprodurre fedelmente il fenomeno lanciando ripetute volte lo stesso incantesimo su di un soggetto. La magia interagisce con ogni individuo in modi molto sottili.

Di conseguenza, l'unico modo per poter acquisire un talento stirpemagica è quello di essere stati sottoposti a (cioè, essere il bersaglio o altrimenti influenzato da) uno degli incantesimi associati con il talento. Se l'incantesimo permette un tiro salvezza, il personaggio deve averne almeno una volta fallito uno contro di esso, intenzionalmente o meno. Dopo aver soddisfatto i prerequisiti, il personaggio può selezionare un talento stirpemagica ogni volta che avrebbe diritto a un talento. L'esposizione è la spiegazione nel mondo di gioco per il nuovo potere del personaggio, mentre la scelta del talento è il compenso da pagare per mantenere il gioco equilibrato.

Illus. di B. Thompson

DESCRIZIONE DEI TALENTI STIRPEMAGICA

I talenti stirpemagica descritti di seguito sono proposti con il consueto formato dei talenti.

Alterazione Momentanea [Stirpemagica]

Il personaggio può assumere per un breve periodo di tempo un'altra forma, acquisendone le qualità fisiche.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *alterare se stesso*.

Beneficio: Scegliere una forma specifica in cui il personaggio si è trasformato con l'ausilio dell'incantesimo *alterare se stesso*. Una volta al giorno, il personaggio può utilizzare *alterare se stesso* come capacità magica per trasformarsi in quella forma per 1 minuto.

Speciale: Il personaggio può acquisire Alterazione Momentanea più volte. Ogni volta che acquisisce questo talento, può scegliere di aumentare la durata di una forma già selezionata di un altro minuto o scegliere un'altra forma specifica da quelle sperimentate dopo aver lanciato *alterare se stesso* su di sé.

Cittadino Naturalizzato [Stirpemagica]

Il personaggio è insolitamente ancorato a una specifica locazione.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *ancora dimensionale*.

Beneficio: Il personaggio non viene mai considerato come creatura extraplanare (e perde il sottotipo extraplanare). Di conseguenza non subisce gli effetti di incantesimi quali *congedo* o *esilio* o effetti simili che rispediscono le creature extraplanari nei loro piani di origine.

Conduttività [Stirpemagica]

Il personaggio ha un rozzo controllo degli effetti di elettricità nelle sue vicinanze.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *catena di fulmini*, *fulmine* o *invocare il fulmine*.

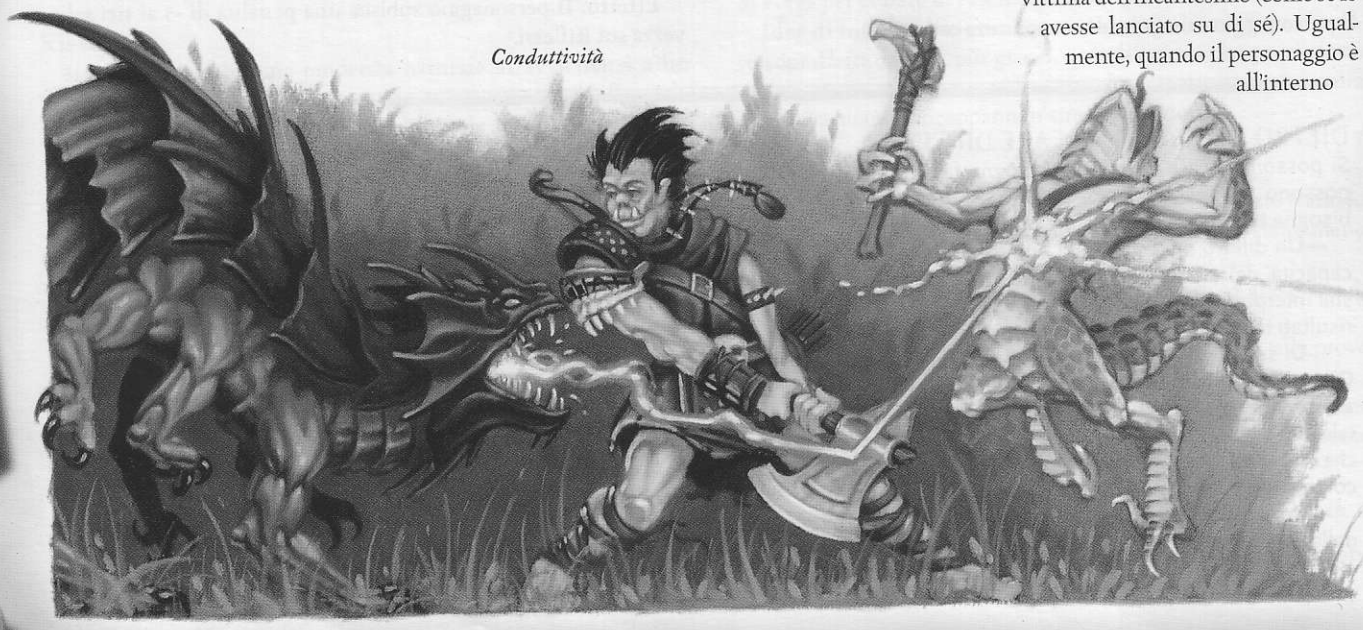
Beneficio: Ogni volta che il personaggio subisce danni da un effetto di elettricità, può spedire una linea di elettricità a partire dal suo corpo contro un qualsiasi singolo bersaglio entro 9 metri. Questo lampo infligge la metà dei danni appena subiti dal personaggio; un tiro salvezza sui Riflessi (CD 16 + il modificatore di Car del personaggio) dimezza i danni.

Eco Ineluttabile [Stirpemagica]

Coloro che fanno uso di parole di potere nelle vicinanze del personaggio, udranno l'eco delle proprie voci.

Prerequisito: Esposizione a *lamento della banshee* o qualsiasi incantesimo *parola del potere*.

Beneficio: Quando il personaggio diviene bersaglio di un incantesimo *parola del potere*, chiunque la pronunci diviene anch'esso vittima dell'incantesimo (come se lo avesse lanciato su di sé). Ugualmente, quando il personaggio è all'interno



Conduttività

Tabella 3-4: Talenti stirpemagica

Talento	Prerequisiti	Beneficio
Alterazione Momentanea	Esposizione ad *alterare se stesso*	Utilizza *alterare se stesso* come capacità magica per 1 minuto una volta al giorno
Cittadino Naturalizzato	Esposizione ad *ancora dimensionale*	Il personaggio non viene mai più trattato come creatura extraplanare
Conduttività	Esposizione a *catena di fulmini*, *fulmine* o *invocare il fulmine*	Dopo aver subito danni da elettricità, il personaggio emette una linea di elettricità che colpisce un bersaglio entro 9 metri
Eco Ineluttabile	Esposizione a *lamento della banshee* o a qualsiasi incantesimo *parola del potere*	L'incantatore che ha mirato il personaggio con *lamento della banshee* o *parola del potere* subisce anch'esso l'effetto dell'incantesimo
False Pretese	Esposizione all'incantesimo *charme*	Fuorvia l'avversario facendogli credere che il personaggio o *dominare* è sotto charme o dominato
Fetore di Morte	Esposizione a *tocco del ghoul* o *tocco del vampiro*	Odore di putrefazione che avvolge il personaggio e rende coloro che gli sono adiacenti infermi
Freddo Polare	Esposizione a *cono di freddo*	Crea uno strato di terreno ghiacciato che complica il movimento o *tempesta di ghiaccio*
Grandi Conoscenze	Esposizione a *conoscenza delle leggende* o *visione*	Tutte le prove di Conoscenze sono considerate con addestramento
Immolazione Controllata	Esposizione a *palla di fuoco* o *palla di fuoco ritardata*	Non subisce danni dal prendere fuoco; gli avversari che colpiscono il personaggio in mischia subiscono 1d6 danni da fuoco
Occhi al Cielo	Esposizione a *scrutare* o *scrutare superiore*	Individua automaticamente i sensori di scrutamento magico entro 12 metri
Pelle Fotosintetica	Esposizione a *pelle coriacea*	Ottiene +2 all'armatura naturale quando si trova all'esterno durante il giorno
Pelle a Prova di Lama	Esposizione a *corpo di ferro* o *pelle di pietra*	Fornisce riduzione del danno 3/contundente
Rimbalzo Residuo	Esposizione a *resistenza agli incantesimi* o *riflettere incantesimo*	Se il personaggio tira un 20 naturale al suo tiro salvezza contro un incantesimo con bersaglio, l'effetto dell'incantesimo si ritorce contro l'incantatore
Sanguisuga Vitale	Esposizione al potere concesso tocco della morte o all'incantesimo *rintocco di morte*	Ogni creatura entro 9 metri che abbia da -1 a -9 pf perde 1 pf, che il personaggio ottiene come punti ferita temporanei
Sussurri Onniscienti	Esposizione a *comunione* o *contattare altri piani*	Riceve risposte a una domanda per settimana come se avesse lanciato l'incantesimo *comunione*
Transizione Accurata	Esposizione a *camminare nelle ombre* *spostamento planare*, *teletrasporto* o *teletrasporto superiore*	Migliori probabilità di viaggiare tra i piani
Vivere il Mio Incubo	Esposizione ad *allucinazione mortale*	Manda visioni da incubo contro la creatura che mira il personaggio con effetti di divinazione

dell'area di un incantesimo *lamento della banshee*, anche chi lancia l'incantesimo udirà il lamento e dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (utilizzando la stessa CD) o morire.

Possedere Eco Ineluttabile non protegge dagli incantesimi *parola del potere* o *lamento della banshee*. Il personaggio subirà i loro effetti normalmente.

False Pretese [Stirpemagica]

Coloro che provano a mettere sotto charme il personaggio avranno una spiacevole sorpresa.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *charme* o *dominare*.

Beneficio: Quando il personaggio supera un tiro salvezza contro un effetto di charme o compulsione, il personaggio che lo ha cercato di porre sotto charme o compulsione crederà che abbia fallito il tiro salvezza. Il personaggio potrà quindi interpretare la parte di conseguenza, se lo desidera. Se lo charme o compulsione coinvolgono comandi telepatici, il personaggio continuerà a riceverli, sebbene non sarà obbligato a eseguirli.

Fetore di Morte [Stirpemagica]

L'odore di putrefazione avvolge il personaggio, facendo sì che le altre creature abbiano repulsione e conati.

Prerequisiti: Esposizione all'incantesimo *tocco del ghoul* o *tocco del vampiro*.

Beneficio: Il personaggio emana un fetore da carogna che fa sì che qualsiasi creatura adiacente debba effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12 + il suo modificatore di Car) o divenire inferma

DIETRO IL SIPARIO: TALENTI STIRPEMAGICA

È raro che i normali talenti di D&D diano ai personaggi dei palesi poteri magici. Essi rappresentano invece un rigoroso addestramento o sorprendenti capacità naturali. Alcuni talenti come Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Inarrestabili e i talenti di metamagia rendono in qualche modo migliore i poteri magici già in possesso del personaggio, ma non forniscono poteri magici che non ha già.

I talenti stirpemagica infrangono apertamente questa regola, dando accesso al personaggio a capacità precedentemente irraggiungibili senza l'uso della magia. Sono comunque equilibrati rispetto ai talenti che compaiono nel *Manuale del Giocatore*, quindi i personaggi che li sceglieranno non saranno necessariamente più forti delle loro controparti non stirpemagica.

Se si usa questa variante, si scoprirà che la magia diventerà ancora più importante nelle partite, e anche i personaggi che fanno affidamento sulle loro doti marziali, come i guerrieri, a volte manifesteranno effetti magici.

Dato che questi talenti sono una variante, utilizzano altre meccaniche di gioco che raramente sono utilizzate insieme ai talenti, come una penalità che accompagna il talento o un numero di usi limitato al giorno o alla settimana.

finché rimane adiacente al personaggio e per 1d4 round successivi. Il personaggio non può sopprimere volontariamente il fetore.

Freddo Polare [Stirpemagica]

Il personaggio può richiamare il freddo delle regioni artiche, rendendo il movimento e il combattimento difficile per gli impreparati.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *cono di freddo* o *tempesta di ghiaccio.*

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può rendere ghiacciato il terreno in una propagazione del raggio di 6 metri intorno a lui. Ogni quadretto in quell'area diventa coperto di ghiaccio, quindi sono necessari due quadretti di movimento per entrare in ciascun quadretto, e la CD delle prove di Acrobazia ed Equilibrio nell'area incrementa di 5. Per correre o caricare sul ghiaccio è necessaria una prova di Equilibrio con CD 10.

Il ghiaccio rimane per 1 minuto o finché non viene esposto al fuoco.

Il personaggio non può utilizzare questo talento se non sta toccando il terreno, e non funziona se la temperatura è sopra i 38°C.

Grandi Conoscenze [Stirpemagica]

Il tempo trascorso a sondare i recessi della conoscenza magica ha impartito al personaggio una ricca raccolta di fatti oscuri.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *conoscenza delle leggende* o *visione.*

Beneficio: Tutte le prove di Conoscenze effettuate dal personaggio sono considerate prove con addestramento, anche se non ha gradi nell'abilità specificata. Se il personaggio ha almeno un grado nell'abilità di Conoscenze in questione, ottiene un bonus di +1 alla prova.

Immolazione Controllata [Stirpemagica]

Se il personaggio prende fuoco, questo non lo danneggia.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *palla di fuoco* o *palla di fuoco ritardata.*

Beneficio: Se il personaggio prende fuoco (come descritto a pagina 304 della *Guida del* Dungeon Master), non subisce danni dalle fiamme. Una creatura che lo colpisce con il proprio corpo o un'arma tenuta in mano subisce 1d6 danni da fuoco. Il fuoco continua a bruciare sul personaggio per 1d4 round.

Questo talento non protegge però il personaggio da altre fonti di danni da fuoco, magico o meno, ma solo dagli effetti del prendere fuoco. Inoltre non protegge il suo equipaggiamento dagli effetti del fuoco.

Occhi al Cielo [Stirpemagica]

Il personaggio ha una percezione istintiva di ogni volta qualcuno lo stia spiando magicamente.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *scrutare* o *scrutare superiore.*

Beneficio: Il personaggio nota automaticamente il sensore magico creato da un incantesimo del sottotipo scrutamento (*chiaroudienza/chiaroveggenza, occhio arcano, scrutare,* e *scrutare superiore*) se si trova entro 12 metri da lui.

Pelle Fotosintetica [Stirpemagica]

La pelle del personaggio si irrobustisce quando attinge energia dal sole.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *pelle coriacea.*

Beneficio: Ogni volta che il personaggio si trova all'esterno durante il giorno, ottiene un bonus di potenziamento +2 alla sua armatura naturale (i personaggi che non hanno un'armatura naturale di solito hanno un bonus di armatura naturale +0).

Pelle a Prova di Lama [Stirpemagica]

La pelle del personaggio resiste anche alle lame più affilate.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *corpo di ferro* o *pelle di pietra.*

Beneficio: Il personaggio ottiene riduzione del danno 3/contundente. La pelle del personaggio impone una penalità di armatura alla prova -2 (che è cumulativa con la penalità di armatura alla prova data da armatura e scudo).

Rimbalzo Residuo [Stirpemagica]

A volte gli incantesimi lanciati contro il personaggio rimbalzano verso l'incantatore.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *resistenza agli incantesimi* o *riflettere incantesimo.*

Beneficio: Se il personaggio tira un 20 naturale su di un tiro salvezza contro un incantesimo mirato, questo si rivolge contro l'incantatore come se fosse stato influenzato da un incantesimo *riflettere incantesimo.* A differenza di *riflettere incantesimo,* il talento Rimbalzo Residuo può potenzialmente funzionare anche contro gli incantesimi di contatto. Rimbalzo Residuo funziona solo contro gli incantesimi con bersaglio che permettono un tiro salvezza, quindi una *palla di fuoco* non rimbalzerà, così come *parola del potere stordire.*

Sanguisuga Vitale [Stirpemagica]

Il personaggio cerca automaticamente di rubare l'ultima scintilla di energia vitale da chiunque gli sia vicino.

Prerequisito: Esposizione al potere concesso dal dominio tocco della morte o l'incantesimo *rintocco di morte.*

Beneficio: Ogni creatura morente o stabile entro 9 metri da lui (cioè, qualsiasi creatura con punti ferita da -1 a -9) perde un ulteriore punto ferita all'inizio del turno del personaggio. Il personaggio ottiene lo stesso ammontare come punti ferita temporanei per 10 minuti. Il personaggio non può sopprimere questo effetto che funziona sia contro amici che nemici.

Sussurri Onniscienti [Stirpemagica]

Un mormorio costante a malapena udibile rimbomba nelle orecchie del personaggio, risultando di solito incomprensibile. Ma se il personaggio dedica tutte le sue energie a cercare di comprenderne il significato, può carpire una o due frasi che riguardano la sua situazione immediata.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *comunione* o *contattare altri piani.*

Beneficio: Una volta alla settimana il personaggio può entrare in sintonia con le voci che ode, ricevendo una risposta a una domanda come se avesse fatto uso dell'incantesimo *comunione.*

L'utilizzo di questo talento rende il personaggio esausto.

Transizione Accurata [Stirpemagica]

Il personaggio possiede una percezione istintiva dei viaggi interplanari.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *camminare nelle ombre, spostamento planare, teletrasporto,* o *teletrasporto superiore.*

Beneficio: Quando usa *teletrasporto,* il personaggio può effettuare due volte il tiro per il bersaglio, scegliendo il risultato che preferisce. Quando usa *spostamento planare* o *camminare nelle ombre,* può ugualmente tirare due volte il dado per determinare la sua destinazione, scegliendo il risultato migliore (di solito il più basso) tra i due.

Vivere il Mio Incubo [Stirpemagica]

Coloro che scandagliano magicamente la mente del personaggio divengono partecipi dei suoi sogni più spaventosi.

Prerequisito: Esposizione all'incantesimo *allucinazione mortale.*

Beneficio: Ogni volta che qualcuno riesca a dirigere con successo contro il personaggio un incantesimo o effetto di divinazione, il personaggio può spedirgli una visione da incubo. Questa visione funziona come l'incantesimo *allucinazione mortale,* tranne che la forma proviene dagli incubi del personaggio, non da quelli dell'altra creatura. L'altra creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14 + il modificatore di Car del personaggio) per dissolvere l'incubo e un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14 + il modificatore di Car del personaggio) per evitare di morire di paura.

TALENTI GRUPPI DI ARMI

Nel *Manuale del Giocatore*, le armi vengono divise in tre categorie: semplici, da guerra ed esotiche. Sebbene questo sistema funzioni molto bene nello stabilire la complessità di ciascuna arma ed equilibrare tra di loro le capacità di ciascuna classe, raggruppare le armi per similarità di utilizzo è una variante intrigante per determinare quali armi il personaggio sia in grado di utilizzare.

Nella sua versione più semplice, la variante talenti per gruppi di armi sviluppa una piccola lista di talenti chiamati talenti di competenza in Gruppo di Armi. Ogni talento permette a un personaggio di utilizzare un piccolo numero di armi simili senza penalità. Sebbene la maggior parte dei personaggi che faranno uso di questo sistema saranno competenti in meno armi delle classi del personaggio del *Manuale del Giocatore*, le armi che sapranno usare saranno raggruppate secondo temi comuni, fornendo un po' più di sapore alla scelta delle armi di ciascun personaggio al costo di un po' di versatilità.

Questa variante comprende riferimenti ad alcune armi comparse nella *Guida alle Armi e all'Equipaggiamento* (contrassegnate con [A]) e nel *Perfetto Combattente* (contrassegnate con [C]). Controllare quei libri per informazioni complete sulle armi così contrassegnate.

UTILIZZARE I GRUPPI DI ARMI AL POSTO DELLE COMPETENZE NELLE ARMI DI CLASSE

Sebbene i talenti di competenza in Gruppo di Armi funzionino bene in congiunzione con le competenze nelle armi e nelle armature iniziali di classe del *Manuale del Giocatore*, si potrebbe desiderare di voler sostituire alcuni di questi talenti alle competenze nelle armi iniziali di ciascuna classe. Farlo potrebbe fornire maggiore sapore a specifici personaggi od organizzazioni. Permette (sia ai giocatori che ai DM) di sviluppare una setta di chierici che faccia sempre uso delle competenze nello stesso gruppo di armi, o addirittura di stabilire delle preferenze razziali. Tutti i nani guerrieri, ranger e paladini potrebbero dover scegliere, ad esempio, Gruppo di Armi (picconi e martelli) come una delle loro competenze in gruppo di armi iniziale.

Per le classi qui non riportate, assegnare le competenze in gruppo di armi iniziali utilizzando le competenze nelle armi assegnate alla classe e queste classi come guida.

Classe	Competenze in Gruppo di Armi al 1° livello
Barbaro	Armi base, più altre tre
Bardo	Armi base, più altre due
Chierico	Armi base, più altre due
Druido	Armi base, più armi da druido o lance
Guerriero[1]	Armi base, più altre quattro
Ladro	Armi base, più altre due
Mago	Armi base o balestre
Monaco	Armi base, più un'altra
Paladino	Armi base, più altre tre
Ranger	Armi base, più altre tre
Stregone	Armi base, più lance o balestre

1 Aggiungere Gruppo di Armi (qualsiasi) alla lista dei talenti bonus del guerriero.

UTILIZZARE I GRUPPI DI ARMI CON LE ARMI RAZZIALI PREFERITE

Alcune razze ottengono delle competenze nelle armi gratuite o hanno una familiarità innata con specifiche armi esotiche. Utilizzare le regole seguenti per incorporare questo concetto con la variante competenza in Gruppo di Armi.

Elfo: Tutti gli elfi ricevono automaticamente Gruppo di Armi (archi) e uno tra Gruppo di Armi (lame pesanti) o Gruppo di Armi (lame leggere).

Gnomo: Tutti gli gnomi che possiedono la competenza in Gruppo di Armi (picconi e martelli) sono competenti anche nell'uso del martello-picca gnomesco.

Nano: Tutti i nani che possiedono la competenza in Gruppo di Armi (asce) sono competenti anche nell'ascia da guerra nanica e nell'urgrosh nanico.

TALENTI SPECIFICI DELLE ARMI

Un DM che utilizza questa variante può determinare che qualsiasi talento che richieda che un personaggio scelga un'arma specifica a cui applicare il bonus del talento (come Arma Focalizzata, Arma Specializzata o Critico Migliorato) si applichi invece a un gruppo di armi. Il personaggio deve comunque soddisfare i prerequisiti del talento.

Sebbene questa variante sembri offrire un grosso vantaggio al personaggio, non riesce effettivamente ad aumentarne il grado di potenza. Dato che il personaggio tipico impugna una sola arma alla volta (o due, con un'arma diversa in ciascuna mano), il personaggio non diventerà assolutamente più forte, all'interno del combattimento medio.

Ciò significa che avrà maggiori probabilità di trarre beneficio dalla scoperta di una nuova arma magica, dato che sono maggiori anche le probabilità che sia abile nel suo uso. Una cosa che potrebbe addirittura diventare un bene per tutta la campagna, in quanto permette al DM di inserire una gamma più ampia di tesori interessanti che i personaggi potranno utilizzare (invece di vendere o scambiare).

CREARE NUOVI GRUPPI DI ARMI

Mentre si sviluppa un personaggio o addirittura una campagna, si potrebbe avvertire la necessità di creare nuovi gruppi di armi basati su temi differenti. Possibili temi possono trarre spunto dalla razza, cultura o altre idee specifiche del mondo di campagna. Ad esempio, si potrebbe creare un nuovo talento di competenza in gruppo di armi chiamato Gruppo di Armi (nani delle colline) disponibile solo a un gruppo di nani proveniente da una specifica area geografica della campagna. Dato che questi nani sono noti per l'utilizzo simultaneo di due armi leggere, questo talento conferisce competenza nell'ascia, spada corta, martello leggero e randello, rendendo più facile per questi lo studio della tecnica di combattimento preferita della loro razza.

Quando si crea un nuovo gruppo di armi, bisognerebbe limitare il gruppo a tre o meno armi semplici e da una a tre armi da guerra. I talenti di competenza in Gruppo di Armi descritti di seguito forniscono esempi di quanta versatilità ogni gruppo di armi dovrebbe consentire a un personaggio.

TALENTI DI GRUPPO DI ARMI

Qui di seguito sono presentati i talenti di competenza in Gruppo di Armi disponibili ai personaggi. Vengono presentati seguendo il normale formato dei talenti.

Gruppo di Armi (archi)

Il personaggio sa come usare gli archi.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: arco corto, arco corto composito, arco lungo e arco lungo composito.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (armi artiglianti)

Il personaggio sa come usare le armi legate alle mani.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: guanto d'arme chiodato e pugnale da mischia.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (armi base)

Il personaggio sa come usare alcune armi fondamentali.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: bastone ferrato, pugnale e randello.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (armi doppie esotiche)

Il personaggio sa come usare le armi doppie esotiche associate ai gruppi di armi in cui ha già competenza.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio acquisisce un talento di competenza in Gruppo di Armi, ottiene anche la competenza nelle armi doppie esotiche associate a esso. Ogni volta che acquisisce un talento di competenza in Gruppo di Armi, ottiene anche la competenza nelle armi doppie esotiche associate a quel gruppo.

Alcune armi esotiche richiedono che il personaggio sia competente in due gruppi di armi per ottenere la competenza nell'uso di questo talento.

Asce: Doppia ascia orchesca, urgrosh nanico (deve avere anche Gruppo di Armi [lance e lance da cavaliere]).

Lame pesanti: gyrspike[A] (deve avere anche Gruppo di Armi [lame pesanti]), scimitarra doppia[A], spada a due lame.

Lance e lance da cavaliere: urgrosh nanico (deve avere anche Gruppo di Armi [asce]).

Mazzafrusti e catene: gyrspike[A] (deve avere anche Gruppo di Armi [lame pesanti]), mazzafrusto crudele.

Mazze e randelli: mazza doppia[A].

Picconi e martelli: martello doppio[C], martello-picca gnomesco.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Se si inseriscono armi doppie da fonti diverse dal *Manuale del Giocatore*, il DM dovrebbe assegnare queste armi al gruppo di armi appropriato alla sua campagna. Le liste precedenti comprendono armi comparse nella *Guida alle Armi e all'Equipaggiamento* (contrassegnate da un [A]) e nel *Perfetto Combattente* (contrassegnate da un [C]).

Illus. di F. Pavelec

Gruppo di Armi (armi da druido)

Il personaggio sa come usare le armi preferite dai druidi.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: bastone ferrato, dardo, falcetto, fionda, lancia, lancia corta, pugnale, randello e scimitarra.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (armi esotiche)

Il personaggio sa come usare le armi esotiche associate ai gruppi di armi in cui ha già competenza.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio acquisisce un talento di competenza in Gruppo di Armi, ottiene anche la competenza nelle armi esotiche associate ad esso. Ogni volta che acquisisce un talento di competenza in Gruppo di Armi, ottiene anche la competenza nelle armi esotiche (tranne le armi doppie esotiche) associate a quel gruppo.

Archi: arco doppio elfico[A], arco gigante[C], arco gigante composito[C].

Armi artigliate: artiglio della pantera[A], artigli della tigre[A], bracciali artigliati[A], cestus di guardia[A], guanto d'arme con lama[A], protesi a coltello[A].

Armi da druido: lancia gigante[C].

Armi inastate: mannaia pesante[C].

Armi da monaco: spada farfalla[A], tonfa[A].

Asce: ascia da guerra nanica (a una mano).

Balestre: balestra a mano, balestra grande[A].

Fionde e armi da lancio: bolas, calculus gnomesco[A], chakram[A], ferro da lancio[A], pietre danzanti halfling[A], shuriken, sparacolpi orchesco[A].

Lame leggere: kukri, pugnale triplo[A], sapara[A], ventaglio da guerra[A].

Lame pesanti: khopesh[A], spada bastarda (a una mano), spada lunga mercuriale[A], spadone mercuriale[A].

Lance e lance da cavaliere: arpione[A], duom[A], giavellotto rotante[A], lancia gigante[C], manti[A].

Mazzafrusti e catene: bastone a tre sezioni[A], catena chiodata, catena con pugnale[A], flagello, frusta, frusta dentata[A].

Mazze e randelli: mazza da guerra[C] (a una mano), tonfa[A].

Picconi e martelli: maglio[A] (a una mano), piccone da battaglia gnomesco[A], piccone gigante[C].

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Se si inseriscono armi esotiche da fonti diverse dal *Manuale del Giocatore*, il DM dovrebbe assegnare queste armi al gruppo di armi appropriato alla sua campagna. Le liste precedenti comprendono armi comparse nella *Guida alle Armi e all'Equipaggiamento* (contrassegnate da un [A]) e nel *Perfetto Combattente* (contrassegnate da un [C]).

Gruppo di Armi (armi inastate)

Il personaggio sa come usare le armi inastate.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: alabarda, corsesca, falcione e giusarma.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (armi da monaco)

Il personaggio sa come usare le armi normalmente preferite dai monaci.

Prerequisito: Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: bastone ferrato, kama, nunchaku, sai, shuriken e siangham.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (asce)

Il personaggio sa come usare le asce e armi simili.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: ascia, ascia da battaglia, ascia bipenne e ascia da guerra nanica (usata a due mani).

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (balestre)

Il personaggio sa come usare le balestre.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: balestra leggera, balestra leggera a ripetizione, balestra pesante, balestra pesante a ripetizione.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (fionde e armi da lancio)

Il personaggio sa come usare fionde e armi da lancio impugnate.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: dardo e fionda.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (lame leggere)

Il personaggio sa come usare armi con lame leggere.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: pugnale, pugnale da mischia, spada corta e stocco.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (lame pesanti)

Il personaggio sa come usare armi con lame pesanti.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: falchion, scimitarra, spada bastarda (a due mani), spada lunga e spadone.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (lance e lance da cavaliere)

Il personaggio sa come usare lance e giavellotti.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: giavellotto, lancia da cavaliere, lancia corta, lancia lunga e tridente.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (mazzafrusti e catene)

Il personaggio sa come usare mazzafrusti e catene.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: mazzafrusto leggero e mazzafrusto pesante.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Gruppo di Armi (mazze e randelli)

Il personaggio sa come usare mazze e randelli.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: bastone ferrato, manganello, mazza da guerra[C] (a due mani), mazza leggera, mazza pesante, randello e randello pesante.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Se si fa uso della *Guida alle Armi e all'Equipaggiamento*, questo gruppo di armi comprende anche il maglio.

Gruppo di Armi (picconi e martelli)

Il personaggio sa come usare picconi e martelli.

Beneficio: Il personaggio può effettuare senza penalità i tiri per colpire quando fa uso delle armi seguenti: falce, maglio (a due mani), martello da guerra, martello leggero, piccone leggero e piccone pesante.

Normale: Quando usa un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Se si fa uso della *Guida alle Armi e all'Equipaggiamento*, questo gruppo di armi comprende anche il martello a lucerna.

PUNTI ARTIGIANATO

Questa variante è pensata appositamente per quelle campagne che non offrono molti "tempi morti" ai PG. Unifica la costruzione di oggetti e la creazione di oggetti magici, replicando anche la capacità di un personaggio di realizzare la cosa di cui aveva bisogno durante i tempi morti. Ignora le condizioni realistiche del lavoro (strumenti, reagenti alchemici, laboratori, lunghe ore di lavoro e simili) per mantenere azione costante durante il gioco. Dopotutto, combattere draghi, giganti e demoni è molto più eccitante di aspettare che Mialee finisca di creare il suo nuovo *anello di protezione*.

Per costruire un oggetto senza spendere il normale tempo di lavoro, un personaggio con l'appropriato talento di creazione oggetto (come Creare Armature Perfette, Mescere Pozioni o Creare Bastoni; vedi sotto) può pagare un decimo del prezzo di mercato dell'oggetto in punti artigianato (minimo 1 punto). Deve anche spendere in costi materiali una cifra pari alla metà del prezzo di mercato dell'oggetto (che sostituisce il normale costo dei materiali per creare un oggetto). Per un oggetto magico, il personaggio deve anche pagare il normale costo in punti esperienza per creare l'oggetto. Una volta che il personaggio avrà dichiarato di star spendendo questi punti artigianato e monete d'oro (e punti esperienza, per gli oggetti magici), l'oggetto sarà automaticamente completato il giorno dopo (di solito, la mattina successiva).

Sebbene ciò faccia sembrare come se l'oggetto fosse stato creato all'"istante", in realtà si assume che il personaggio ci stia lavorando sopra da tempo, e solo adesso abbia finito di completarlo. Ad esempio, Mialee potrebbe aver lavorato per un po' di tempo sulla spada di Regdar, ma solo adesso è riuscita a migliorane il bonus di potenziamento. Il sistema assume che i personaggi stiano sempre lavorando su dei propri progetti durante il tempo libero, che sia tra un'esplorazione o l'altra di un dungeon, lungo la strada, oppure mentre sono radunati intorno a un fuoco da campo dopo aver combattuto i goblin della Cittadella Senza Sole. Quindi, quando verrà il momento, si limiteranno a spendere le monete d'oro e i punti artigianato richiesti, e l'oggetto sarà "completato" il giorno successivo.

Per spendere punti artigianato nella creazione di un oggetto alchemico, perfetto o magico, il personaggio deve possedere il talento di creazione necessario (come Creare Armature Perfette per costruire giachi di maglia perfetti) o assistere qualcuno che lo abbia (vedi "Assistere", di seguito). Costruire armi e armature non perfette od oggetti semplici (arnesi, forzieri, selle e simili) non richiede un talento di creazione. Chiunque aiuti nella creazione di un simile oggetto può contribuire punti artigianato al valore normale.

Per gli oggetti non magici, bisogna superare una prova di Artigianato (usando le CD fornite a pagina 69 del *Manuale del Giocatore*) per completare l'oggetto. Per un oggetto perfetto,

Tabella 3-5: Esempi di oggetti creati

Oggetto	Prezzo di mercato	Costo di creazione
Frecce, 100[1]	10 mo	5 mo, 1 artigianato
Acido	10 mo	5 mo, 1 artigianato
Cotta di maglia[1]	20 mo	10 mo, 2 artigianato
Serratura semplice[1]	20 mo	10 mo, 2 artigianato
Pergamena di *cura ferite leggere*	25 mo	12,5 mo, 1 PE, 2 artigianato
Spadone[1]	50 mo	25 mo, 5 artigianato
Cotta di maglia perfetta	170 mo	85 mo, 17 artigianato
Pergamena di *cura ferite moderate*	300 mo	150 mo, 6 PE, 30 artigianato
Spadone perfetto	350 mo	175 mo, 35 artigianato
Cotta di maglia+1[2]	1.000 mo	500 mo, 40 PE, 100 artigianato
Anello di protezione+1	2.000 mo	1.000 mo, 80 PE, 200 artigianato
Spadone+1[2]	2.000 mo	1.000 mo, 80 PE, 200 artigianato
Bacchetta delle palle di fuoco	11.250 mo	5.625 mo, 450 PE, 1.125 artigianato
Guanti della destrezza+4	16.000 mo	8.000 mo, 640 PE, 1.600 artigianato
Cotta di maglia+5[2]	25.000 mo	12.500 mo, 1.000 PE, 2.500 artigianato
Spadone+5[2]	50.000 mo	25.000 mo, 2.000 PE, 5.000 artigianato
Tunica dell'arcimago	75.000 mo	37.500 mo, 3.000 PE, 7.500 artigianato
Tomo della comprensione+5	137.500 mo	68.750 mo, 5.500 PE, 13.750 artigianato
Bastone del potere	200.000 mo	100.000 mo, 8.000 PE, 20.000 artigianato

1 Non richiede alcun talento di creazione.
2 I prezzi di mercato e i costi di creazione di questi oggetti assumono che il personaggio sia già in possesso dell'oggetto perfetto da potenziare.

usare la CD dell'oggetto o della componente perfetta, quale sia la più alta. Una prova fallita significa che si è sprecato metà delle monete d'oro e dei punti artigianato richiesti per l'oggetto, ma si può tentare di nuovo già il giorno successivo, se si possiedono ancora sufficienti monete d'oro e punti artigianato per completare l'oggetto. Gli oggetti magici non richiedono alcuna prova per essere completati.

Si può ridurre l'ammontare di punti artigianato richiesti aumentando il tempo di lavorazione dell'oggetto. Per gli oggetti non magici, ridurre il costo in punti artigianato di 1 punto per ogni 100 mo di lavoro contribuite alla creazione dell'oggetto (vedi l'abilità Artigianato, pagina 68 del *Manuale del Giocatore*). Per gli oggetti magici, ogni 8 ore al giorno trascorse a lavorare sull'oggetto riducono il costo in punti artigianato di 100.

Esempio uno: Un'armatura completa perfetta ha un prezzo di mercato di 1.650 mo. Un personaggio con il talento Creare Armature paga un terzo del suo prezzo ed effettua prove giornaliere o settimanali di Artigianato (fabbricare armature) per completare lentamente l'armatura, oppure potrebbe pagare metà del suo prezzo e spendere 165 punti artigianato per completarla il giorno dopo superando una prova di Artigianato con CD 20. (Fallire la prova a questo punto gli costerebbe 412 mo e 82 punti artigianato). In alternativa, potrebbe trascorrere qualche giorno o settimana a lavorare sull'armatura (effettuando delle normali prove di Artigianato), e poi finirla rapidamente spendendo punti artigianato pari a 165 meno 1 per ogni 100 mo di lavoro già completato.

Esempio due: Una *spada lunga+2* ha un prezzo di mercato di 8.000 mo (senza includere il costo materiale della spada lunga perfetta stessa). Assumendo che il personaggio possieda il talento Creare Armi e Armature Magiche (e non debba creare da zero la spada lunga perfetta), potrebbe trascorrere 8 giorni di tempo a costruire l'oggetto, o spendere 800 punti artigianato per finirla all'"istante". (In entrambi i casi si devono spendere 4.000 mo in aggiunta al tempo o i punti artigianato). Se lo si desiderasse, potrebbe risparmiare 200 punti artigianato trascorrendo due giornate lavorative da 8 ore a lavorare sull'oggetto.

ASSISTERE

In aggiunta all'artigiano principale, che deve possedere l'appropriato talento di creazione, fino a tre assistenti possono contribuire punti artigianato alla creazione dell'oggetto.

Gli assistenti che possiedono l'appropriato talento di creazione contribuiscono punti artigianato al normale valore. Per gli assistenti senza addestramento (coloro che non sono in possesso dell'appropriato talento di creazione), ogni punto artigianato contribuito conta come 1/2 punto di assistenza.

Il creatore principale deve contribuire almeno metà dei punti artigianato richiesti per creare un oggetto.

Non importa chi contribuisca al costo in monete d'oro per la creazione dell'oggetto. Solo il creatore principale può contribuire punti esperienza alla creazione di un oggetto magico.

Ad esempio, Regdar ha 1.000 mo e una spada perfetta, e vuole aiutare Mialee a infondere la spada di un bonus di potenziamento +1 (trasformandola in una *spada lunga+1*). Quest'azione richiederebbe normalmente 200 punti artigianato. Mialee deve fornire almeno la metà di questi, ovvero 100. Regdar non possiede Creare Armi e Armature Magiche, quindi deve spendere almeno il doppio in punti artigianato per fornire lo stesso contributo. Assumendo che sia l'unico assistente, potrebbe

Illus. di F. Farris

contribuire a metà dello sforzo necessario per raggiungere l'obiettivo (100 punti artigianato). Dato che i suoi punti artigianato valgono la metà, deve spendere 200 punti artigianato per contribuirne 100 di valore. Quando questi 200 punti verranno aggiunti al contributo di Mialee, le monete d'oro spese in materiali e la spada lunga perfetta, il processo sarà completato.

Se anche Lidda (pure lei senza addestramento) avesse assistito Mialee, i due assistenti insieme non avrebbero comunque potuto contribuire più dell'equivalente di 100 punti artigianato (metà del costo totale in punti artigianato). Ognuno però avrebbe dovuto spendere solo 100 punti artigianato (del valore di 50 punti per ciascuno) per raggiungere l'obiettivo.

Tabella 3-7: Talenti di creazione oggetto

Talento	Prerequisiti	Punti artigianato guadagnati
Artigiano di Talento	Qualsiasi altro talento di creazione oggetto	500
Creare Armature Perfette	Artigianato (fabbricare armature) 6 gradi	100
Creare Armi a Distanza Perfette	Artigianato (costruire archi) 6 gradi	100
Creare Armi e Armature Magiche	Incantatore di 5° livello	2.500
Creare Armi Perfette	Artigianato (fabbricare armi) 6 gradi	100
Creare Bacchette	Incantatore di 5° livello	2.500
Creare Bastoni	Incantatore di 12° livello	6.000
Creare Oggetti Alchemici	Artigianato (alchimia) 4 gradi	100
Creare Oggetti Meravigliosi	Incantatore di 3° livello	1.500
Creare Verghe	Incantatore di 9° livello	4.500
Forgiare Anelli	Incantatore di 12° livello	6.000
Mescere Pozioni	Incantatore di 3° livello	1.500
Scrivere Pergamene	Incantatore di 1° livello	500

OTTENERE PUNTI ARTIGIANATO

Un personaggio di 1° livello ha 100 punti artigianato. Con ogni livello di classe guadagnato, egli ottiene un numero di punti artigianato pari al suo nuovo livello x 100. Un personaggio di 2° livello potrebbe avere un massimo di 300 punti artigianato, e così via, fino a un personaggio di 20° livello, che potrebbe avere un totale di 21.000 punti artigianato (assumendo che non ne abbia mai speso nessuno).

Le creature con Intelligenza 3 o superiore hanno punti artigianato come un personaggio il cui livello sia pari ai loro livelli di classe + Dadi Vita. Un mind flayer (8 DV), ad esempio, ha gli stessi punti artigianato di un personaggio di 8° livello. Se quel mind flayer ottenesse un livello di classe, otterrebbe anche altri 900 punti artigianato. Naturalmente non tutte le creature possono utilizzare i loro punti artigianato: nonostante abbiano un'intelligenza perlomeno accettabile, è difficile che un grifone o un pegaso siano mai nella posizione di creare un oggetto o assistere un altro personaggio nella sua creazione. Il DM deve far uso del proprio giudizio nel determinare se una creatura possa usare i suoi punti artigianato.

Le creature con Intelligenza 2 o inferiore (o senza punteggio di Intelligenza) non hanno punti artigianato.

I famigli o le cavalcature speciali non ottengono punti artigianato, quale che sia la loro Intelligenza o numero di Dadi Vita.

Tabella 3-6: Punti artigianato guadagnati a ogni livello

Livello del personaggio	Punti artigianato guadagnati	Punti artigianato totali[1]
1°	100	100
2°	200	300
3°	300	600
4°	400	1.000
5°	500	1.500
6°	600	2.100
7°	700	2.800
8°	800	3.600
9°	900	4.500
10°	1.000	5.500
11°	1.100	6.600
12°	1.200	7.800
13°	1.300	9.100
14°	1.400	10.500
15°	1.500	12.000
16°	1.600	13.600
17°	1.700	15.300
18°	1.800	17.100
19°	1.900	19.000
20°	2.000	21.000

1 Sottrarre i punti artigianato spesi da questo totale, e sommare qualsiasi punto artigianato guadagnato dai talenti.

TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO

Ogni volta che il personaggio ottiene un talento di creazione oggetto, ottiene ulteriori punti artigianato come indicato nella Tabella 3-7: "Talenti di creazione oggetto". Non si devono necessariamente spendere questi punti artigianato su oggetti appropriati al talento: li si può spendere su qualsiasi oggetto. Ad esempio, Creare Armi Perfette conferisce un bonus di 100 punti artigianato, che si può utilizzare per creare armi, armature, pozioni o qualsiasi altro oggetto.

In aggiunta ai talenti di creazione oggetto presentati nel *Manuale del Giocatore*, questa variante comprende alcuni talenti dedicati alla creazione di oggetti non magici. La Tabella 3-7 fornisce dei nuovi prerequisiti appropriati per i talenti di creazione oggetto, compresi quelli del *Manuale del Giocatore*.

Artigiano di Talento [Generale]

Il personaggio ha un talento eccezionale per la creazione di oggetti.

Prerequisito: Un talento di creazione oggetto.

Benefici: Il personaggio ottiene 500 punti artigianato, che possono essere utilizzati per costruire qualsiasi tipo di oggetto.

Speciale: Si può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che lo si seleziona si guadagnano altri 500 punti artigianato.

Un mago può selezionare questo talento come uno dei talenti bonus che guadagna ogni cinque livelli.

Creare Armature Perfette [Creazione Oggetto]

Il personaggio è addestrato nella creazione di armature e scudi di eccellente fattura.

Prerequisito: Artigianato (fabbricare armature) 6 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene 100 punti artigianato, che può utilizzare per creare armature o scudi perfetti.

Il personaggio può spendere i suoi punti artigianato per creare armature o scudi perfetti al ritmo di 1 punto artigianato per 10 mo di valore di mercato dell'oggetto finito (minimo 1), anche senza spendere il tempo di creazione necessario di lavoro sull'oggetto.

Speciale: Se il personaggio spende il tempo di creazione necessario a lavorare sull'oggetto, spende solo 1 punto artigianato per 50 mo di valore di mercato dell'oggetto finito (minimo 1).

Normale: I personaggi senza questo talento possono creare solo armature e scudi normali.

Creare Armi a Distanza Perfette [Creazione Oggetto]

Il personaggio è addestrato nella creazione di armi a distanza e munizioni di eccellente fattura, come balestre, archi e frecce.

Prerequisito: Artigianato (costruire archi) 6 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene 100 punti artigianato, che può utilizzare per creare armi a distanza o munizioni perfette.

Il personaggio può spendere i suoi punti artigianato per creare armi a distanza o munizioni perfette al ritmo di 1 punto

artigianato per 10 mo di valore di mercato dell'oggetto finito (minimo 1), anche senza spendere il tempo di creazione necessario di lavoro sull'oggetto.

Normale: I personaggi senza questo talento possono creare solo armi a distanza normali.

Creare Armi Perfette [Creazione Oggetto]

Il personaggio è addestrato nella creazione di armi da mischia o da lancio di eccellente fattura, come spade, pugnali, mazze o lance corte.

Prerequisito: Artigianato (fabbricare armi) 6 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene 100 punti artigianato, che può utilizzare per creare armi a da mischia o da lancio perfette.

Il personaggio può spendere i suoi punti artigianato per creare armi da mischia o da lancio perfette al ritmo di 1 punto artigianato per 10 mo di valore di mercato dell'oggetto finito (minimo 1), anche senza spendere il tempo di creazione necessario di lavoro sull'oggetto.

Normale: I personaggi senza questo talento possono creare solo armi da mischia o da lancio normali.

Creare Oggetti Alchemici [Creazione Oggetto]

Il personaggio è in grado di creare oggetti e sostanze alchemiche.

Prerequisito: Artigianato (alchimia) 4 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene 100 punti artigianato, che può utilizzare per creare oggetti o sostanze alchemiche, come l'acido o la borsa dell'intrappolamento.

Il personaggio può spendere i suoi punti artigianato per creare oggetti e sostanze alchemiche al ritmo di 1 punto artigianato per 10 mo di valore di mercato dell'oggetto finito (minimo 1), anche senza spendere il tempo di creazione necessario di lavoro sull'oggetto.

Speciale: Se il personaggio spende il tempo di creazione necessario a lavorare sull'oggetto, spende solo 1 punto artigianato per 50 mo di valore di mercato dell'oggetto finito (minimo 1).

Questo talento sostituisce la necessità di essere un incantatore per creare oggetti alchemici come indicato nell'abilità Artigianato nel *Manuale del Giocatore*.

Normale: I personaggi senza questo talento non possono creare oggetti alchemici.

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

Se si definisce il background come "tutto ciò che è accaduto al personaggio prima di adesso", si può utilizzare la variante del background del personaggio per generare un personaggio. Il sistema dettagliato di seguito permette di creare un personaggio di alto livello come se fosse partito dal 1° livello, avesse intrapreso avventure e guadagnato punti esperienza.

Prima di cominciare a usare questo sistema, sarà necessario generare una serie di punteggi di caratteristica e scegliere la razza del personaggio; le tabelle di questa sezione si prenderanno cura del resto.

Per completare la generazione del personaggio, scegliere il tipo di attività da avventuriero che ha intrapreso a ogni livello, fermandosi quando si sarà raggiunto il livello del personaggio desiderato. Ad esempio, se si desidera un personaggio di 9° livello, usare nove volte le tabelle in questa sezione. Si possono tirare i dadi percentuale o scegliere il risultato che si preferisce.

Questa variante offre un modo rapido per introdurre un nuovo personaggio in una campagna in corso. Si otterrà così un personaggio con alcune esperienze di vita e una storia personale. È utile anche se si desidera creare personaggi per una campagna che inizi con personaggi di livello superiore al 1°. La variante del background opera al meglio con la variante della reputazione in base agli eventi e la variante dei contatti, descritte entrambe nel Capitolo 6; se non si fa uso della reputazione o dei contatti, allora si ignorino quelle colonne nelle tabelle che seguono.

Come regola generale (per quanto importa, a seconda di come si usa questa variante), ognuna di queste selezioni di background si considera svolgersi nell'arco di 1d6 mesi di tempo di gioco. Ad esempio, se si crea un personaggio nano che comincia la sua carriera da avventuriero a 48 anni (vedi Tabella 6-4, pagina 109 del *Manuale del Giocatore*) e si applicano quattro selezioni di background al personaggio, l'età del nano come personaggio di 4° livello sarà di 48 anni + 4d6 mesi.

Se con questa variante si lascia decidere al caso, si avranno più personaggi multiclasse della classica campagna di D&D dove i PG partono dal 1° livello o i personaggi vengono costruiti fino a un certo livello prima dell'inizio della campagna. Gli incantatori, in particolare, perdono significativamente di potenza se possiedono diversi livelli non da incantatore, e quindi si vorrà monitorare da vicino il risultato dei dadi.

COME INTERPRETARE LE TABELLE

Ciascuna delle tabelle in questa sezione contiene otto informazioni. Ecco il significato di ciascuna informazione.

Attività: Una parola o frase che riassume ciò su cui il personaggio ha concentrato la sua attenzione, o ha studiato di più, nel periodo trascorso nell'avanzare da un livello al successivo.

Classe: La classe in cui è stato ottenuto il più recente livello del personaggio. Alcune delle voci nella colonna sono classi di prestigio o classi con restrizioni di allineamento. Se il personaggio non si qualifica per le classi indicate, selezionare invece un'altra delle classi sulla tabella.

Talenti: Il personaggio sceglie uno dei talenti indicati se è a un livello a cui normalmente riceverebbe un talento (come il 1°, 3° o 6°) o quando ottiene un nuovo talento in virtù del suo nuo-

REGOLA PERSONALIZZATA: AGGIUNGERE UNA CLASSE PREFERITA

La penalità ai punti esperienza associata con il multiclassamento può rendere degli archetipi di personaggio altrimenti interessanti meno apprezzabili senza l'appropriata combinazione di razza e classi. Nella mia campagna, permetto ai personaggi di selezionare un nuovo talento che gli permette di aggiungere un'altra classe preferita per la loro razza. Ciò permette a un giocatore di avere maggiore facilità nel creare un personaggio unico senza sminuire ingiustamente il vantaggio multiclasse posseduto da umani e mezzelfi.

CLASSE PREFERITA AGGIUNTIVA [GENERALE]

Il personaggio è più abile nel mescolare doti diverse della maggior parte dei membri della sua razza.

Beneficio: Scegliere una classe del personaggio, come il ranger. La classe scelta viene trattata come classe preferita al fine di determinare se il personaggio subisce una penalità ai punti esperienza per il multiclassamento.

Normale: Senza questo talento, se una qualsiasi classe tranne la classe preferita della razza del personaggio ha due o più livelli in meno della classe di più alto livello del personaggio, il personaggio subisce una penalità di -20% ai PE guadagnati da ciascuna classe che non è entro un livello dalla sua classe di livello più alto.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che acquisisce questo talento, lo può applicare a una nuova classe.

—Andrew Finch

vo livello di classe (come un mago di 5° livello). Se la selezione di talenti richiede una scelta perché viene menzionato più di un talento, vale la pena di aspettare di aver determinato tutto il background del personaggio prima di effettuare la scelta. Se il personaggio non soddisfa i prerequisiti di un talento o già lo possiede, prendere una delle alternative indicate (se applicabile) o un talento che compare in un altro punto della tabella che si sta usando. Se il personaggio possiede un talento che ha una versione migliorata o superiore (come Arma Focalizzata, Arma Specializzata, Incalzare o Incantesimi Inarrestabili), può prendere la versione migliorata o superiore del talento ogni volta che la versione base appare sulla tabella.

Abilità: Questa colonna identifica tre o più abilità sulle quali il personaggio deve spendere punti abilità al suo nuovo livello. A partire dall'inizio della lista alla voce in questione, prende un grado in ciascuna abilità indicata, nell'ordine in cui le abilità vengono presentate, finché non si finiscono i punti abilità. Se si raggiunge il termine della lista e avanzano dei punti abilità, spendere il resto come si preferisce.

Equipaggiamento: Questa colonna fornisce delle indicazioni su come equipaggiare il personaggio, ed entra in gioco solo quando si è finito di determinare il background del personaggio. In generale un personaggio spende fino al 30% della sua ricchezza (determinata usando la Tabella 5-1 a pagina 135 della *Guida del Dungeon Master* o assegnata dal DM) sull'equipaggiamento associato alla sua attività più recente, fino al 20% della sua ricchezza sull'equipaggiamento per la sua seconda attività più recente, e fino al 10% della sua ricchezza sull'equipaggiamento della sua terza attività più recente. Le scelte di background effettuate prima "della sua terza attività più recente" non influiscono sull'equipaggiamento del personaggio. Si può spendere il resto della ricchezza del personaggio su quello che si preferisce.

Ad esempio, si vuole creare un mago di 5° livello con un background completamente rivolto alla magia accademica tirando il d% cinque volte sulla tabella della magia accademica a rappresentare i cinque livelli. Al 3° livello, il risultato del d% è 34, e la colonna Equipaggiamento fornisce "Bacchetta/bastone con incantesimi di abiurazione". Al 4° livello il risultato è 63 (Bacchetta/bastone con incantesimi di illusione), e al 5° livello il risultato è 11 "Verga o bastone".

Dalla Tabella 5-1 della *Guida del Dungeon Master*, un personaggio di 5° livello ha una ricchezza del valore di 9.000 mo. Il personaggio può spendere il 30% di questo ammontare, ovvero 2.700 mo, su di una verga o bastone: un *bastone del fuoco* con 7 cariche, ad esempio. Può spendere il 20%, ovvero 1.800 mo, su di una bacchetta o bastone che contenga incantesimi di illusione, come una *bacchetta di invisibilità* con 20 cariche. Può spendere fino al 10%, cioè 900 mo, su di una bacchetta o bastone che contenga incantesimi di abiurazione, come una *bacchetta di scudo* completamente carica.

Contatti: Questa colonna si applica solo se si usa la variante in questione (vedi Capitolo 6) e il personaggio avrebbe diritto a un nuovo contatto a quel livello.

Reputazione (Rep): Allo stesso modo, questa colonna si applica solo se si fa uso delle regole per la reputazione (vedi Capitolo 6). Se in questa colonna compare un bonus, sommarlo al punteggio di Reputazione.

Riconoscimento: Insieme ai successi vengono anche le ricompense, nella forma di riconoscimenti dai pari del personaggio o da altri individui che sono rimasti impressionati dalle sue imprese. Per trarre beneficio dalla ricompensa (se c'è) identificata in questa colonna, il personaggio deve effettuare una prova di riconoscimento, che è 1d20 + qualsiasi modificatore applicabile, come indicato nella descrizione del background. La maggior parte delle volte questo modificatore è il numero di gradi che il personaggio possiede in una particolare abilità, una misura di solito accurata del tempo che il personaggio ha trascorso a impratichirsi in quell'abilità, cosa che a sua volta è strettamente legata al livello del personaggio. (Più si avrà imparato delle abilità fondamentali per il proprio successo, maggiore la probabilità che si otterrà un riconoscimento).

Questa ricompensa non ha alcun effetto specifico nel gioco, ma il DM è libero di fornire un bonus appropriato di qualche tipo quando un personaggio famoso o di successo interagisce con coloro che rimangono impressionati dai riconoscimenti da lui ottenuti.

BACKGROUND ABILE

Questo background è simile a quello della magia accademica, ma rappresenta un insegnamento e istruzione in argomenti non legati alla magia. Ciononostante, un incantatore può comunque selezionare questo background se interessato allo studio di altre materie.

Attività del background abile

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-16	Studioso religioso	Chierico	Scrivere Pergamene, Diligente	Decifrare Scritture, Con (religioni), Sapienza Magica	Tunica o mantello	Informazione	+0	Laurea o società, CD 26
17-32	Studioso di musica	Bardo	Scrivere Pergamene, Abilità Focalizzata (Intrattenere)	Intrattenere (qualsiasi), Diplomazia, Percepire Intenzioni, Decifrare Scritture, Parlare Linguaggi	Strumento musicale	Informazione	+1/2	Laurea o società, CD 28
33-44	Avvocato	Ladro	Persuasivo, Negoziatore	Intimidire, Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raggirare, Con (nobiltà e regalità)	Oggetto meraviglioso che protegge dagli incantesimi	Informazione	+0	Laurea o società, CD 26
45-60	Scriba	Mago	Qualsiasi di metamagia	Decifrare Scritture, Parlare Linguaggi, Con (arcane)	Incantesimi extra nel libro degli incantesimi	Informazione	+0	Laurea o società, CD 28
61-74	Naturalista	Druido	Seguire Tracce, Incantesimi Naturali	Con (natura), Prof (erborista), Addestrare Animali, Sapienza Magica, Concentrazione	Pergamene, bacchetta o bastone	Informazione	+0	Laurea o società, CD 28
75-90	Scienziato	Mago	Qualsiasi di creazione oggetto	Con (architettura e ingegneria), Artigianato (qualsiasi), Sapienza Magica	Oggetto meraviglioso che si muove da solo	Informazione	+0	Laurea o società, CD 26
91-100	Atleta	Monaco o ranger	Atletico, Schivare	Equilibrio, Scalare, Saltare, Acrobazia, Nuotare	Oggetto che potenzia le caratteristiche fisiche	Informazione	+1	Trofeo, CD 26

Con = Conoscenze; Prof = Professione.

Il riconoscimento per le attività del background abile è simile a quello del background magia accademica: lauree e appartenenza a società emerite. (Gli atleti, invece, ricevono trofei, che sono idealmente simili alle decorazioni militari).

Ogni attività di questo background è associata a una specifica abilità: la prima a essere menzionata alla voce Abilità nella colonna corrispondente. I gradi di un personaggio in quell'abilità forniscono un bonus alle prove di riconoscimento.

BACKGROUND ARISTOCRATICO

La corte di un nobile formava un centro importante della vita medievale, dove cavalieri, trovatori e artigiani sperimentavano la piena portata della vita feudale (tranne i popolani). Le avventure aristocratiche si concentrano su intrighi e manovre politiche, ma le corti possono offrire anche modelli di combattimenti rituali come duelli e giostre.

Il riconoscimento per i personaggi con background aristocratico varia molto, dato che le corti nobiliari possiedono una struttura sociale molto stratificata. I veri nobili possono ottenere titoli nobiliari sempre maggiori, ma altri personaggi che trascorrono il loro tempo nelle corti nobiliari potrebbero non avere la stessa opportunità.

La familiarità del personaggio con le pratiche della vita nobiliare gli conferisce un bonus alle prove di riconoscimento; ogni volta che viene selezionato il background aristocratico, il bonus di questo personaggio sale di 1.

Esempi di titoli aristocratici

I titoli nobiliari di seguito sono esempi estratti dall'Europa medievale, e quindi adatti per la maggior parte delle ambientazioni cappa e spada. Altre culture storiche feudali o quasi-feudali (come il Giappone e l'India) possono essere anch'esse fonti di ispirazioni per titoli nobiliari in D&D.

Titoli (dal più basso al più alto): Cavaliere, Baronetto, Barone o Baronessa, Visconte o Viscontessa, Conte o Contessa, Marchese o Marchesa, Duca o Duchessa, Gran Duca o Gran Duchessa, Principe o Principessa, Re o Regina, Imperatore o Imperatrice.

Le culture germaniche si riferiscono ai duchi come graf e ai baronetti come ritter. Principe o principessa può essere un titolo nobiliare o identificare un rapporto di parentela: figlio o figlia del re o della regina.

BACKGROUND GOVERNATIVO

Questa serie di attività di background comprende incarichi svolti da chi lavora per un governo cittadino, provinciale o nazionale, tranne quelli che sono utilizzati in marina o nell'esercito, che sono descritti nei background militare e marinaro, di seguito.

La maggior parte dei riconoscimenti associati con un background governativo giunge nella forma di promozioni (che siano di natura militare o civile).

Ogni attività di questo background è associata a una particolare abilità: quella menzionata per prima nella colonna Abilità. I gradi del personaggio in questa abilità forniscono un bonus alle prove di riconoscimento.

ATTIVITÀ DEL BACKGROUND ARISTOCRATICO

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-07	Nobile signore della guerra	Guerriero o paladino	Autorità, Arma Focalizzata	Intimidire, Diplomazia, Con (nobiltà e regalità)	Armatura	Influenza	+1	Titolo, CD 22
08-14	Piccola nobiltà terriera	Bardo	Autorità, Abilità Focalizzata (Diplomazia)	Diplomazia, Percepire Intenzioni, Con (nobiltà e regalità), Con (storia), Intrattenere	Oggetto meraviglioso di aiuto nelle interazioni	Influenza	+1	Titolo, CD 22
15-21	Potentato ecclesiastico	Chierico	Autorità, Persuasivo	Diplomazia, Con (nobiltà e regalità), Sapienza Magica	Verga o bastone	Influenza	+1	Titolo, CD 24
22-28	Stirpe di drago	Stregone	Autorità, Inc Focalizzati (Amm)	Diplomazia, Con (nobiltà e regalità), Concentrazione	Verga o bastone	Influenza	+1	Titolo, CD 24
29-39	Trovatore	Bardo	Abilità Focalizzata (Intrattenere), Inc Focalizzati (Amm)	Intrattenere (qualsiasi), Diplomazia, Percepire Intenzioni, Con (nobiltà e regalità), Con (locali)	Oggetto meraviglioso che ammalia o compelle	Influenza	+1/2	—
40-49	Buffone di corte	Ladro	Acrobatico, Agile	Intrattenere (qualsiasi), Acrobazia, Saltare, Con (nobiltà e regalità)	Oggetto meraviglioso che aiuta il movimento	Influenza	+1/2	—
50-59	Arcanista di corte	Mago o maestro del sapere[1]	Inc Focalizzati (Amm), Inc Focalizzati (Ill)	Con (nobiltà e regalità), Con (arcane), Con (locali), Sapienza Magica, Concentrazione	Incantesimi extra nel libro degli incantesimi	Influenza	+1/2	—
60-69	Consigliere religioso	Chierico	Negoziatore, Inc Focalizzati (Div)	Con (religioni), Con (nobiltà e regalità), Sapienza Magica	Oggetto con aura di divinazione	Influenza	+1/2	—
70-80	Nobile cavaliere	Paladino	Combattere in Sella, Attacco in Sella	Cavalcare, Intimidire, Diplomazia	Armatura	Influenza	+1/2	Titolo, CD 24
81-90	Siniscalco	Bardo	Negoziatore, Indagatore	Percepire Intenzioni, Diplomazia, Intimidire, Con (nobiltà e regalità), Con (locali)	Oggetto con aura di divinazione	Influenza	+1/2	—
91-100	Duellante	Guerriero o duellante[1]	Maestria in Combattimento, Fintare Migliorato	Raggirare, Intrattenere (qualsiasi), Acrobazia, Percepire Intenzioni, Con (nobiltà e regalità)	Arma	Influenza	+1/2	—

Con = Conoscenze; Inc Focalizzati = Incantesimi Focalizzati.
1 Indica una classe di prestigio dalla *Guida del Dungeon Master*. Disponibile solo se la classe è permessa nella campagna.

Attività del background governativo

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-12	Amministratore	Bardo o ladro	Autorità, Indagatore	Con (locali), Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni, Con (storia)	Oggetto che fornisce protezione	Influenza	+1/2	Grado, CD 26
13-25	Spia	Ladro	Furtivo, Ingannevole	Camuffare, Raccogliere Informazioni, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Falsificare	Oggetto con aura di illusione	Informazione	+0	—
26-37	Diplomatico	Bardo	Negoziatore, Persuasivo	Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raggirare, Intimidire, Con (locali)	Oggetto che aiuta l'interazione	Influenza	+1/2	Grado, CD 28
38-50	Guardia cittadina	Guerriero	Allerta, Attacco Poderoso	Con (locali), Percepire Intenzioni, Saltare	Arma	Influenza	+1/2	Grado, CD 28
51-63	Consigliere arcano	Mago o stregone	Qualsiasi di creazione oggetto	Con (arcane), Sapienza Magica, Con (locali)	Pergamene e incantesimi nel libro degli incantesimi	Informazione	+0	Società, CD 26
64-75	Guardia d'onore	Guerriero o paladino	Maestria in Combattimento, Arma Focalizzata	Con (storia), Intimidire, Cavalcare	Armatura	Abilità	+1	Grado, CD 26
76-88	Sceriffo	Ranger	Allerta, Arma Focalizzata	Con (locali), Cavalcare, Percepire Intenzioni, Sopravvivenza, Intimidire	Arma	Influenza	+1/2	Grado, CD 30
89-100	Teocrate	Chierico	Persuasivo, Indagatore	Con (locali), Sapienza Magica, Con (religioni)	Bacchetta o bastone	Influenza	+1/2	Grado, CD 28

Con = Conoscenze.

BACKGROUND INTERCULTURALE

Questa serie disparata di attività di background differisce dagli altri background in quanto rappresenta tempo trascorso lontano dalla cultura nativa del personaggio. A differenza di altri background, nessuna classe è collegata a una specifica attività: selezionare qualsiasi classe scelta al livello precedente, o scegliere la classe che si desideri se questa è la prima selezione di background. Il tempo trascorso in un'altra cultura influenza i talenti e le scelte di abilità del personaggio, e qualsiasi contatto ottenuto durante le attività del background interculturale sarà probabilmente un membro di quella cultura.

È praticamente impossibile definire la forma presa dal riconoscimento in questo background, dato che dipende pesantemente dalla natura della cultura presso cui il personaggio è in visita. L'esatta natura del riconoscimento ottenuto spetta al DM: potrebbe assumere la forma di un rango, titolo, appartenenza a una società o decorazione.

Ogni attività di questo background è associata a una specifica abilità di Conoscenze. I gradi del personaggio in questa abilità forniscono un bonus alla prova di riconoscimento.

BACKGROUND MAGIA ACCADEMICA

Molti avventurieri provengono dalle fantastiche torri delle accademie e dei collegi di magia. Essi scoprono che la vita dell'avventuriero è molto diversa dalla vita reclusa che hanno conosciuto

Attività del background interculturale

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-20	Tribù primitiva	Qualsiasi	Seguire Tracce, Autosufficiente	Con (natura), Sopravvivenza, Diplomazia, Osservare, Ascoltare	Armatura	Abilità	+0	CD 28
21-50	Cultura lontana	Qualsiasi	Competenza nelle Armi Esotiche	Con (geografia), Parlare Linguaggi, Diplomazia, Percepire Intenzioni, Con (storia)	Arma	Informazione	+1/2	CD 26
51-60	Extraplanare	Qualsiasi	Inc Focalizzati (Abi), Incantesimi Inarrestabili	Con (piani), Parlare Linguaggi, Diplomazia, Decifrare Scritture, Sapienza Magica	Oggetto meraviglioso che fornisce protezione	Influenza	+1/2	CD 28
61-85	Minoranza razziale	Qualsiasi	Arma Focalizzata (qualsiasi arma preferita razziale), Critico Migliorato (qualsiasi arma preferita razziale)	Con (locali), Parlare Linguaggi, Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni	Arma	Influenza	+1/2	CD 26
86-100	Rifugiato	Qualsiasi	Resistenza Fisica, Duro a Morire	Con (geografia), Raggirare, Raccogliere Informazioni, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente	Armatura	Informazione	+0	CD 30

Con = Conoscenze; Inc Focalizzati = Incantesimi Focalizzati.

nel corso del loro apprendimento della magia. Tuttavia le lezioni riguardo il potere della magia li aiutano molto nei luoghi in cui spesso vengono condotti dalle strade dell'avventura.

Il riconoscimento nel mondo accademico prende forma di lauree accademiche o l'ingresso in società emerite.

I gradi di un personaggio in Sapienza Magica forniscono un bonus alle prove di riconoscimento legate alle lauree, e i suoi gradi in Conoscenze (arcane) forniscono un bonus alle prove di riconoscimento legate alle società.

Esempi di società e lauree

I nomi delle società e lauree forniti di seguito servono da punto di partenza. A seconda degli interessi dei giocatori e dei piani del DM per la campagna, le società potrebbero diventare delle vere e proprie cabale segrete, o rimanere società emerite che si incontrano di rado e hanno pochi interessi oltre al loro campo di studi.

Società: Società degli Studi Arcanobiologici, La Mano Cornuta, Fratellanza dei Tre Misteri, Società della Veste Scarlatta, Kau Sathra Vox, Società di Tarsus, Società di Soccorso Arcano, Associazione dei Dodici Mistici.

Lauree: Maestro di Poteri Arcani (in una particolare scuola di magia), Studioso Emerito delle Arti Arcane, Maestro del Lancio di Incantesimi.

BACKGROUND MALAVITOSO

Le popolate città del mondo di gioco di D&D forniscono opportunità per infinite avventure. Le attività associate a questo background rappresentano i tentativi di fare soldi agendo con disonestà. Un personaggio può operare da solo, come parte di una piccola banda, di una grande gilda di ladri o famiglia del crimine organizzato. Alcuni personaggi con il background malavitoso utilizzano un nome falso per sfruttare i benefici della propria reputazione, evitando al contempo qualsiasi problema con le forze della legge.

La malavita offre poche occasioni di riconoscimento formale (come viene indicato dalle CD relativamente alte delle prove di riconoscimento di questo background), sebbene alcuni cartelli criminali abbiano ranghi e titoli. La nozione di riconoscimento malavitoso può non essere adatta a tutte le ambientazioni.

ATTIVITÀ DEL BACKGROUND MAGIA ACCADEMICA

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-07	Creazione oggetto	Mago	Qualsiasi di creazione oggetto	Sapienza Magica, Artigianato (qualsiasi), Concentrazione	Qualsiasi oggetto magico	Abilità	+0	Società, CD 30
08-15	Metamagia	Stregone o mago	Qualsiasi di metamagia	Con (arcane), Concentrazione, Sapienza Magica	Verga o bastone	Influenza	+0	Laurea, CD 24
16-23	Ricerca di incantesimi	Mago	Padronanza degli Incantesimi	Sapienza Magica, Con (arcane), Concentrazione	Incantesimi extra nel libro degli incantesimi	Informazione	+1/2	Laurea, CD 26
24-29	Addestramento	Mago	Autorità, Persuasivo	Sapienza Magica, Con (arcane), Percepire Intenzioni	Oggetto meraviglioso per interazione/comunicazione	Influenza	+1	Società, CD 26
30-35	Abiurazione	Mago	Inc Focalizzati (Abi)	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (piani)	Bacchetta/bastone con incantesimi di abiurazione	Informazione	+0	Laurea, CD 28
36-41	Evocazione	Mago	Inc Focalizzati (Evo)	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (piani)	Bacchetta/bastone con incantesimi di evocazione	Informazione	+0	Laurea, CD 28
42-47	Divinazione	Mago	Inc Focalizzati (Div)	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (piani)	Bacchetta/bastone con incantesimi di divinazione	Informazione	+0	Laurea, CD 28
48-53	Ammaliamento	Mago	Inc Focalizzati (Amm)	Sapienza Magica, Concentrazione, Diplomazia	Bacchetta/bastone con incantesimi di ammaliamento	Informazione	+0	Laurea, CD 28
54-59	Invocazione	Mago	Inc Focalizzati (Inv)	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (arcane)	Bacchetta/bastone con incantesimi di invocazione	Informazione	+0	Laurea, CD 28
60-65	Illusione	Mago	Inc Focalizzati (Ill)	Sapienza Magica, Concentrazione, Intrattenere (qualsiasi)	Bacchetta/bastone con incantesimi di illusione	Informazione	+0	Laurea, CD 28
66-71	Necromanzia	Chierico o mago	Inc Focalizzati (Nec)	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (religioni)	Bacchetta/bastone con incantesimi di necromanzia	Informazione	+0	Laurea, CD 28
72-77	Trasmutazione	Mago	Inc Focalizzati (Tra)	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (arcane)	Bacchetta/bastone con incantesimi di trasmutazione	Informazione	+0	Laurea, CD 28
78-85	Studi su creature	Mago	Incantesimi Inarrestabili, Famiglio Migliorato	Con (natura), Con (arcane), Con (piani)	Oggetto meraviglioso che imita le capacità di un mostro	Influenza	+1/2	Società, CD 26
86-94	Magia da battaglia	Stregone o mago	Incantare in Combattimento, qualsiasi di metamagia	Concentrazione, Sapienza Magica, Con (arcane)	*Bracciali dell'armatura* o *mantello di protezione*	Informazione	+1/2	Società, CD 28
95-100	Magia divina	Chierico	Inc Focalizzati (qualsiasi)	Concentrazione, Con (religioni), Sapienza Magica	*Collana del rosario* o pergamene divine	Abilità	+1/2	Società, CD 24

Con = Conoscenze; Inc Focalizzati = Incantesimi Focalizzati.

Attività del background malavitoso

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-12	Crimine di strada	Ladro	Manolesta, Schivare	Artista della Fuga, Acrobazia, Rapidità di Mano, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi	Oggetto meraviglioso che aiuta il movimento	Informazione	+0	Grado, CD 32
13-23	Racket della protezione	Ladro	Maestria in Combattimento, Fintare Migliorato	Intimidire, Percepire Intenzioni, Raggirare, Diplomazia, Cercare	Arma	Influenza	+1/2	Grado, CD 30
24-32	Gioco d'azzardo	Ladro	Negoziatore, Persuasivo	Raggirare, Percepire Intenzioni, Intimidire, Raccogliere Informazioni, Falsificare	Oggetto magico basato su di una gemma o gioiello	Influenza	+1	Grado, CD 30
33-44	Assassinio	Ladro o assassino[1]	Critico Migliorato, Furtivo	Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Acrobazia, Scalare, Saltare	Arma	Abilità	+1	Grado, CD 30
45-57	Borseggio	Ladro o ombra danzante[1]	Dita Sottili, Acrobatico	Scalare, Scassinare Serrature, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Cercare, Equilibrio	Oggetto meraviglioso che aiuta la furtività	Abilità	+0	Grado, CD 30
58-70	Rapina	Ladro	Arma Accurata, Estrazione Rapida	Intimidire, Camuffare, Raggirare, Utilizzare Corde, Nascondersi	Arma	Informazione	+1/2	Grado, CD 28
71-81	Truffa	Ladro o bardo	Ingannevole, Persuasivo	Raggirare, Percepire Intenzioni, Diplomazia, Falsificare, Camuffare	Oggetto meraviglioso che crea illusioni	Influenza	+1/2	Grado, CD 28
82-90	Ricettazione	Ladro	Diligente, Negoziatore	Valutare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Con (locali), Raccogliere Informazioni	Qualsiasi	Influenza	+1	Grado, CD 30
91-100	Combattente di strada	Guerriero o ladro	Estrazione Rapida, Riflessi in Combattimento	Intimidire, Rapidità di Mano, Raggirare, Acrobazia, Osservare	Armatura	Abilità	+0	Grado, CD 32

Con = Conoscenze.
1 Indica una classe di prestigio dalla *Guida del Dungeon Master*. Disponibile solo se la classe è permessa nella campagna.

Ogni attività di questo background è associata a una particolare abilità: quella menzionata per prima nella colonna abilità della voce corrispondente. I gradi del personaggio in quell'abilità forniscono un bonus alle prove di riconoscimento.

Background marinaro

I personaggi con un background marinaro indulgono nelle stesse passioni di tutti gli altri (guerra, commercio, furto) ma lo fanno con il ponte di una nave sotto i piedi (a meno

Attività del background marinaro

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-12	Pirata	Ladro	Schivare, Mobilità	Equilibrio, Saltare, Acrobazia, Raggirare, Nuotare	Arma	Informazione	+1/2	Grado, CD 22
13-24	Marina militare	Guerriero	Autorità, Arma Focalizzata	Prof (marinaio), Nuotare, Utilizzare Corde	Arma	Influenza	+1/2	Grado, CD 24
25-34	Mercante di mare	Ladro o bardo	Negoziatore, Manolesta	Valutare, Percepire Intenzioni, Diplomazia, Nuotare, Prof (marinaio)	Oggetto meraviglioso che aiuta nell'interazione	Abilità	+0	Grado, CD 26
35-44	Fante di marina	Guerriero	Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato	Nuotare, Scalare, Saltare	Armatura leggera	Abilità	+0	Grado, CD 26
45-52	Clandestino	Ladro	Furtivo, Ingannevole	Nuotare, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Camuffare, Raggirare	Oggetto che aiuta la furtività	Influenza	+0	—
53-62	Naufrago	Barbaro	Seguire Tracce, Autosufficiente	Nuotare, Sopravvivenza, Artigianato (qualsiasi), Osservare, Ascoltare	Arma semplice o oggetto costruito a mano	Abilità	+0	—
63-72	Mozzo	Ladro o guerriero	Schivare, Arma Focalizzata	Nuotare, Utilizzare Corde, Prof (marinaio), Scalare, Saltare	Arma	Informazione	+0	Grado, CD 26
73-82	Navigatore	Bardo o mago	Scrivere Pergamente, Inc Focalizzati (Tra)	Prof (marinaio), Decifrare Scritture, Con (geografia), Sapienza Magica, Nuotare	Pergamene	Abilità	+0	Grado, CD 24
83-90	Portavento	Druido o stregone	Inc Focalizzati (Tra), Inc Focalizzati (Evo)	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (geografia), Nuotare, Prof (marinaio)	Oggetti che influenzano il tempo atmosferico o il vento	Informazione	+0	Grado, CD 24
91-100	Cappellano	Chierico	Qualsiasi di metamagia	Guarire, Nuotare, Prof (marinaio)	Oggetto che guarisce o cura	Informazione	+0	Grado, CD 24

Prof = Professione; Inc Focalizzati = Incantesimi Focalizzati; Con = Conoscenze.

ATTIVITÀ DEL BACKGROUND MERCANTILE

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-14	Guardia carovaniera	Guerriero	Allerta, Tiro Ravvicinato	Cavalcare, Osservare, Ascoltare	Armatura	Informazione	+0	Grado, CD 24
15-27	Agente di scambio	Ladro o bardo	Indagatore, Persuasivo	Raccogliere Informazioni, Percepire Intenzioni, Diplomazia, Con (locali)	Oggetto meraviglioso che aiuta a trasportare i pesi	Informazione	+1/2	—
28-40	Negoziatore	Ladro o bardo	Negoziatore, Abilità Focalizzata (Diplomazia)	Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raggirare, Intimidire, Con (locali)	Oggetto meraviglioso che aiuta l'interazione	Influenza	+1/2	—
41-53	Acquirente	Ladro o bardo	Diligente, Abilità Focalizzata (Valutare)	Valutare, Raggirare, Percepire Intenzioni, Artigianato (qualsiasi), Diplomazia	Oggetto meraviglioso con aura di divinazione	Influenza	+0	—
54-69	Mercante viaggiatore	Ladro o stregone	Schivare, Mobilità	Diplomazia, Percepire Intenzioni, Valutare, Raggirare, Rapidità di Mano	Oggetto meraviglioso con aura di illusione	Informazione	+1/2	—
70-83	Proprietario di negozio di magia	Mago	Mescere Pozioni, Creare Armi e Armature Magiche	Sapienza Magica, Con (arcane), Artigianato (qualsiasi)	Bastone o bacchetta	Abilità	+1/2	—
84-100	Ufficiale della gilda	Ladro o chierico	Autorità, Persuasivo	Artigianato (qualsiasi), Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raggirare, Con (locali)	Oggetto che fornisce effetti di morale	Influenza	+1	Grado; vedi testo

Con = Conoscenze.

ATTIVITÀ DEL BACKGROUND MILITARE

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-11	Assalto	Barbaro o guerriero	Arma Focalizzata, Arma Spec	Scalare, Saltare, Intimidire, Cercare, Nuotare	Arma da mischia	Informazione	+0	Decorazione, CD 20
12-19	Addestratore	Guerriero	Maestria in Combattimento, Disarmare Migliorato	Intimidire, Diplomazia, Con (locali)	Oggetto meraviglioso per il morale/interazione	Influenza	+1	Grado, CD 22
20-27	Scout di cavalleria	Ranger	Combattere in Sella, Tirare in Sella	Cavalcare, Osservare, Ascoltare, Sopravvivenza, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi	Arma a distanza	Informazione	+0	Grado, CD 24
28-35	Cavalleria pesante	Guerriero o paladino	Combattere in Sella, Carica Devastante	Cavalcare, Intimidire, Saltare	Bardatura	Informazione	+1/2	Decorazione o grado, CD 24
36-44	Difesa	Guerriero o difensore nanico[1]	Schivare, Mobilità	Prof (ingegnere d'assedio), Scalare, Saltare	Armatura o scudo	Abilità	+1/2	Grado, CD 22
45-52	Scout	Ranger o arciere arcano[1]	Allerta, Furtività	Osservare, Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Sopravvivenza	Oggetto meraviglioso per la furtività, comunicazione o percezione	Informazione	+0	Grado, CD 24
53-63	Truppa d'assalto	Guerriero	Attacco Poderoso, Spingere Migliorato	Scalare, Intimidire, Saltare	Armatura o scudo	Informazione	+1/2	Decorazione, CD 24
64-74	Assedio	Guerriero	Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato	Scalare, Saltare, Prof (ingegnere d'assedio)	Arma da mischia	Informazione	+1/2	Decorazione, CD 22
75-80	Guerra	Guerriero	Qualsiasi talento bonus da guerriero	Scalare, Intimidire, Saltare	Arma da mischia	Influenza	+1	Grado, CD 20
81-86	Diplomazia	Guerriero o paladino	Autorità, Persuasivo	Diplomazia, Percepire Intenzioni, Con (nobiltà e regalità)	Oggetto meraviglioso per l'interazione/morale	Influenza	+1	Grado, CD 24
87-94	Pattuglia di confine	Ranger	Tiro Ravvicinato, Tiro Lontano	Sopravvivenza, Osservare, Ascoltare, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente	Arma a distanza	Informazione	+0	Grado, CD 26
95-100	Araldo	Bardo o guerriero	Negoziatore, Arma Focalizzata	Con (nobiltà e regalità), Diplomazia, Con (locali), Percepire Intenzioni, Osservare, Ascoltare, Con (storia)	Armatura o scudo	Influenza	+1	Grado, CD 24

Arma Spec = Arma Specializzata; Prof = Professione; Con = Conoscenze.
1 Indica una classe di prestigio della *Guida del Dungeon Master*. Disponibile solo se è permesso l'uso di quella classe nella campagna.

che non siano naufraghi, una delle possibili attività di questo background).

Il tempo trascorso sui grandi mari dal personaggio gli conferisce un bonus alle prove di riconoscimento; ogni volta che il personaggio seleziona questo background, il bonus incrementa di 1.

Esempi di gradi marinari

Ogni flotta ha il proprio sistema di gradi, e poche sono le navi che dispongono del pieno complemento di ciurma. Il sistema seguente è un buon punto di partenza per qualsiasi campagna di D&D.

Gradi marinari (dal più basso al più alto): Comune, sottocapo, sergente, capo, maresciallo, maresciallo luogotenente, sottotenente di vascello, tenente di vascello, capitano di corvetta, capitano di fregata, capitano di vascello, contrammiraglio, ammiraglio, grand'ammiraglio.

BACKGROUND MERCANTILE

I personaggi con un background mercantile lavorano nel mondo organizzato della produzione di denaro, comprando a poco e rivendendo a tanto. Sebbene questa caratterizzazione descriva la maggior parte dei lavori del mondo moderno, nelle società feudali e semifeudali la persona media ha molti meno legami con il commercio. Il popolano medio cede i suoi raccolti al signore feudale, tenendo quanto basta per nutrire la sua famiglia, mentre il resto del nucleo famigliare provvede a creare la maggior parte dei beni finiti (vestiti, mobili e altre necessità) di cui hanno bisogno. Di conseguenza, i personaggi con il background mercantile sono molto più comuni nelle città e nelle società in cui il denaro è il metodo di scambio più comune (piuttosto che nelle comuni di cacciatori-raccoglitori o nella tipica relazione feudale).

L'unico riconoscimento disponibile in questa categoria di background è tra le guardie carovaniere e gli ufficiali della gilda, i quali entrambi possono ottenere promozioni (come descritto nel background militare, di seguito). Un guardia carovaniera applica il suo bonus di attacco base al modificatore alle prove di riconoscimento, mentre un ufficiale della gilda applica i suoi gradi di Diplomazia.

Esempi di ranghi di gilda

Le gilde della società dell'Europa medievale disponevano solitamente di una semplice serie di ranghi: apprendista, qualificato, maestro. Ottenere un rango superiore voleva dire trascorrere anni sul lavoro e passare una sorta di esame, o nel caso di maestro, creare un "capolavoro" reputato degno dai suoi pari. In un sistema con soli tre ranghi, la CD della prova di riconoscimento per avanzare da apprendista a qualificato è 26, e la CD per passare da qualificato a maestro è 30.

Se si vogliono riconoscimenti più frequenti (e quindi più ranghi nella gilda), porre la CD della prova di riconoscimento sempre a 24 e dividere ogni rango in tre ranghi più piccoli. I personaggi cominciano come apprendisti di terzo grado, poi salgono ad apprendisti di secondo grado e apprendisti di primo grado. Poi, possono diventare qualificati di terzo grado.

Dato che il gioco di D&D è ambientato in un mondo fantasy, si può anche voler creare titoli più fantasiosi per le gilde create, in particolare per quelle che fanno parte di culture non umane o altrimenti esotiche.

BACKGROUND MILITARE

Le attività associate a questo background comprendono missioni militari in senso ampio. L'attività di assalto, per esempio, copre tutto ciò che va da giovani vichinghi al loro primo saccheggio alla squadra di commando d'elite infiltrata dietro le linee nemiche. Eccetto per la guerra aperta, nessuna di queste attività implica un incarico continuativo. La maggior parte dei soldati trascorre il suo tempo ad addestrarsi, di guardia e a riposare in caserma.

Il riconoscimento militare di solito assume due forme: decorazioni (medaglie, uniformi più elaborate, tatuaggi e simili) e gradi (che vanno dai tradizionali gradi militari a titoli nobiliari o onorifici). Ad ogni modo, la CD della prova di riconoscimento viene

ATTIVITÀ DEL BACKGROUND RELIGIOSO

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-12	Capo del tempio	Chierico	Autorità, Inc Focalizzati (Amm)	Diplomazia, Percepire Intenzioni, Con (religioni)	Oggetto che fa uso di magia divina	Influenza	+1/2	Grado, CD 26
13-24	Predicatore	Chierico	Negoziatore, Inc Focalizzati (Evo)	Diplomazia, Con (religioni), Sapienza Magica	Oggetto che aiuta l'interazione	Influenza	+1	Grado, CD 28
25-33	Bibliotecario religioso	Bardo o chierico	Diligente, Indagatore	Raccogliere Informazioni, Con (religioni), Con (storia), Sapienza Magica, Cercare	Oggetto con aura di divinazione	Informazione	+0	Grado, CD 30
34-42	Custode dei morti	Chierico	Scacciare Extra, Inc Focalizzati (Nec)	Con (religioni), Sapienza Magica, Concentrazione	Oggetto con aura di necromanzia	Abilità	+0	Grado, CD 30
43-51	Cultista	Chierico	Inc Focalizzati (Evo), Inc Focalizzati (Nec)	Camuffare, Concentrazione, Sapienza Magica	Oggetto che aiuta a camuffare o mantenere la segretezza	Informazione	+0	Grado, CD 26
52-64	Inquisitore	Chierico	Inc Focalizzati (Div), Indagatore	Percepire Intenzioni, Intimidire, Sapienza Magica	Oggetto con aura di divinazione	Informazione	+1/2	Grado, CD 28
65-77	Esorcista	Chierico	Inc Focalizzati (Abi), Incantesimi Inarrestabili	Sapienza Magica, Concentrazione, Con (piani)	Oggetto che influenza le creature extraplanari	Influenza	+1/2	Grado, CD 30
78-88	Guardiano del tempio	Paladino, guerriero o guardia nera[1]	Attacco Poderoso, Incalzare	Con (religioni), Osservare, Scalare	Armatura	Abilità	+0	Grado, CD 28
89-100	Monacale	Monaco	Schivare, Mobilità	Acrobazia, Saltare, Equilibrio, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente	Oggetto che fornisce protezione	Abilità	+0	Grado, CD 28

Inc Focalizzati = Incantesimi Focalizzati; Con = Conoscenze.

1 Indica una classe di prestigio della *Guida del Dungeon Master*. Disponibile solo se è permesso l'uso di quella classe nella campagna.

Attività del background selvaggio

d%	Attività	Classe	Talenti	Abilità	Equipaggiamento	Contatti	Rep	Riconoscimento
01-12	Cacciatore-raccoglitore	Barbaro	Seguire Tracce, Autosufficiente	Sopravvivenza, Osservare, Ascoltare, Scalare, Nuotare	Arma	Abilità	+0	Capo, CD 28
13-25	Guardiano della natura	Druido	Incantesimi Naturali, Incantare in Combattimento	Concentrazione, Osservare, Sopravvivenza, Sapienza Magica, Con (natura)	Armatura	Informazione	+1/2	—
26-36	Cacciatore di selvaggina	Ranger	Arma Focalizzata, Critico Migliorato	Sopravvivenza, Osservare, Ascoltare, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente	Arma	Abilità	+0	—
37-47	Esploratore	Ranger o viandante dell'orizzonte[1]	Allerta, Resistenza Fisica	Sopravvivenza, Con (natura), Osservare, Ascoltare, Con (geografia)	Oggetto meraviglioso che aiuta il movimento	Informazione	+1	—
48-56	Eremita	Druido o stregone	Inc Focalizzati (Ill), Inc Focalizzati (Amm)	Sopravvivenza, Concentrazione, Sapienza Magica	Bastone o bacchetta	Abilità	+0	—
57-66	Menestrello errante	Bardo	Allerta, Resistenza Fisica	Intrattenere, Sopravvivenza, Con (geografia), Con (natura), Osservare	Arma	Influenza	+1/2	—
67-79	Adoratore della natura	Druido	Inc Focalizzati (Tra), Inc Focalizzati (Evo)	Con (natura), Con (religioni), Sopravvivenza, Sapienza Magica, Concentrazione	Bastone o bacchetta	Informazione	+0	—
80-90	Bandito	Ladro	Maestria in Combattimento, Disarmare Migliorato	Sopravvivenza, Intimidire, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Raggirare	Armatura	Informazione	+1/2	—
91-100	"Io vago per il mondo"	Barbaro o monaco	Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento	Sopravvivenza, Scalare, Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Nuotare	Oggetto meraviglioso che protegge	—	+0	—

Inc Focalizzati = Incantesimi Focalizzati; Con = Conoscenze.
1 Indica una classe di prestigio della *Guida del Dungeon Master*. Disponibile solo se è permesso l'uso di quella classe nella campagna.

modificato dal bonus di attacco base del personaggio. Tirare un 20 naturale su di una prova di riconoscimento fornisce al personaggio una doppia promozione o una decorazione più prestigiosa.

Esempi di gradi e decorazioni

I seguenti gradi militari sono tipici di un esercito nazionale di un regno fantasy. Progettare una struttura di comando e decorazioni uniche è un buon modo per far sembrare più realistico il proprio mondo di gioco.

Gradi (dal più basso al più alto): Fante, Sergente, Sergente Maggiore, Sottotenente, Capitano, Maggiore, Colonnello, Generale.

Decorazioni: Nube a Tre Stelle (per il valore), Medaglione della Quercia d'Edera (per il servizio alla nazione), Fiocco di Scarla (per il coraggio sotto il fuoco nemico), Guanto di Ferro (per eroismo senza pari).

BACKGROUND RELIGIOSO

Ovviamente, questa categoria di background è dominata dai chierici. In senso più ampio, rappresenta tutte le attività che hanno un forte legame con la religione, e nelle società generalmente devote che dominano la maggior parte delle campagne di D&D, è abbastanza diffuso.

Il riconoscimento avviene tramite la salita di rango, con i gradi del personaggio in Conoscenze (religioni) che forniscono un bonus alla prova di riconoscimento.

Esempi di ranghi religiosi

I ranghi seguenti sono ispirati vagamente alla chiesa cristiana durante il Medioevo. Di conseguenza, non saranno appropriati per tutte le religioni fantasy delle vostre partite.

Ranghi religiosi (dal più basso al più alto): accolito, abate, diacono, sacerdote, gran sacerdote, vescovo, prelato, arcivescovo, patriarca, cardinale.

BACKGROUND SELVAGGIO

Questo background è una peculiarità di quei personaggi che trascorrono la maggior parte del loro tempo nelle terre selvagge, lontano dagli agi della civiltà. Dato che questi personaggi conducono spesso un'esistenza solitaria, non c'è praticamente alcuna opportunità di ottenere riconoscimento. Solo un personaggio che svolge l'attività di cacciatore-raccoglitore ha una possibilità di ottenere un rango superiore (quello di capo, e può ottenerlo solo una volta), con i gradi in Sopravvivenza che forniscono un bonus alla prova di riconoscimento.

PERSONALIZZARE I BACKGROUND

Le selezioni di background sono come le classi di prestigio: funzionano al meglio quando il DM riesce a integrarle e adattarle al suo mondo di campagna. Ci sono molte possibilità per modificare le attività di background descritte in questa sezione per conformarle alle necessità di una campagna specifica e imprimere nelle regole il sapore del vostro mondo di gioco. Ad esempio, forse la città-stato di Harleph dispone di una forza d'elite chiamata la Guardia Cremisi, che fa uso di mazzafrusti. L'attività di truppa d'assalto nel background militare potrebbe offrire una decorazione chiamata la Treccia Rossa nella colonna riconoscimento, un mazzafrusto doppio nella colonna equipaggiamento, e un +1 nella colonna reputazione (dopotutto è un corpo d'elite).

Illust. D. Kovacs

Questo capitolo è forse il più disparato e frammentato di tutti i capitoli di questo libro. Nelle pagine seguenti verranno presentati diversi sistemi varianti che trattano l'armatura e le difese, il combattimento, i danni, la morte e il morire, le azioni eroiche, il fronte in combattimento e addirittura l'attività più basilare di Dungeons & Dragons: il tiro dei dadi.

Nessun DM, per quanto intraprendente, potrebbe davvero sperare di includere tutte (o anche solo la maggioranza) queste varianti nelle sue partite. E neppure dovrebbe. Invece, il DM, in collaborazione con i giocatori, dovrebbe selezionare e scegliere un piccolo numero di varianti da provare, soppesando attentamente come esse interagiscano con le altre regole del gioco. Provare ad aggiungere le varianti una alla volta, in modo da valutarne l'efficacia di ciascuna singolarmente, piuttosto che ammassare simultaneamente una mezza dozzina di nuove regole all'interno del gioco.

In alcuni casi, il testo indica come certe varianti potrebbero funzionare bene (o male) quando combinate insieme. Quando utilizzati con il buon senso del DM, questi consigli possono aiutarlo a creare una "suite" di regole varianti che influenzeranno drammaticamente il sapore di un'intera campagna.

BONUS DI DIFESA

Nelle regole standard di D&D, l'abilità di un personaggio nell'attaccare migliora con il suo crescere di livello, mentre così non è per la sua abilità di evitare gli attacchi. I personaggi si affidano alle armature e a una sempre crescente collezione di oggetti magici per proteggersi in combattimento. Ma cosa accade in una campagna dove non è comune o addirittura inadatto per i personaggi aggirarsi sempre in armatura completa?

Questo sistema variante è particolarmente appropriato a campagne di spadaccini o basate sulla furtività, per ambientazioni in cui le armi da sparo sono comuni, per campagne marinare (in cui i personaggi preferiscono non indossare armature per paura di affogare), o per qualsiasi ambientazione in cui le armature non vengono indossate tutti i giorni, neppure dagli avventurieri.

BONUS DI DIFESA DI CLASSE

In questa variante, ogni personaggio ha un bonus di difesa basato sul suo livello del personaggio. Il bonus di difesa si applica alla Classe Armatura, ma non è cumulativo con il bonus di armatura del personaggio. Un personaggio che indossa un'armatura ottiene il suo bonus di armatura (compreso qualsiasi potenziamento a quel bonus) o il suo bonus di difesa (quale sia il più alto), ma non entrambi. Il bonus di difesa è cumulativo con tutti gli altri bonus alla CA, compreso il bonus di scudo del personaggio, il bonus di armatura naturale e così via.

A differenza di un bonus di armatura, un bonus di difesa migliora la CA del personaggio contro gli attacchi di contatto.

Il bonus di difesa del personaggio deriva dal suo livello di personaggio e classe, come mostrato sulla Tabella 4-1: "Bonus di difesa". Per un personaggio multiclasse, utilizzare il bonus di difesa più alto tra quelli forniti dalle sue classi del personaggio. Ad esempio, un barbaro di 2° livello ha un bonus di difesa +4. Se quel personaggio guadagnasse un livello da chierico (diventando un barbaro di 2° livello/chierico di 1° livello), il suo bonus di difesa salirebbe a +7, dato che quello del chierico come personaggio di 3° livello è +7 che è migliore di quello di +5 del barbaro come personaggio di 3° livello.

Tabella 4-1: Bonus di difesa

Livello	A[1]	B[2]	C[3]	D[4]
1°	+2	+3	+4	+6
2°	+2	+3	+4	+6
3°	+3	+4	+5	+7
4°	+3	+4	+5	+7
5°	+3	+4	+5	+7
6°	+4	+5	+6	+8
7°	+4	+5	+6	+8
8°	+4	+5	+6	+8
9°	+5	+6	+7	+9
10°	+5	+6	+7	+9
11°	+5	+6	+7	+9
12°	+6	+7	+8	+10
13°	+6	+7	+8	+10
14°	+6	+7	+8	+10
15°	+7	+8	+9	+11
16°	+7	+8	+9	+11
17°	+7	+8	+9	+11
18°	+8	+9	+10	+12
19°	+8	+9	+10	+12
20°	+8	+9	+10	+12

1 Utilizzare la colonna A per mago, monaco e stregone.
2 Utilizzare la colonna B per bardo, ladro e ranger.
3 Utilizzare la colonna C per barbaro e druido.
4 Utilizzare la colonna D per chierico, guerriero e paladino.

Illus. di S. Belledin

BONUS DI DIFESA PER ALTRE CLASSI

Per le classi non menzionate qui, determinare il bonus di difesa di classe del personaggio basandosi sulle competenze nelle armature conferite dalla classe (e solo quelle conferite dalla classe; non si può acquisire il talento Competenza nelle Armature per migliorare il bonus di difesa). Consultare la Tabella 4-2; la progressione del bonus di difesa si riferisce alla colonna indicata nella Tabella 4-1.

Tabella 4-2: Bonus di difesa per altre classi

Competenza nelle armature	Progressione del bonus di difesa
Nessuna	Colonna A
Leggere	Colonna B
Leggere e medie	Colonna C
Leggere, medie e pesanti	Colonna D

BONUS DI DIFESA DEI MOSTRI

I mostri non hanno un bonus di difesa intrinseco a meno che non abbiano livelli in una classe o siano normalmente competenti in qualche armatura. Quando si calcola il bonus di difesa alla CA di un mostro, non includere i DV base o il modificatore di livello (se c'è) del mostro.

Ad esempio, un tipico drago verde, mind flayer o protoplasma nero non ha livelli di classe e non è competente in alcuna armatura. Queste creature non ricevono alcun bonus di difesa.

Se una creatura è competente con uno o più tipi di armatura, ottiene invece un bonus di difesa. Vedi Tabella 4-3: "Bonus di difesa delle creature".

Se una creatura ha livelli in una classe, ottiene un bonus di difesa proprio come ogni altro personaggio con una classe. Questo bonus non è cumulativo con qualsiasi altro bonus di difesa che la creatura possa avere in virtù della competenza nelle armature.

Ad esempio, i giganti sono considerati competenti con qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che siano descritti indossare. I giganti delle colline, descritti nel *Manuale dei Mostri* indossano armature di pelle, e quindi hanno un bonus di difesa +2 (l'armatura di pelle è un'armatura media). Dato che questo è inferiore al bonus di armatura +3 dell'armatura di pelle, il tipico gigante delle colline medio probabilmente preferirà indossare la propria armatura. Un gigante delle colline barbaro di 1° livello, invece, avrebbe un bonus di difesa +4, e trarrebbe beneficio dal fare a meno della sua armatura di pelle (mentre otterrebbe un bonus di armatura superiore indossando una cotta di maglia o corazza di piastre).

Tabella 4-3: Bonus di difesa delle creature

Competenza nelle armature	Bonus di difesa
Nessuna	+0
Leggere	+1
Leggere e medie	+2
Leggere, medie e pesanti	+4

DIETRO IL SIPARIO: DIFESA DI CLASSE

Utilizzare la variante del bonus di difesa nel gioco significa che a volte i personaggi non vorranno indossare l'armatura: il loro bonus di difesa li fornisce di una protezione gratuita valida quanto l'armatura. Le finanze altrimenti spese nel migliorare l'armatura del personaggio possono essere invece spese in attrezzatura, cosa che comporterà un lieve incremento del livello di potere del personaggio.

I personaggi potrebbero comunque desiderare le proprietà di uno specifico tipo di armatura o di una capacità speciale delle armature. Bisognerà essere quindi preparati a creare nuovi oggetti magici, come mantelli, tuniche, vesti ecc. per soddisfare i loro desideri.

Chiaramente, il sistema della difesa di classe è il migliore per i personaggi che devono scegliere tra l'andare senza armatura e rischiare il fallimento di incantesimi arcani: in particolare stregoni e maghi. Le classi limitate ad armature medie o leggere prosperano in questo sistema, dato che possono multiclassare per ottenere i benefici di un miglior bonus di difesa.

Gli incantesimi che influenzano il metallo sono meno efficaci con questo sistema, dato che le armature metalliche saranno meno comuni.

Gli attacchi di contatto saranno anch'essi meno efficaci con questo sistema, dato che la CA di contatto della maggior parte dei personaggi sarà significativamente più alta che in un gioco standard.

ARMATURA COME RIDUZIONE DEL DANNO

Nel sistema di combattimento astratto di D&D, l'armatura di un personaggio lo difende riducendo la probabilità che un attacco infligga danni. Questo sistema semplifica il realismo della battaglia per permettere una più rapida risoluzione dello scontro. Un attacco che fallisce a causa dell'armatura o dell'armatura naturale del personaggio non è davvero andato a vuoto, ma piuttosto non ha colpito con forza sufficiente per infliggere danni. (È questo il motivo per cui gli attacchi di contatto ignorano l'armatura e l'armatura naturale del personaggio: l'attacco di contatto ha bisogno solo, appunto, di toccare per scatenare il suo effetto, e non deve sfondare l'armatura del bersaglio).

Se si vuole aggiungere un livello di complessità al combattimento, prendere in considerazione questa variante. In questo sistema, l'armatura riduce l'ammontare di danno inflitto da un attacco invece di trasformare i colpi andati a segno in colpi a vuoto. L'armatura blocca comunque parte del colpo, ma riduce al contempo la letalità dei colpi andati a segno. In pratica, il sistema "rinuncia" a parte della capacità dell'armatura di deviare i colpi in cambio di una piccola riduzione dei danni inflitti da un attacco.

VALORI DI RIDUZIONE DEL DANNO DELL'ARMATURA

In questo sistema l'armatura offre due benefici contro gli attacchi: un bonus di armatura alla CA, che funziona come il bonus di armatura delle regole standard di D&D ma è di solito di valore inferiore, e una riduzione del danno. Vedi Tabella 4-4: "Armatura e riduzione del danno" per i valori del bonus di armatura e la RD dei tipi comuni di armatura. (Tutte le altre statistiche delle armature, come il bonus massimo di Destrezza, la penalità di armatura alla prova, e la probabilità di fallimento incantesimi arcani restano immutate).

Per le armature non coperte dalla Tabella 4-4, si può determinare i nuovi valori di armatura e riduzione del danno in base al loro normale bonus di armatura in D&D. Per determinare la riduzione del danno di un'armatura, dividere il suo normale di armatura per 2 (arrotondando per difetto). Per determinare il suo nuovo bonus di armatura, sottrarre la RD dal normale bonus di armatura. Ad esempio, il cuoio borchiato ha un bonus di armatura normale +3. Ciò le dà RD 1/- (metà di 3, arrotondata per difetto) e un nuovo bonus di armatura +2 (3 meno 1).

Tabella 4-4: Armatura e riduzione del danno

Armatura	Bonus di armatura[1]	Riduzione del danno
Armature leggere		
Imbottita	+1	Nessuna
Cuoio	+1	1/-
Cuoio borchiato	+2	1/-
Giaco di maglia	+2	2/-
Armature medie		
Pelle	+2	1/-
Corazza a scaglie	+2	2/-
Cotta di maglia	+3	2/-
Corazza di piastre	+3	2/-
Armature pesanti		
Corazza a strisce	+3	3/-
Corazza di bande	+3	3/-
Mezza armatura	+4	3/-
Armatura completa	+4	4/-

1 Sommare qualsiasi bonus di potenziamento a questo valore.

ARMATURE MAGICHE

Il bonus di potenziamento di un'armatura (se c'è) aumenta il suo bonus di armatura alla CA, ma non ha effetti sulla riduzione del danno dell'armatura. Un *giaco di maglia+3*, ad esempio, aggiunge +5 alla CA e conferisce riduzione del danno 2/-.

CUMULARE LA RIDUZIONE DEL DANNO

La riduzione del danno conferita da un'armatura è cumulativa con altre riduzioni del danno dello stesso tipo (cioè, riduzione del danno con una linea dopo la cifra). Un barbaro di 7° livello che indossa una corazza di piastre ha RD 3/- (1/- dalla sua classe e 2/- dall'armatura). Un guerriero che indossa un'armatura completa ed è il bersaglio di un incantesimo *pelle di pietra* ha RD 4/- dall'armatura e 10/adamantio dall'incantesimo (vedi pagina 297 della *Guida del Dungeon Master*, alla voce "Riduzione del danno", per le regole sui personaggi con più tipi di riduzione del danno).

SCUDI

Gli scudi funzionano normalmente in questa variante, conferendo tutto il loro bonus di scudo alla CA. A differenza delle armature, l'efficacia di uno scudo viene misurata interamente dalla sua capacità dall'impedire ad un attacco di colpire il corpo.

ARMATURA NATURALE

L'armatura naturale di una creatura fornisce anche una minimo di riduzione del danno. Dividere il bonus di armatura naturale del mostro (senza includere alcun bonus di potenziamento) per 5 al fine di determinare la sua riduzione del danno. Lo stesso valore viene sottratto dal bonus di armatura naturale del mostro alla CA per scoprire la nuova CA del mostro. Questi calcoli sono riassunti nella Tabella 4-5: "Armatura naturale e riduzione del danno".

Se la creatura ha già una riduzione del danno, aggiungere il valore ottenuto dall'armatura naturale (se quello preesistente è dello stesso tipo) o trattarlo come un valore di RD separato (se di tipo diverso). Vedi pagina 297 della *Guida del Dungeon Master* per le regole sulle creature con più tipi di riduzione del danno.

Ad esempio, una mummia normalmente ha un bonus di armatura naturale +10. Ciò le conferisce RD 2/-, e il suo bonus di

armatura naturale viene ridotto di 2 punti fino a +8 (portandola a CA 18). Dato che la mummia già possiede RD 5/- come qualità speciale, la sua riduzione del danno totale sarà RD 7/-.

Un drago rosso adulto maturo ha un bonus di armatura naturale +24. Ciò gli conferisce RD 4/-, e il suo bonus di armatura naturale scende di 4 punti fino a +20 (portando la sua CA a 28). La riduzione del danno preesistente del drago è RD 10/magia, quindi i due valori restano separati.

Infine, un gigante del gelo ha un bonus di armatura naturale +9, così da ottenere RD 1/- dall'armatura naturale. Il giaco di maglia che indossa gli conferisce un ulteriore RD 2/-. Se quel gigante del gelo fosse un barbaro di 7° livello, i suoi livelli di classe da barbaro gli darebbero RD 1/-. Questi tre valori sommati darebbero RD 4/-. La CA del gigante del gelo sarebbe 20 (10, +8 bonus di armatura naturale, +2 giaco di maglia).

Tabella 4-5: Armatura naturale e riduzione del danno

Bonus di armatura naturale	Riduzione del danno	Sottrarre dall'armatura naturale
0-4	nessuna	0
5-9	1/-	1
10-14	2/-	2
15-19	3/-	3
20-24	4/-	4
25-29	5/-	5
30-34	6/-	6
35-39	7/-	7
40-44	8/-	8

CONVERSIONE DEI DANNI

Nelle regole standard di D&D, l'armatura riduce le probabilità che un personaggio subisca danni in combattimento, e questo è il limite della sua protezione. Con questa variante, l'armatura non solo protegge in quel modo, ma trasforma i colpi fatali in minacce molto meno critiche. I personaggi in armatura sono soliti cadere più per la perdita di conoscenza che per i danni letali accumulati. È un sistema, questo, che funziona particolarmente bene nelle campagne che prevedono molti combattimenti tra avversari in armatura, ma in cui le guarigioni magiche non sono comuni. È anche l'ideale per un mondo in cui gli standard etici e logici implicano che sottomettere o catturare gli avversari è preferibile alla loro uccisione.

CONVERSIONE DEI DANNI ALLE ARMATURE

L'armatura, oltre ad aggiungere un bonus alla CA, converte i danni letali dagli attacchi fisici in danni non letali. (Gli scudi forniscono un bonus di scudo alla CA, come di norma, ma non convertono i danni).

Ogni volta che un personaggio che indossa un'armatura viene colpito da un attacco che infligge danni letali, l'ammontare di danni inflitti al personaggio viene ridotto di un valore uguale al bonus di armatura (compreso il potenziamento) dell'armatura indossata. Il personaggio subisce un uguale ammontare di danni non letali. I danni che non vengono assorbiti dalla riduzione del danno (danni da energia e simili) non vengono convertiti.

Ad esempio, mentre indossa un'*armatura completa+1* (bonus di armatura totale +9), Tordek viene colpito da una freccia che infligge 6 danni. Dato che l'armatura può convertire fino a 9 danni per attacco, tutti e 6 i punti sono convertiti da danni letali a danni non letali. Il totale di punti ferita di Tordek resta lo stesso, ma aumenta il totale dei suoi danni non letali di 6 punti. In seguito, un gigante delle colline colpisce Tordek infliggendo 22 danni. L'armatura converte 9 di questi danni in danni non letali, ma i restanti 13 danni vengono dedotti dai punti ferita di Tordek.

Danni non letali: Un personaggio che indossa un'armatura può ignorare i danni non letali in misura pari al suo bonus di armatura. (In effetti, l'armatura conferisce riduzione del danno pari al suo bonus di armatura contro i danni non letali).

Armatura naturale: A scelta del DM, si può far funzionare l'armatura naturale secondo lo stesso principio. Ciò vuol dire però che praticamente nessun mostro sconfitto sarà davvero morto, cosa che potrebbe rivelarsi problematica (vedi il riquadro "Dietro il sipario"). Questa regola interagisce in maniera strana con la rigenerazione: dato che tutti i danni inflitti a una creatura con la rigenerazione sono considerati danni non letali, una creatura che rigenera con armatura o armatura naturale in realtà subisce meno danni del normale con questo sistema. Nel caso di creature rigeneranti si consideri di eliminare la regola per cui l'armatura naturale funziona allo stesso modo.

DIETRO IL SIPARIO: ARMATURA COME RD

È abbastanza facile vedere gli effetti di questo sistema variante: gli attacchi colpiscono più volte, ma infliggono meno danni. Cosa vuol dire per davvero?

I combattimenti di basso livello tendono a essere meno pericolosi per i personaggi in armatura. Sebbene le loro CA siano più basse (e quindi le probabilità di venire colpiti maggiori), la cosa viene più che compensata dai danni ridotti inferti da ciascun attacco. Un tipico goblin combattente, ad esempio, sarà a malapena in grado di danneggiare un personaggio con una corazza a strisce, dato che la riduzione del danno dell'armatura nega interamente il danno inflitto da un colpo medio. Anche se il goblin colpirà più spesso, nel corso di una tipica battaglia finirà per infliggere meno danni in totale.

Un guerriero di medio livello in armatura completa dovrà avere sempre cautela nell'affrontare un ogre, ma la sua armatura ridurrà il danno medio dell'ogre del 25%, incrementando del 20% la sua probabilità di colpire: un guadagno netto per il guerriero.

Ai livelli più alti, infine, l'equilibrio si sposta in favore dei mostri che infliggono danni ingenti ad ogni colpo. Quando affronta un elementale della terra Enorme, un guerriero in armatura completa verrà colpito il 20% delle volte in più (a causa della riduzione di 4 punti della sua CA), mentre la riduzione di 4 danni ora ridurrà il danno medio del suo avversario meno del 17%. Un vantaggio per l'elementale. Di conseguenza i personaggi dovranno fare più attenzione quando affrontano mostri con la capacità di infliggere grandi quantitativi di danno.

COMBO: BONUS DI DIFESA E RIDUZIONE DEL DANNO

Si possono combinare la variante del bonus di difesa e dell'armatura come riduzione del danno in diversi modi allo scopo di sviluppare un sistema più complesso.

Utilizzando entrambi i sistemi come sono scritti, molti personaggi indosseranno un'armatura anche se il bonus di armatura fornito sarà inferiore al bonus di difesa ottenuto da classe e livello. Dato che il personaggio ottiene il più alto tra il suo bonus di difesa e il bonus di armatura, il personaggio può indossare un'armatura, traendo beneficio dalla sua riduzione del danno, mentre si affida al suo bonus di difesa per una migliore Classe Armatura.

Se ciò non piace, si può decidere che il bonus di armatura del personaggio sostituisce il bonus di difesa, anche se quest'ultimo è più elevato. Ciò obbliga i personaggi ad effettuare una scelta difficile tra l'avere un'alta CA e l'ottenere riduzione del danno.

FERITE

Il sistema dei punti ferita di D&D è un modo facile ed efficace di misurare la salute di un personaggio: si tratta tuttavia di un modo astratto. Questa variante elimina i punti ferita, e si limita a determinare se un personaggio resti ferito o ucciso ogni volta che viene colpito in combattimento.

DETERMINARE LE FERITE

Quando si usa la variante delle ferite, i personaggi non dispongono più dei punti ferita. Invece, le ferite di un personaggio si accumulano finché non diviene inabile o morente (o barcollante o privo di sensi, se ha subito danni non letali).

Quando un personaggio o creatura subisce dei danni, dividere il danno inflitto dall'attacco per 5 (arrotondare per eccesso). Il risultato è il valore di danno dell'attacco. Ad esempio, se il personaggio viene colpito da un attacco che infligge 12 danni, l'attacco ha un valore di danno 3 (12 diviso 5, arrotondato per eccesso).

Per determinare se il personaggio è ferito, effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla ferita. La CD è 15 + il valore di danno.

Se il personaggio supera il tiro salvezza, non subisce alcun effetto negativo dall'attacco.

Se fallisce il tiro salvezza per meno di 10, è stato ferito. (Se l'attacco infliggeva danni non letali, il colpo è una ferita non letale). Ogni ferita che il personaggio subisce impone un modificatore cumulativo di -1 ai futuri tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite.

Se il personaggio fallisce di 10 o più, è inabile. (Se l'attacco infligge danno non letale, diviene barcollante).

Successi e fallimenti automatici: Un 20 naturale sul tiro salvezza sulla Tempra per resistere a una ferita viene considerato un successo automatico, proprio come di norma. Un 1 naturale viene sempre considerato come se si fosse fallito il tiro salvezza di 10 o più.

Risultato del tiro salvezza	Danno letale	Danno non letale
Successo	Nessun effetto	Nessun effetto
Fallito da 1 a 9	Ferito	Ferito non letale
Fallito di 10 o più	Inabile	Barcollante

DESCRIZIONE DELLE CONDIZIONI

Utilizzare le descrizioni seguenti per determinare gli effetti di gioco del fallimento di un tiro salvezza per resistere a una ferita.

Ferito

Un personaggio ferito ha subito un colpo leggero. Ogni ferita impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite.

Se un personaggio inabile (vedi sotto) viene ferito, diventa morente.

Inabile

Un personaggio inabile è cosciente, ma può effettuare solo una singola azione di movimento o azione standard per turno (e non può effettuare azioni di round completo). Si muove a velocità dimezzata. Effettuare un'azione di movimento non comporta il rischio di subire ulteriori ferite, ma svolgere un'azione standard (o qualsiasi altra azione il DM reputi estenuante, comprese alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido) peggiora le condizioni del personaggio fino a morente (a meno che l'azione non riguardasse la guarigione; vedi sotto).

Se 5 o più punti di guarigione magica vengono applicati a un personaggio inabile, egli smette di essere inabile.

Un personaggio può essere sia barcollante che inabile. Diventare barcollante mentre si è inabile non porta le condizioni del personaggio a morente. Se un personaggio barcollante e inabile riceve almeno 5 punti di guarigione, entrambe le condizioni vengono rimosse.

Un personaggio inabile che subisce un risultato ferito o inabile da un attacco diventa morente.

Morente

Un personaggio morente è privo di sensi e prossimo alla morte. Ogni round, durante il suo turno, un personaggio morente deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10, +1 per ogni turno dopo il primo) per divenire stabile. Le penalità subite dalla condizione ferito si applicano a questo tiro salvezza.

Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, muore.

Se il personaggio supera il tiro salvezza per meno di 5, non muore ma non migliora. È ancora morente e deve continuare a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni round.

Se il personaggio supera il tiro salvezza per 5 o più ma meno di 10, diventa stabile ma rimane privo di sensi.

Se il personaggio supera il tiro salvezza per 10 o più, diventa cosciente e inabile.

Un altro personaggio può migliorare la condizione di un personaggio morente portandolo a stabile, effettuando una prova di

DIETRO IL SIPARIO: CONVERSIONE DEI DANNI

Con questo sistema, un personaggio subisce tanti danni da un colpo quanto in un normale combattimento. Salvo qualsiasi guarigione magica effettuata durante il combattimento, una battaglia durerà quanto una in una normale partita. Dato che i danni non letali svaniscono più in fretta dei danni letali, i personaggi possono recuperare dalle battaglie relativamente in fretta, anche senza magie di guarigione, rendendo questa variante l'ideale per campagne con poca magia.

Gli incantesimi di guarigione diventano, però, doppiamente efficaci, dato che guariscono un uguale ammontare di danni letali e non letali.

Gli attacchi non letali diventano molto meno spaventosi per gli avversari in armatura. Un guerriero in armatura completa non ha alcun timore degli avversari disarmati, dato che questi hanno ben poche possibilità di ferirlo. (Naturalmente, possono ancora travolgerlo, sbilanciarlo o afferrarlo, quindi farebbe bene a restare comunque in guardia).

Un altro effetto è che i nemici sconfitti restano vivi (e privi di sensi) a meno che non vengano eliminati in combattimento. Ciò può diminuire drammaticamente la mortalità (dato che la maggior parte dei personaggi che cadono in battaglia saranno semplicemente privi di sensi e non morenti) ma introduce anche la potenzialmente terribile scena post-combattimento in cui i personaggi provano la necessità di tagliare la gola dei loro avversari incoscienti. Alcuni personaggi, in particolare i paladini e altri modelli cavallereschi, potrebbero passare dei gravi travagli morali.

Questa variante è probabilmente usata al meglio in campagne in cui la sopravvivenza dei cattivi ad uno scontro è accettabile. Forse l'onore di un malvagio sconfitto gli impedirà di tornare a tormentare gli eroi in seguito, o magari lo stile dell'ambientazione ricompensa i personaggi che sconfiggono i loro avversari senza ucciderli (come in una campagna di spadaccini). Altrimenti, i giocatori potrebbero sentirsi puniti per non prendere la decisione di eliminare regolarmente i loro avversari privi di sensi, dato che questi nemici si riprenderanno sicuramente dalle loro ferite e giureranno vendetta contro i PG. Gli incontri di questa campagna potrebbero coinvolgere scontri ripetuti contro lo stesso avversario, invece che affrontare sempre nuovi mostri e avversari.

Guarire con CD 15 come azione standard (cosa che provoca un attacco di opportunità).

Un personaggio morente che subisce un risultato ferito o inabile da parte di un attacco viene ucciso.

Ferito non letale

Una ferita non letale significa che il personaggio è stato percosso e malmenato e si trova ora in condizioni men che ottimali. Ogni ferita non letale che il personaggio subisce impone una penalità cumulativa di -1 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite che infliggono danni non letali. Le ferite non letali non influenzano i tiri salvezza sulla Tempra contro i danni letali.

Ad esempio, un personaggio con 4 ferite e 3 ferite non letali ha una penalità di -4 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite prodotte da danni letali, ma una penalità di -7 ai tiri salvezza per resistere alle ferite da danni non letali.

Un personaggio barcollante (vedi sotto) che subisce una ferita non letale o diventa barcollante come risultato di un attacco cade privo di sensi.

Barcollante

L'essere barcollante è identico all'essere inabile (vedi sopra), tranne per il fatto che se le condizioni del personaggio peggiorano diventa privo di sensi invece di morente.

Se 5 o più punti di guarigione magica vengono applicati a un personaggio barcollante, egli non è più tale.

Un personaggio può essere sia inabile che barcollante. Diventare inabile mentre si è già barcollanti non porta le condizioni del personaggio a privo di sensi. Se un personaggio barcollante e inabile riceve almeno 5 punti di guarigione, entrambe le condizioni vengono rimosse.

Un personaggio barcollante che subisce una ferita non letale o un risultato barcollante da un attacco cade privo di sensi.

Privo di sensi

Un personaggio privo di sensi cade a terra, indifeso e incapace di agire. Ulteriori ferite non letali non hanno effetto sul personaggio. Quando avrà recuperato una ferita letale, egli ritornerà cosciente.

GUARIGIONE

Col tempo, o tramite le cure magiche, un personaggio può ridurre il numero di ferite subite. Alcune creature possiedono capacità speciali che influenzano il modo in cui guariscono dalle ferite.

Guarigione naturale

Con una notte di riposo totale, un personaggio guarisce 1 ferita per ogni due livelli del personaggio (minimo 1 ferita per notte). Se si sottopone a un riposo a letto totale per 24 ore, guarisce un numero di ferite uguali al suo livello del personaggio. Qualsiasi interruzione significativa di questo periodo di riposo impedisce al personaggio di guarire per quella nottata.

Le ferite non letali guariscono più rapidamente. Un personaggio guarisce le ferite non letali a un ritmo di 1 ferita all'ora per ogni due livelli del personaggio (minimo 1 ferita all'ora). Se il DM preferisce, può modificare il ritmo di questa guarigione in modo che avvenga in maniera più uniforme. Ad esempio, un personaggio di 12° livello guarisce 6 ferite non letali all'ora; invece, il DM gli può permettere di guarire 1 ferita non letale ogni 10 minuti.

Guarigione magica

Per ogni 5 punti di guarigione magica ricevuta, un personaggio elimina 1 ferita letale e 1 ferita non letale.

Capacità speciali di guarigione

Alcune creature possiedono poteri straordinari o soprannaturali di guarigione.

Guarigione rapida: Una creatura con guarigione rapida può rimuovere 1 ferita letale e 1 ferita non letale per round per ogni 5 punti di guarigione rapida (minimo 1 di ciascun tipo). Ad esempio, una progenie vampirica ha guarigione rapida 2; può quindi eliminare 1 ferita letale e ferita non letale per round.

Illus. di R. Spencer

DIETRO IL SIPARIO: FERITE

Questa variante riduce le minuzie della registrazione dati (dato che i giocatori non devono tenere traccia del loro totale di punti ferita). Ciononostante, dato che il sistema lega la sopravvivenza di un personaggio a un tiro salvezza, i personaggi di livello più alto sono più abili nel sopravvivere alle ferite dei personaggi di livello inferiore. Detto questo, le creature o gli effetti che infliggono grandi quantitativi di danno possono rapidamente dare una svolta a una battaglia, dato che un singolo tiro salvezza sfortunato può mettere un personaggio fuori gioco.

In questo sistema, il Dado Vita della classe del personaggio diventa meno importante del suo tiro salvezza sulla Tempra in termini di capacità di sopportare i danni. Questo fattore riduce le differenze tra le classi: invece di avere cinque gradi di resistenza (rappresentati dai cinque tipi diversi di Dadi Vita), ne esistono solo due (le classi con buoni tiri salvezza sulla Tempra, come il barbaro, il chierico e il guerriero e le classi con scarsi tiri salvezza sulla Tempra, come il bardo e il mago).

I bonus ai tiri salvezza sulla Tempra divengono di massima importanza per i personaggi, rendendo molto attraenti opzioni come il talento Tempra Possente. Multiclassare tra le varie classi con buoni tiri salvezza sulla Tempra può creare l'abuso di certe situazioni: si può decidere che nessun personaggio possa ricevere il "bonus" di 2 punti in un buon tiro salvezza più di una volta (dopotutto, un buon tiro salvezza parte a +0 e sale di 1 ogni livello pari), limitando così il potenziale per un abuso prolungato.

Una creatura con guarigione rapida può sommare il suo valore di guarigione rapida ai tiri salvezza sulla Tempra per divenire stabile quando è morente. Una progenie vampirica morente, ad esempio, riceve un bonus di +2 al tiro salvezza sulla Tempra per divenire stabile.

Rigenerazione: Una creatura con rigenerazione considera tutti i danni come non letali, eccetto alcuni tipi specifici di danni, forniti nella descrizione della creatura, che agiscono normalmente su di essa (come la vulnerabilità all'acido e al fuoco dei troll). Una creatura con rigenerazione può rimuovere 1 ferita non letale per round per ogni 5 punti di rigenerazione (minimo 1 ferita).

DIFESE SPECIALI DAI DANNI

Alcune creature godono di difese speciali contro i danni, come riduzione del danno o resistenza all'energia. Certi incantesimi ed effetti forniscono difese dai danni.

Punti ferita bonus

Gli effetti o le capacità che normalmente fornirebbero punti ferita bonus (come il talento Robustezza o l'incantesimo *aiuto*) forniscono invece un bonus ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite. Per ogni 5 punti ferita bonus conferiti dall'effetto (arrotondare le frazioni per eccesso), sommare un bonus di +1 al tiro salvezza. Ad esempio, Robustezza fornisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite.

I punti ferita extra conferiti da un incremento del punteggio di Costituzione non vengono sommati a questo bonus al tiro salvezza, dato che un alto punteggio di Costituzione già fornisce un bonus al tiro salvezza sulla Tempra.

Riduzione del danno e resistenza all'energia

La riduzione del danno si somma al tiro salvezza sulla Tempra del personaggio per resistere alle ferite. Per ogni 5 punti di riduzione del danno che vengono applicati contro l'attacco in arrivo (arrotondare le frazioni per eccesso), sommare un bonus di +1 al tiro salvezza. Ad esempio, una creatura con RD 10/magia ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite dai danni inferti da armi non magiche.

La resistenza all'energia funziona allo stesso modo. Una creatura con resistenza al fuoco 15 ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere ai danni da fuoco.

Infliggere danni agli oggetti

Gli oggetti possono soffrire gli effetti di danni letali proprio come le creature. Gli oggetti non magici e incustoditi hanno un bonus al tiro salvezza sulla Tempra di +0. Un oggetto magico ha un bonus al tiro salvezza sulla Tempra pari a +2 +1/2 del suo livello dell'incantatore. Un oggetto custodito da un personaggio effettua i tiri salvezza come il personaggio (o, nel caso di un oggetto magico, utilizza il migliore tra i due bonus ai tiri salvezza).

Sommare la durezza di un oggetto ai suoi tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite. Inoltre, per ogni 2,5 cm addizionali di spessore oltre i primi 2,5 cm, un oggetto ottiene un bonus di +1 al suo tiro salvezza.

Le armi, armature e scudi magici inoltre sommano i loro bonus di potenziamento ai tiri salvezza sulla Tempra contro i danni.

Un oggetto che subisce qualsiasi ferita letale soffre una penalità cumulativa di -1 ai suoi futuri tiri salvezza per resistere alle ferite da danni letali, proprio come un personaggio. Un oggetto reso inabile è invece rotto o distrutto.

Gli oggetti sono immuni ai danni non letali e quindi non devono compiere tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite da attacchi che infliggono danni non letali.

Creature senza punteggio di Costituzione

Alcune creature, come i non morti e i costrutti, non hanno punteggio di Costituzione. Le creature senza punteggio di Costituzione hanno un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite. Una creatura senza punteggio di Costituzione che viene resa inabile, viene invece distrutta.

Le creature che non hanno punteggio di Costituzione sono immuni ai danni non letali e quindi non devono effettuare tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite da parte di attacchi che infliggono danni non letali.

EFFETTI SPECIALI DI DANNO

Questo sistema modifica il modo in cui funzionano alcuni attacchi speciali.

Colpo di grazia

Un colpo di grazia è gestito come un normale attacco, tranne che il risultato del tiro salvezza sulla Tempra viene considerato come se fosse di una categoria peggiore. (La CD del tiro salvezza è di solito più alta del normale, dato che il colpo di grazia è considerato un colpo critico e quindi infligge danni extra). Con un tiro salvezza riuscito, il bersaglio subisce 1 ferita (o 1 ferita non letale, se è stato utilizzato un attacco non letale). Se il tiro salvezza fallisce di meno di 10, il bersaglio è inabile (o barcollante); e se il tiro salvezza fallisce di 10 o più, il bersaglio è morente (o privo di sensi).

Danno massiccio

Non c'è soglia di danno massiccio in questa variante, dato che maggiore è il danno inferto, maggiori sono le probabilità che un personaggio divenga privo di sensi o morente.

Il DM potrebbe determinare che un tiro salvezza sulla Tempra per resistere alle ferite che fallisca di 20 o più faccia sì che il personaggio diventi morente (o privo di sensi, se il danno è non letale). In questo modo si introduce la possibilità molto realistica che un singolo colpo (come un colpo critico o un attacco furtivo) metta fuori gioco un personaggio.

VITALITÀ E PUNTI DANNO

Il sistema della vitalità e dei punti danno fu sviluppato originariamente per il *Gioco di ruolo di Star Wars* come metodo più cinematico di gestire i danni rispetto al sistema tradizionale dei punti ferita. Il sistema concede ai personaggi di migliorare

REGOLA PERSONALIZZATA: GUARIGIONE MAGICA RALLENTATA

La natura istantanea della guarigione magica a volte prevarica i limiti dell'immaginazione, anche nel mondo pieno di immaginazione del gioco di ruolo fantasy. Personalmente preferisco un gioco leggermente più duro, uno che alla lunga non cambi troppo le cose, ma venga "avvertito" come più realistico.

Quando un personaggio viene guarito magicamente, i danni, invece di sparire e basta, vengono convertiti in danni non letali. Il personaggio può quindi recuperare normalmente i danni non letali: di solito limitandosi a riposare per un po'. La magia non può essere utilizzata per guarire i danni non letali.

Questa regola rallenta di un minimo il fluire del gioco, perché i personaggi devono riposare dopo ogni combattimento. Ma serve anche a dare al gioco un impatto più realistico, senza cambiare il modo in cui funziona.

– Charles Ryan

l'ammontare di danni che possono sopportare salendo di livello, permettendo allo stesso tempo a un singolo attacco fortunato di abbattere un personaggio.

PUNTI VITALITÀ

I punti vitalità sono una misura della capacità del personaggio di trasformare un colpo diretto in un colpo di striscio o privo di qualsiasi conseguenza grave. Come i punti ferita nelle regole standard di D&D, la vitalità sale a ogni livello, dando ai personaggi di alto livello la capacità di ignorare gli attacchi. La maggior parte dei danni riduce i punti vitalità.

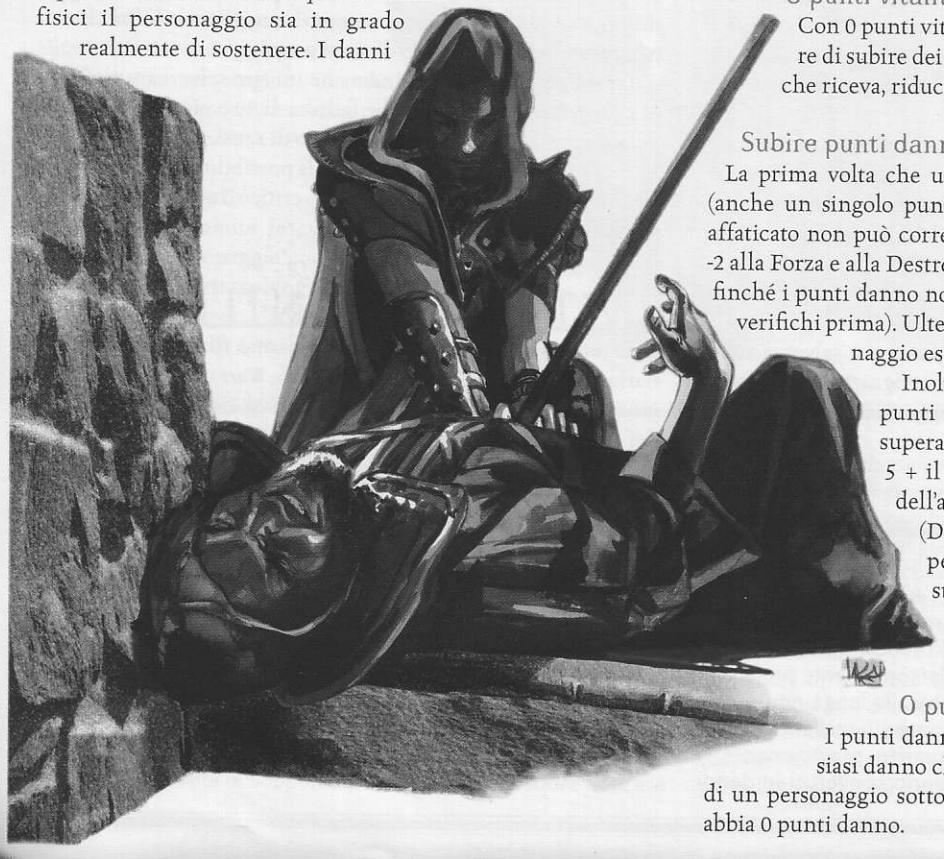
I personaggi ottengono punti vitalità con l'aumentare di livello. Proprio come i punti ferita nelle regole standard di D&D, a ogni livello un personaggio tira un dado vitalità e aggiunge il suo modificatore di Costituzione, sommando il totale al suo totale di punti vitalità. (E, proprio come i punti ferita, un personaggio ottiene sempre almeno un minimo di 1 punto vitalità per livello, quale che sia il suo tiro o il suo modificatore di Costituzione). Un personaggio di 1° livello riceve il risultato massimo del dado vitalità piuttosto che effettuare un tiro, come mostrato sulla Tabella 4-6, qui di seguito.

Tabella 4-6: Punti vitalità

Classe	Punti vitalità al 1° livello	Dado Vitalità
Barbaro	12 + mod Costituzione	d12
Bardo	6 + mod Costituzione	d6
Chierico	8 + mod Costituzione	d8
Druido	8 + mod Costituzione	d8
Guerriero	10 + mod Costituzione	d10
Ladro	6 + mod Costituzione	d6
Mago	4 + mod Costituzione	d4
Monaco	8 + mod Costituzione	d8
Paladino	10 + mod Costituzione	d10
Ranger	8 + mod Costituzione	d8
Stregone	4 + mod Costituzione	d4

PUNTI DANNO

I punti danno misurano quanti danni fisici il personaggio sia in grado realmente di sostenere. I danni riducono i punti danno solo dopo aver eliminato tutti i punti vitalità, o quando un personaggio subisce un colpo critico. Un personaggio ha un numero di punti danno pari al suo attuale punteggio di Costituzione.



Illus. di Lakeys

COLPI CRITICI

Un colpo critico infligge lo stesso ammontare di danno di un colpo normale, ma quel danno viene dedotto dai punti danno anziché dai punti vitalità. I colpi critici non infliggono danni extra; per questa ragione, nessun'arma in questo sistema ha un moltiplicatore del danno per i colpi critici.

Qualsiasi colpo critico supera automaticamente la riduzione del danno di una creatura, che l'attacco possa farlo o meno.

La maggior parte delle armi mantiene il suo intervallo di minaccia di critico. Se un'arma ha un moltiplicatore di critico superiore a x2, l'intervallo di minaccia dell'arma aumenta di 1 per moltiplicatore aggiuntivo, come indicato nella tabella seguente.

Moltiplicatore	Nuovo intervallo di minaccia
x3	19-20
x4	18-20
x5	17-20

FERITE E MORTE

La vitalità e i punti danno insieme misurano quanto sia difficile danneggiare e uccidere un personaggio. Il danno da ogni attacco riuscito e ogni combattimento si cumulano, diminuendo i totali di punti vitalità o punti danno del personaggio fino a quando non avrà terminato tutti i punti.

Danni non letali

Questo sistema non fa differenze tra danni letali e non letali. Gli attacchi e gli effetti che normalmente infliggono danni non letali riducono i punti vitalità, eccetto sui colpi critici, nel qual caso riducono i punti danno.

0 punti vitalità

Con 0 punti vitalità, un personaggio non può più evitare di subire dei danni reali. Qualsiasi danno aggiuntivo che riceva, riduce i punti danno.

Subire punti danno

La prima volta che un personaggio perde dei punti danno (anche un singolo punto) diventa affaticato. Un personaggio affaticato non può correre o caricare e subisce una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza finché non si è riposato per 8 ore (o finché i punti danno non sono stati curati, quale condizione si verifichi prima). Ulteriori punti danno non rendono il personaggio esausto.

Inoltre, ogni volta che un attacco infligge punti danno a un personaggio, egli deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 5 + il numero di punti danno persi a causa dell'attacco) o restare stordito per 1d4 round. (Durante questo periodo, qualsiasi altro personaggio può utilizzare un'azione standard per aiutare il personaggio stordito a recuperare; farlo pone fine alla condizione di stordimento).

0 punti danno

I punti danno non possono scendere sotto 0; qualsiasi danno che farebbe scendere il totale delle ferite di un personaggio sotto 0 si limita a far sì che il personaggio abbia 0 punti danno.

A 0 punti danno, un personaggio è inabile e deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se supera il tiro salvezza, è semplicemente inabile. Altrimenti perde i sensi e diventa morente.

Inabile: Un personaggio inabile è cosciente, ma può effettuare solamente una singola azione di movimento o standard ogni turno (ma non entrambe, nè può effettuare azioni di round completo). Si muove a velocità dimezzata. Effettuare azioni di movimento non comporta ulteriori rischi di ferite, ma svolgere qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che il DM reputi estenuante, incluse alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido) portano le condizioni del personaggio a morente (a meno che questa non riguardi la guarigione; vedi sotto).

Morente: Un personaggio morente è privo di sensi e prossimo alla morte. Ogni round durante il suo turno, un personaggio morente deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1 per turno dopo il primo) per divenire stabile.

Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, muore.

Se il personaggio supera il tiro salvezza per meno di 5, non muore ma neppure migliora. È ancora morente e deve continuare ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni round.

Se il personaggio supera il tiro salvezza di almeno 5 ma per meno di 10, diventa stabile ma privo di sensi.

Se il personaggio supera il tiro salvezza di 10 o più, diventa cosciente e inabile.

Un altro personaggio può rendere stabile un personaggio morente superando una prova di Guarire con CD 15 con un'azione standard (che provoca attacchi di opportunità).

Personaggi stabili e recupero

Un personaggio stabile è privo di sensi. Ogni ora, un personaggio stabile deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10, +1 per ogni ora successiva alla prima) per restare stabile.

Se il personaggio fallisce questo tiro salvezza, diventa morente.

Se il personaggio supera questo tiro salvezza per meno di 5, non peggiora nè migliora. È ancora stabile e privo di sensi, e deve continuare a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora.

Se il personaggio supera il tiro salvezza per 5 o più, diventa cosciente e inabile.

Un personaggio stabile e cosciente senza soccorsi con 0 punti danno ha una probabilità del 10% di cominciare a recuperare punti danno naturalmente in quella giornata.

Una volta che un personaggio privo di aiuto comincia a recuperare punti danno naturalmente, non è più in pericolo di morte.

Recuperare con aiuto: Un personaggio morente può divenire stabile con una prova di Guarire con CD 15 (un'azione standard che provoca attacchi di opportunità). Un'ora dopo che un personaggio accudito e morente diventa stabile, tirare il d%. Egli ha una probabilità del 10% di riprendere i sensi, momento in cui diventerà inabile. Se rimane privo di sensi, avrà la stessa probabilità di recuperare i sensi ogni ora. Anche mentre è privo di sensi, egli recupera naturalmente punti danno, divenendo cosciente e in grado di riprendere le sue normali attività appena il totale dei punti danno sale a 1 o più.

SITUAZIONI SPECIALI DI DANNO

Il sistema dei punti vitalità cambia il modo in cui funzionano alcuni effetti speciali di danno.

Colpo di grazia

Un colpo di grazia funziona normalmente in quanto colpisce automaticamente e infligge un colpo critico (e quindi il danno inflitto si applica ai punti danno del bersaglio). Se il difensore sopravvive al danno, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + l'ammontare di danno inflitto) o morire.

Danno massiccio

La regola del danno massiccio non si applica in questo sistema.

GUARIGIONE

Dopo aver subito danni, un personaggio può recuperare vitalità e punti danno tramite la guarigione naturale (col passare delle ore e dei giorni) o la magia. Ad ogni modo, un personaggio non può recuperare punti vitalità o punti danno sopra il suo normale massimo.

Guarigione naturale

I personaggi recuperano punti vitalità al ritmo di 1 punto vitalità all'ora per livello del personaggio.

Con una notte di riposo totale, un personaggio recupera 1 punto danno per livello del personaggio (minimo 1 per notte), o il doppio di quell'ammontare con un totale riposo a letto per 24 ore. Qualsiasi significativa interruzione durante il periodo di riposo impedisce al personaggio di guarire per quella notte.

Guarigione assistita

Un personaggio che fornisce cure a lungo termine (vedi l'abilità Guarire, pagina 76 del *Manuale del Giocatore*) raddoppia la velocità a cui un personaggio ferito recupera la vitalità e i punti danno.

Guarigione magica

Gli incantesimi che guariscono i punti ferita funzionano in maniera leggermente diversa in questo sistema. Gli incantesimi

DIETRO IL SIPARIO: VITALITÀ E DANNI

I personaggi che usano questo sistema dovrebbero fare maggiore attenzione in combattimento, che nel giro di pochi tiri fortunati può divenire letale. Ma possono anche tirarsi fuori da uno scontro molto più rapidamente. Per questa ragione, questa variante è un sistema ideale per campagne con poca magia o partite in cui la guarigione è altrimenti rara.

Una creatura molto debole in questo sistema tende a essere più difficile da uccidere che in una partita standard di D&D, dato che il suo punteggio di Costituzione è spesso superiore al numero di punti ferita che avrebbe altrimenti. Le creature molto grosse, sono anch'esse molto più resistenti, grazie al loro modificatore di taglia. La cosa viene riflessa dalla modifica del GS nelle regole varianti.

Le creature capaci di infliggere grandi quantitativi di danno con un singolo colpo diventano sensibilmente più letali con questo sistema, dato che un tiro per colpire fortunato può impartire un colpo letale a praticamente qualsiasi personaggio. Per i colpi critici, si valuti di ridurre il danno addizionale dai dadi di danno bonus (come una spada infuocata o l'attacco furtivo di un ladro) ad 1 solo punto per dado. (Questi attacchi infliggono i loro danni normali sui colpi non critici). Sarà sempre abbastanza preoccupante affrontare un ladro di alto livello, ma non quanto la possibilità di subire 5 o 10 dadi extra di danni con un colpo critico furtivo riuscito. Si potrebbero scoprire altre regole per cui il danno necessiterà di essere modificato con questo sistema; non si deve aver paura di sperimentare dove necessario per mantenere divertenti ed emozionanti le vostre partite.

Il danno alla Costituzione è particolarmente letale in questa variante, dato che ogni punto di danno alla Costituzione riduce i punti danno di 1 e ogni 2 danni riducono la vitalità di un numero di punti pari al DV del personaggio. Se il punteggio di Costituzione di un personaggio viene ridotto a 0, egli muore anche se gli restassero ancora dei punti danno.

che guariscono un ammontare variabile di punti ferita in base a un tiro di dado (come *cura ferite leggere*) applicano il tiro di dado come punti vitalità ristorati, e qualsiasi modificatore al tiro di dado (come il livello dell'incantatore, per gli incantesimi *curare*) come punti danno ristorati.

Ad esempio, *cura ferite moderate* guarisce 2d8 danni, +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). Con questo sistema un chierico di 10° livello potrebbe lanciarlo per guarire 2d8 punti vitalità e 10 punti danno.

Gli incantesimi o effetti che ripristinano un numero di punti ferita non basato su di un tiro di dado, come *guarigione*, applicano la guarigione prima ai punti danno persi, e poi ai punti vitalità. Ad esempio, un chierico di 11° livello che lancia *guarigione* può applicare 110 punti di guarigione. Se il bersaglio avesse subito 12 punti danno e 104 danni alla vitalità, l'incantesimo guarirebbe tutte i punti danno e 98 punti vitalità, lasciando il bersaglio con soli 6 danni alla vitalità restanti.

PNG E MOSTRI

I punti vitalità vengono conferiti solo dalle classi "eroiche", come le classi di personaggio del *Manuale del Giocatore* e le varie classi di prestigio. Le classi da PNG trovate nella *Guida del Dungeon Master* (adepto, aristocratico, combattente, esperto e popolano) non ottengono punti vitalità (nè al 1° nè ai livelli successivi). Questi personaggi hanno punti danno pari ai loro punteggi di Costituzione. Quindi, un tipico orco combattente di 1° livello non avrebbe punti vitalità e 12 punti danno. Tutti i danni inflitti a queste creature si applicano ai loro punti danno.

La maggior parte dei mostri, d'altra parte, ha sia punti danno che punti vitalità. Le creature Piccole, Medie o Grandi, hanno un numero di punti danno pari al loro punteggio di Costituzione. Le creature più piccole o più grandi hanno il loro totale di punti danno moltiplicato per un fattore basato sulla loro taglia, come indicato nella tabella seguente.

Taglia	Moltiplicatore punti danno
Piccolissima	x1/8
Minuta	x1/4
Minuscola	x1/2
Piccola	x1
Media	x1
Grande	x1
Enorme	x2
Mastodontica	x4
Colossale	x8

Il totale di punti vitalità di un mostro è pari al numero di punti ferita che avrebbe normalmente, basati sul suo tipo e punteggio di Costituzione. Il DM potrebbe decidere di non assegnare punti vitalità alle creature che pongono pochi pericoli o nessuna minaccia ai PG, come gli animali da branco addomesticati.

Creature senza punteggio di Costituzione

Alcune creature, come i non morti e i costrutti, non hanno punteggio di Costituzione. Se una creatura non ha punteggio di Costituzione, non ha punti vitalità. Invece, ha un numero di punti danno pari al numero di punti vitalità che avrebbe in base ai suoi DV e tipo. Queste creature non divengono mai affaticate o stordite per la perdita di punti danno.

Punti ferita bonus

Se una creatura ha un bonus ai punti ferita in base al suo tipo, questi vengono trattati come punti danno bonus. (Ad esempio, un costrutto Medio riceve 20 punti danno bonus). Lo stesso resta valido per qualsiasi effetto permanente che incrementa il totale dei punti ferita del personaggio (come il talento Robustezza, che aggiunge 3 al totale dei punti danno del personaggio).

Riduzione del danno

La riduzione del danno funziona normalmente riducendo i danni inflitti dagli attacchi. Qualsiasi colpo critico supera automaticamente la riduzione del danno di una creatura, che l'attacco sia o meno in grado di farlo normalmente. Ad esempio, un colpo critico contro uno scheletro (RD 5/contundente) supera la riduzione del danno della creatura anche se fosse stata colpita da un'arma che non infligge danni contundenti.

Guarigione rapida

Le creature con guarigione rapida recuperano punti vitalità a un ritmo incredibilmente rapido, di solito 1 o più punti vitalità al round, come indicato nella descrizione della creatura (ad esempio, un vampiro ha guarigione rapida 5).

Se una creatura con guarigione rapida non ha punteggio di Costituzione, la guarigione rapida fa recuperare invece punti danno allo stesso ritmo. Lo stesso non si applica però alle creature che non hanno punti vitalità ma hanno un punteggio di Costituzione (come un umano combattente o un animale domestico). Queste creature non traggono nessun beneficio dalla guarigione rapida.

Rigenerazione

Tutti i danni inflitti alle creature con rigenerazione sono inflitti ai punti vitalità, anche nel caso di colpo critico. La creatura guarisce automaticamente i punti vitalità persi a un ritmo fisso per round, come fornito nella loro scheda (ad esempio, un troll ha rigenerazione 5). Una creatura rigenerante che finisce i punti vitalità diventa affaticata proprio come se avesse subito punti danno. Il danno in eccesso, però, non riduce i suoi punti danno.

Certe forme di attacco, di solito fuoco e acido, infliggono automaticamente punti danno alle creature rigeneranti, sebbene queste possano effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danno inflitto) per convertire questa perdita in punti vitalità, che vengono rigenerati come di norma. Altrimenti, la rigenerazione funziona come descritto nel *Manuale dei Mostri* e nella descrizione individuale dei mostri.

REGOLA PERSONALIZZATA: SCHIVARE FUORI TURNO

In ogni momento il cui personaggio sta per essere attaccato, può rinunciare al suo prossimo turno per ottenere un bonus di schivare +4 alla sua CA. Egli deve poter applicare il suo bonus di Destrezza alla CA contro l'attacco (per esempio, non lo può fare quando è colto alla sprovvista), e deve dichiararlo prima che venga effettuato il tiro per colpire. L'iniziativa del personaggio non cambia; egli rinuncia semplicemente ad effettuare alcuna azione durante il suo prossimo turno. Il personaggio mantiene questo bonus di schivare fino alla volta successiva in cui l'iniziativa tornerà a lui dopo il suo turno saltato.

Questa regola dà al personaggio l'opzione di difendersi, fornendo un ulteriore elemento alle tattiche di combattimento. Fornisce inoltre agli avventurieri nuove opzioni tattiche, come quella del branco di lupi: quando un gruppo attacca un singolo bersaglio, contro chiunque il bersaglio risponda, egli utilizzerà lo schivare fuori turno per migliorare la sua CA, mentre ciascuno degli altri attaccherà l'avversario durante il proprio turno.

– Andrew Finch

GRADO DI SFIDA DEI MOSTRI

Aumentare il GS di qualsiasi creatura Mastodontica o Colossale di +1, a meno che la creatura non abbia un punteggio di Costituzione.

I mostri con un GS frazionale si muovono alla prossima frazione più alta. Il coboldo (di solito GS 1/4) diventerebbe GS 1/3, ad esempio, mentre il goblin (normalmente GS 1/2) diventerebbe GS 1.

PUNTI RISERVA

Questa variante fornisce a ciascun personaggio la possibilità di recuperare rapidamente dalle ferite. Questa capacità, misurata come punti riserva, ripristina rapidamente i punti ferita dopo un combattimento. Quindi, un personaggio potrebbe essere ferito e vicino alla morte alla fine di un combattimento ma poi tornare a piena forza (o quasi piena forza) prima dell'inizio del combattimento successivo.

I punti riserva funzionano particolarmente bene in campagne con poca magia o qualsiasi partita in cui le cure sono rare, costose, o difficili da procurarsi.

UTILIZZARE I PUNTI RISERVA

La quantità dei punti riserva di un personaggio è pari al suo totale massimo di punti ferita.

Quando un personaggio resta ferito (perdendo punti ferita), i punti riserva cominciano automaticamente a convertirsi in punti ferita al ritmo di 1 al minuto di attività non affaticante (come riposare o camminare, ma non scalare, nuotare o combattere). Quindi, per ogni minuto di attività non affaticante, il personaggio recupera 1 punto ferita e perde 1 punto riserva.

Ad esempio, Tordek ha 22 punti ferita, quindi ha anche 22 punti riserva. In una battaglia con degli orchi, subisce 6 danni, che fanno scendere i suoi punti ferita a 16. Dopo il combattimento, i punti riserva di Tordek cominciano a convertirsi in punti ferita. Nel corso dei 6 minuti successivi, i suoi punti riserva diminuiscono di 6 e i suoi punti ferita incrementano di 6, fino al massimo di 22. Durante il successivo combattimento, Tordek subisce 24 danni, scendendo a -2, e poi rimane morente per 5 round prima di stabilizzarsi, rimanendo così a -7 punti ferita. Durante i successivi 16 minuti, i suoi 16 rimanenti punti riserva si convertono in punti ferita. Dopo 7 minuti è cosciente ma inabile (0 pf). Dopo 8 minuti è di nuovo in piedi (1 pf), e dopo 16 minuti è tornato a 9 punti ferita e 0 punti riserva.

Danni non letali: I punti riserva possono anche ridurre i danni non letali subiti dal personaggio. Per ogni punto riserva che si converte in un punto ferita, un personaggio sottrae anche 1 punto dai suoi danni non letali. Inoltre, un personaggio può usare un'azione standard per spendere un numero di punti riserva pari o inferiore al suo DV per ridurre i danni non letali di un uguale ammontare. (Se un personaggio ha il talento Resistenza Fisica, il DM potrebbe considerare di renderla un'azione di movimento, per riflettere come il personaggio sia in grado di perserverare anche nelle situazioni più estenuanti).

DIETRO IL SIPARIO: PUNTI RISERVA

Anche se questa variante raddoppia effettivamente il numero di punti ferita di un personaggio, egli non può continuare a subire danni senza prima o poi svuotare le sue riserve. I punti riserva in effetti raddoppiano il numero di punti ferita che egli può perdere nel corso di più combattimenti, ma non incrementano i danni che un personaggio può reggere in un singolo combattimento.

RIPRISTINARE I PUNTI RISERVA

I personaggi recuperano naturalmente i punti riserva allo stesso ritmo in cui recuperano naturalmente i punti ferita persi (vedi Guarigione, pagina 146 del *Manuale del Giocatore*). Se un personaggio riceve qualsiasi tipo di cura magica, queste cure vengono prima applicate ai punti ferita persi dal personaggio. Qualsiasi cura in eccesso dopo che i punti ferita del personaggio sono stati riportati al loro massimo viene applicata agli attuali punti riserva del personaggio (fino al suo normale massimo).

Ad esempio, Tordek ha normalmente 22 punti ferita, ma ora è ridotto a 9 punti ferita e 0 punti riserva. Beve una *pozione di cura ferite moderate*, tirando 2d8+3 e ottenendo un risultato di 15. I primi 13 punti ripristinano i suoi punti ferita; il restante va ai suoi punti riserva. Ora, possiede 22 punti ferita e 2 punti riserva.

CAMBIAMENTO DI COSTITUZIONE

Se il modificatore di Costituzione del personaggio sale o scende, i suoi punti riserva salgono o scendono come i punti ferita. Se una diminuzione del punteggio di Costituzione porterebbe i punti riserva del personaggio sotto 0, qualsiasi riduzione in eccesso verrebbe dedotta dai suoi attuali punti ferita.

SOGLIA DEL DANNO MASSICCIO E RISULTATI

La regola del danno massiccio presentata nel *Manuale del Giocatore* è sviluppata per le partite di fantasy eroica. Mantiene la remota possibilità che un singolo colpo da un avversario potente possa uccidere un personaggio, quali che siano gli attuali punti ferita del personaggio.

Modificare la regola del danno massiccio può cambiare drasticamente l'approccio dei personaggi al combattimento. Una soglia inferiore (l'ammontare di danni che attiva il tiro salvezza sulla Tempra per evitare la morte) rende i combattimenti più letali, trasformando ogni colpo in una ferita potenzialmente letale. D'altra parte, un risultato meno letale con un tiro salvezza fallito (perdita di sensi invece della morte, ad esempio) rende il combattimento meno pericoloso, facendo sì che il totale dei punti ferita del personaggio sia più importante di qualsiasi singolo colpo.

Ecco qui diverse soglie alternative di danno massiccio e risultati. Si possono creare diverse varianti per creare il proprio sistema personalizzato. Ad esempio, si può combinare la variante della soglia basata sul DV con la variante della soglia basata sulla taglia per creare una soglia di danno massiccio che tenga conto sia dei DV che della taglia della creatura.

A prescindere dalla variante utilizzata, ogni giocatore dovrebbe registrare la propria soglia di danno massiccio da qualche parte sulla propria scheda del personaggio (per evitare calcoli in mezzo al combattimento) e il DM aggiungere il valore soglia del danno massiccio al blocco statistiche dei mostri e dei PNG.

LIVELLI DI SOGLIA ALTERNATIVI

La soglia di 50 punti nelle regole standard di D&D può essere alterata in diversi modi.

Soglia basata sulla Costituzione: La soglia di danno massiccio di un personaggio è basata sulla sua Costituzione. Ogni volta in cui subisce danni da un singolo attacco che siano pari o superiori al suo attuale punteggio di Costituzione, egli deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire gli effetti del danno massiccio.

Se un attacco infligge danni ai punti ferita e cambia anche il punteggio di Costituzione del personaggio (come un colpo inferto da un'arma avvelenata), applicare qualsiasi effetto del colpo prima di determinare se il danno è sufficiente ad attivare il tiro salvezza. Ad esempio, un personaggio con un Costituzione 14 viene colpito da uno spadone coperto di veleno di aspide nera. L'attacco infligge 12 danni, ma il personaggio fallisce anche il suo tiro salvezza sulla Tempra contro veleno e subisce 3 danni

alla Costituzione. Ciò abbassa la sua Costituzione, e quindi la sua soglia di danno massiccio, ad 11. Dato che il danno eccede la soglia, il personaggio deve adesso effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare gli effetti del danno massiccio.

Soglia basata sul DV: La soglia di danno massiccio di un personaggio è pari a 25 +2 per Dado Vita. Ogni volta che un personaggio subisce danni da un singolo colpo che raggiungono o oltrepassano questo valore, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire gli effetti del danno massiccio.

Ad esempio, un guerriero umano di 5° livello ha una soglia del danno massiccio di 35 (25 + [2 x 5]). Un gigante del fuoco ha una soglia del danno massiccio di 55 (25 + [2 x 15]).

Soglia basata sulla taglia: La soglia del danno massiccio di una creatura è pari a 50, più o meno 10 punti per ogni categoria di taglia superiore o inferiore a quella Media. (Questa variante era originariamente presentata a pagina 27 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Ogni volta che una creatura subisce danni da un singolo colpo che raggiungono o oltrepassano questo valore, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire gli effetti del danno massiccio.

RISULTATI ALTERNATIVI DEL FALLIMENTO DEL TIRO SALVEZZA

Il risultato di un tiro salvezza sulla Tempra per il danno massiccio può essere alterato in diversi modi.

Risultato morente: Invece che provocare la morte istantanea, il fallimento di un tiro salvezza sulla Tempra contro danno massiccio può portare il personaggio a -1 punto ferita. Il personaggio diventa morente e privo di sensi, ma può ritornare stabile o essere aiutato dai suoi amici, proprio come ogni personaggio ridotto a -1 pf.

Risultato prossimo alla morte: In alternativa, invece che provocare la morte istantanea, il fallimento di un tiro salvezza sulla Tempra contro danno massiccio può portare il personaggio a -8 punti ferita. Il personaggio è molto vicino alla morte (avendo solo un round o due per stabilizzarsi o ricevere aiuto), ma non viene automaticamente ucciso.

Risultato variabile: Per un'ulteriore aggiunta di casualità, un personaggio che fallisce il suo tiro salvezza sulla Tempra contro danno massiccio tira 1d10 per determinare il suo totale di punti ferita negativi. Un tiro da 1 a 9 indica che il personaggio è morente (a -1 pf con un 1, -2 pf con un 2 e così via). Un tiro di 10 porta il personaggio a -10 punti ferita, che significa che è morto.

SCALARE I TIRI SALVEZZA

Un altro modo per modificare il sistema del danno massiccio è di scalare la CD del tiro salvezza sulla Tempra in base ai danni subiti. Per ogni 10 danni inflitti da un attacco in eccesso della soglia di danno massiccio del personaggio, incrementare la CD del tiro salvezza sulla Tempra di 2. Questa regola funziona quale che sia la soglia che si sia deciso di usare.

Ad esempio, se si usa la normale soglia di 50 punti, un colpo che infligge tra i 50 e i 59 danni richiede una CD di 15 per il tiro salvezza, dai 60 ai 69 richiede CD 17, dai 70 ai 70 richiede CD 19, e così via. Se si usa una soglia basata sulla Costituzione, un personaggio con Costituzione 15 dovrebbe effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 quando subisce tra i 15 e i 24 danni da un singolo attacco, CD 17 dai 25 ai 34 danni, CD 19 dai 35 ai 44 e così via.

COMBINARE LE VARIANTI DEL DANNO MASSICCIO

Le varianti del danno massiccio fornite sopra possono essere combinate in diversi modi.

Per combinare la soglia basata sulla Costituzione con il sistema basato sul DV, usare il punteggio di Costituzione del personaggio invece di 25 per determinare la soglia del danno massiccio del personaggio. Ad esempio, un personaggio di 3° livello con Costituzione 14 ha una soglia di danno massiccio di 20 (14 + [3 x 2]). Nella maggior parte dei casi, questo calcolo risulta in una soglia inferiore della soglia basata sui DV ma comunque più elevata della soglia basata sulla Costituzione: mantiene la "durezza" del sistema basato sulla Costituzione per i personaggi di basso e medio livello, mentre permette ai personaggi di alto livello di essere più coraggiosi in combattimento.

DIETRO IL SIPARIO: REGOLE DEL DANNO MASSICCIO

Questi sistemi varianti per il danno massiccio influenzano il gioco diversi modi.

La variante della soglia basata sulla Costituzione è più letale del sistema standard del danno massiccio, dato che la soglia è molto più bassa. Funziona al meglio per partite di basso livello e basso potere, o campagne votate al "duro realismo" dei combattimenti. Si può desiderare di concedere ai personaggi la possibilità di accrescere la loro soglia senza migliorare i loro punteggi di Costituzione. Ad esempio, un talento chiamato Soglia del Danno che incrementa la soglia dei danni del personaggio di 3 ferite permetterebbe a un personaggio con poca Costituzione di incrementare la sua soglia del danno massiccio rapidamente e facilmente.

A differenza della maggior parte delle altre soglie del danno massiccio, la variante basata sul DV migliora con i livelli guadagnati dai personaggi. Ai livelli più bassi, la soglia è inferiore del suo normale valore, ma sufficientemente elevata da essere ancora rilevante. Ai livelli più alti, la soglia del danno massiccio di un personaggio eccede il valore fornito nel *Manuale del Giocatore*, incrementando la sopravvivenza dei personaggi in combattimento. Favorisce i mostri i cui Dadi Vita eccedono di gran lunga il loro Grado di Sfida, come i giganti e i draghi, dato che la loro soglia di danno massiccio finirà per essere più elevata di quella dei personaggi che li combattono.

La variante della soglia basata sulla taglia danneggia i PG halfling e gnomi, oltre ai famigli e alcuni compagni animali. In generale favorisce i mostri, dato che tendono a essere più grandi dei PG.

La variante del risultato del tiro salvezza morente tende a creare combattimenti meno letali, dato che un singolo tiro salvezza non farà più la differenza tra la vita e la morte. Ciononostante, un tiro salvezza fallito potrà risultare critico ai fini di una battaglia quanto nel sistema standard: un personaggio morente è tanto inutile quanto uno morto, ed è probabile che sottragga risorse da uno o più degli altri personaggi che cercherà di salvarlo dalla morte.

La variante del risultato prossimo alla morte è quasi letale quanto il sistema standard, ma fornisce al personaggio una minima possibilità di sopravvivenza. È particolarmente adatta per le campagne eroiche in cui i personaggi si trovano spesso sull'orlo della morte, solo per tornare indietro all'ultimo momento.

Il sistema del risultato variabile è meno letale delle regole standard (dato che concede la possibilità che i personaggi sopravvivano per almeno alcuni round), ma rimuove la prevedibilità delle varianti morente e prossimo alla morte. Un personaggio fortunato può essere ridotto a solo -1 pf, mentre un personaggio sfortunato potrebbe avere solo pochi secondi di vita prima di andare nell'aldilà, ammesso che ne abbia...

Infine, l'opzione di scalare i tiri salvezza rende i combattimenti di alto livello particolarmente pericolosi per i personaggi con tiri salvezza scarsi sulla Tempra. Dato che questi personaggi tendono ad avere anche pochi punti ferita, il combattimento diventa doppiamente letale, dato che ora dovranno preoccuparsi anche dei singoli attacchi di potenti avversari oltre che della normale perdita di punti ferita.

Si può facilmente combinare il sistema basato sul DV con la variante basata sulla taglia. Utilizzare metà del valore base per la taglia invece di 20 per determinare la soglia di danno massiccio. Ad esempio, un umano guerriero di 1° livello (un personaggio Medio) ha una soglia del danno massiccio di 27 (metà di 50 è 25, più 2 x 1).

Probabilmente non si dovrebbe combinare la variante basata sulla Costituzione con quella basata sulla taglia, dato che la soglia è già sufficientemente bassa che ridurla per un personaggio di taglia Piccola o inferiore lo punirebbe in maniera eccessiva.

Le varianti dei risultati alternativi del fallimento del tiro salvezza possono essere combinate con qualsiasi livello di soglia alternativo.

MORTE E MORIRE

Con le regole standard di D&D, la perdita dei sensi e la morte sono condizioni prevedibili. Quando un personaggio raggiunge punti ferita negativi, diventa privo di sensi. Quando raggiunge -10, è morto.

Questa variante porta via parte di questa prevedibilità. Un personaggio morente non ha più un set predeterminato di round di vita. Ciò non fa che aumentare la tensione in combattimento quando uno dei propri alleati è caduto, perchè non si sa esattamente quando il suo orologio smetterà di battere.

0 PUNTI FERITA

Con questa variante, i personaggi non possono essere portati a punti ferita negativi: 0 è il minimo. Non esiste un totale automatico di punti ferita a cui si muore. Invece, qualsiasi personaggio che subisce danni che riducono i suoi punti ferita a 0 deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di perdere i sensi o diventare morente.

TIRO SALVEZZA SULLA TEMPRA

Quando i punti ferita di un personaggio vengono ridotti a 0, egli deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 +2 per ogni 10 danni inflitti dall'attacco o effetto). Il successo indica che il personaggio è inabile; un fallimento indica invece che è morente. Il fallimento per 10 o più indica che è morto. (Se il personaggio tira un 1 naturale, è morente. Calcolare il risultato numerico; se ha mancato la CD di 10 o più, è morto).

I possibili risultati del tiro salvezza sono i seguenti.

Inabile: Un personaggio inabile è cosciente, ma può effettuare solamente una singola azione di movimento o standard ogni turno (ma non entrambe, né può effettuare azioni di round completo). Si muove inoltre a velocità dimezzata. Effettuare azioni di movimento non rischia di aggravare le ferite, ma se un personaggio inabile intraprende una qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che il DM ritenga estenuante, incluse alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido), deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (contro la stessa CD del tiro salvezza effettuato quando è stato ridotto a 0 punti ferita) per restare inabile; altrimenti, diventa morente dopo aver completato l'azione. Se un personaggio inabile subisce danni letali, deve effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Tempra (CD 10, +2 per ogni 10 danni inflitti dall'attacco o effetto), ma qualsiasi risultato salvo morto, indica che ora il personaggio è morente. Un personaggio inabile che subisce (o che sta attualmente subendo) danni non letali diventa privo di sensi (dato che ora i danni non letali del personaggio superano i suoi punti ferita) ma non diventa morente.

Morente: Un personaggio morente è privo di sensi e prossimo alla morte. Ogni round, durante il suo turno, un personaggio morente deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10, +1 per ogni turno dopo il primo) per divenire stabile.

Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, muore.

Se il personaggio supera il tiro salvezza per meno di 5, non muore ma neppure migliora. È ancora morente e deve continuare ad effettuare tiri salvezza sulla Tempra ogni round.

Se il personaggio supera il tiro salvezza di 5 o più ma per meno di 10, diventa stabile ma rimane privo di sensi.

Se il personaggio supera il tiro salvezza di 10 o più, diventa cosciente e inabile.

Un altro personaggio può rendere stabile un personaggio morente superando una prova di Guarire con CD 15 come azione standard (che provoca attacchi di opportunità).

Stabile: Un personaggio stabile è privo di sensi. Ogni ora, un personaggio stabile deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10, +1 per ora dopo la prima) per restare stabile.

Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, diventa morente.

Se il personaggio supera il tiro salvezza per meno di 5, non peggiora nè migliora. È ancora stabile e privo di sensi, e deve continuare ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora.

Se il personaggio supera il tiro salvezza di 5 o più, diventa cosciente e ha 1 punto ferita.

Un altro personaggio può conferire ad un personaggio stabile un bonus di +2 al suo tiro salvezza sulla Tempra per restare stabile accudendolo per almeno 10 minuti durante l'ora tra ciascun tiro salvezza ed effettuando una prova di Guarire con CD 15.

Morto: L'anima di un personaggio morto lascia immediatamente il corpo, e riportarla nel corpo è una grande impresa. A meno che non si abbia accesso a potenti magie divine, non c'è molto che si possa fare per un personaggio morto, tranne frugarne le tasche alla ricerca di qualche moneta d'oro.

GUARIGIONE

Un personaggio inabile, stabile o morente ha 0 punti ferita. La guarigione che porta i suoi punti ferita sopra lo 0 lo rendono cosciente e pienamente funzionale, proprio come se non fosse mai stato ridotto a 0 punti ferita. Un incantatore mantiene la stessa capacità di lanciare incantesimi che aveva prima di scendere a 0 punti ferita. (Naturalmente, un personaggio che subisce danni non letali pari o superiori ai suoi attuali punti ferita deve comunque affrontare le ramificazioni di questa condizione; vedi "Danni non letali", pagina 146 del *Manuale del Giocatore*).

Ad esempio, Lidda viene schianta dal randello di un gigante delle colline che infligge 26 danni, ma le rimangono solo 14 pun-

DIETRO IL SIPARIO: MORTE E MORIRE

Questo sistema variante incrementa la possibilità di sopravvivenza in combattimento di un personaggio contro mostri che infliggono tremende quantità di danni con ogni attacco, dato che qualsiasi personaggio portato a 0 punti ferita da una creatura del genere ha una probabilità di sopravvivenza. Elimina la paura che tutti i personaggi di alto livello devono affrontare: subire danni dall'attacco di una creatura che lo portino vicino ai 0 punti ferita, sapendo che il secondo attacco gli infliggerà probabilmente danni sufficienti da portarlo a -10 punti ferita.

Questa variante riduce anche il fattore casuale del danno massiccio, dato che un singolo colpo non farà più la differenza tra la vita e la morte. In combattimenti contro mostri che possono normalmente infliggere 50 o più danni per colpo (cosa non del tutto rara agli alti livelli), ciò impedirà al combattimento di diventare un cupo gioco a "Chi tirerà per primo un 1 naturale?"

ti ferita. Viene così ridotta a 0 punti ferita. Deve immediatamente effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 (CD base 10, +4 perchè il danno inflitto era almeno 20 punti ma inferiore ai 30). Tira un 5, quindi ora è priva di sensi e morente. (Se avesse tirato di meno, l'attacco l'avrebbe uccisa sul colpo).

Durante il suo prossimo turno, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 10 per diventare stabile. Ottiene un 13, che è sufficiente per restare morente ma non abbastanza per divenire stabile. Nel round successivo, la CD sale a 11 e ottiene un 16. Dato che il risultato eccede la CD di almeno 5 punti, Lidda resta stabile ma priva di sensi. Assumendo che non venga guarita dai suoi amici (o uccisa dai suoi nemici) nel frattempo, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 10 un'ora più tardi per restare stabile.

DANNO MASSICCIO

Se un singolo attacco infligge danni sufficienti da forzare un tiro salvezza contro danno massiccio (di solito 50 punti, tuttavia utilizzando un sistema variante, vedi "Soglie del danno massiccio e risultati", sopra, l'ammontare può variare drasticamente), il bersaglio dell'attacco deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra come di norma. Se il tiro salvezza fallisce, il totale dei punti ferita del bersaglio è ridotto a 0, e deve tentare immediatamente un secondo tiro salvezza sulla Tempra (CD 10, +2 per 10 danni inflitti dall'attacco o effetto) per determinare se è morto, morente o semplicemente inabile (come indicato sopra).

Ad esempio, Tordek viene avvolto dal soffio infuocato di un drago rosso vecchio. Fallendo il suo tiro salvezza sui Riflessi, subisce 88 danni da fuoco. Fortunatamente, Tordek indossa un *anello della resistenza al fuoco maggiore*, che riduce questo danno di 20 punti, fino a 68. La cifra è molto inferiore ai suoi attuali punti ferita, ma è sufficiente ad attivare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 a causa del danno massiccio (secondo le regole del *Manuale del Giocatore*). Sfortunatamente, Tordek tira un 1 naturale sul tiro salvezza e viene portato a 0 punti ferita. Ora deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per vedere se è inabile, morente o se l'attacco lo ha ucciso sul colpo. La CD è 22 (base 10, +12 perchè il danno ha inflitto almeno 60 punti ma meno di 70). Questa volta Tordek tira 23, sufficiente a restare inabile. Tordek rimane cosciente, ma può effettuare solo un'azione standard o di movimento (più le azioni gratuite) ogni round, e se effettua un'azione standard, deve compiere un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 per restare inabile dopo aver compiuto l'azione. Se fallisce questo tiro salvezza, o se subisce anche un solo danno letale, perde i sensi e diventa morente (oppure morto sul colpo).

PUNTI AZIONE

I punti azione conferiscono ai personaggi il mezzo per influenzare in modo significativo lo svolgimento del gioco, migliorando importanti tiri di dado o attivando capacità speciali. Ogni personaggio ha un numero limitato di punti azione, e una volta speso, il punto azione è andato.

ACQUISIRE PUNTI AZIONE

Un personaggio principiante (di 1° livello) inizia il gioco con 5 punti azione. Un personaggio sopra il 1° livello inizia il gioco con un numero di punti azione pari a 5 + 1/2 del suo attuale livello del personaggio.

Ogni volta che un personaggio avanza, ottiene un numero di punti azione pari a 5 + 1/2 del suo nuovo livello del personaggio. Alcune classi di prestigio potrebbero concedere un ritmo più rapido, a discrezione del DM.

Punti azione nelle partite già in corso

Aggiungere i punti azione a una campagna già in corso è facile, dato che i personaggi non devono effettuare alcun cambiamento particolare. Ogni personaggio riceve un numero di punti azione pari a 5 + 1/2 del suo attuale livello del personaggio.

PNG e punti azione

La maggior parte dei PNG non dovrebbe disporre di punti azione, a causa dell'aggiunta complessità che produrrebbero. Nel caso di avversari importanti o altri personaggi fondamentali, il DM potrebbe concedergli un numero appropriato di punti azione da utilizzare contro i personaggi giocanti. Un numero di punti azione pari a 1/2 del livello del PNG è una buona base di partenza.

UTILIZZARE I PUNTI AZIONE

Si può spendere 1 punto azione per migliorare un singolo tiro di d20, effettuare un'azione speciale o potenziare l'uso di un talento.

Si può spendere 1 punto azione per round. Se si spende un punto azione per effettuare un'azione speciale (vedi sotto), non se ne può spendere un altro nello stesso round per migliorare un tiro di dado, e viceversa.

Aggiungere a un tiro

Quando si spende 1 punto azione per migliorare un tiro di d20, sommare il risultato del tiro di 1d6 al tiro di 1d20 (inclusi tiri per colpire, tiri salvezza, prove e qualsiasi altro tiro di d20) come aiuto per raggiungere o soddisfare la cifra obiettivo. Si può di-

DIETRO IL SIPARIO: PUNTI AZIONE

I punti azione offrono ai giocatori un controllo parziale su alcuni scarsi tiri di dado. Sebbene abbiano poco effetto sull'incontro medio, rendono più probabile che i personaggi sopravvivano agli incontri estremamente pericolosi e diminuisce la possibilità che un personaggio cada dinanzi a un avversario equilibrato a causa della cattiva sorte. Una riserva di punti azione fa sì che anche i giocatori più cauti sottopongano a qualche rischio i loro personaggi, intensificando la tensione nel gioco e aprendo le porte ad azioni ancora più eroiche. Questa variante rende anche più probabile che un intero gruppo di avventurieri cada vittima di un potente effetto, come *cerchio di morte* o *nube mortale*.

I punti azione fanno anche sì che l'uso delle capacità più potenti dei personaggi sia efficace. Ad esempio, sebbene il suo effetto complessivo su di un incontro possa essere minimo, poche sono le cose che frustrano maggiormente un paladino del mandare a vuoto un attacco di punire: un evento che diventa meno probabile con l'uso dei punti azione.

Detto questo, i punti azione possono condurre anche i personaggi a mettere da parte ogni precauzione (contando sui punti azione per salvarsi la pelle), e i DM a incrementare inconsciamente la difficoltà degli incontri (dato che i personaggi hanno maggiori probabilità di riuscire contro avversari di uguale potere). Va tutto bene purché i personaggi abbiano una riserva di punti potere da spendere: se la terminano, gli incontri che sarebbero altrimenti una mera sfida possono diventare incredibilmente letali. Tenere a mente il numero di punti azione disponibili ai personaggi quando si progettano gli incontri.

Per i DM che sono preoccupati che i punti azione aumentino il livello di potere dei personaggi senza una degna compensazione, c'è una facile soluzione. Pensare ad ogni punto azione come ad un oggetto magico con un'ampia gamma di possibili effetti. Con questa analogia, diventa facile giustificare la riduzione del tesoro conferito per equilibrare l'assegnazione dei punti azione. Notare che questo è solo uno strumento per quei DM interessati a controllare attentamente il livello di potere dei personaggi; i punti azione non dovrebbero essere mai messi in vendita.

Un punto azione è all'incirca l'equivalente di un oggetto magico del valore di 100 mo per livello del personaggio (dato che più alto è il livello del personaggio, più potente l'effetto).

chiarare l'uso di 1 punto azione per alterare il tiro di 1d20 dopo aver effettuato il tiro, ma prima che il DM ne abbia rivelato il risultato. Non si può usare un punto azione per alterare il risultato di un tiro di d20 quando si prende 10 o si prende 20.

A seconda del livello del personaggio (vedi tabella seguente), un personaggio potrebbe riuscire a tirare più di 1d6, quando spende 1 punto azione. Se è così, applicare solo il risultato più alto e scartare gli altri. Un personaggio di 15° livello, ad esempio, può tirare 3d6 e prendere il migliore risultato dei tre. Così, se avesse tirato 1, 2 e 4, applicherebbe il 4 al suo tiro di d20.

Livello del personaggio	Dadi tirati per i punti azione
1°-7°	1d6
8°-14°	2d6
15°-20°	3d6

Azioni speciali

Un personaggio può svolgere certe azioni spendendo punti azione. Oltre alle azioni descritte di seguito, alcune classi di prestigio o talenti (vedi sotto) possono richiedere la spesa di punti azione per ottenere o attivare delle capacità specifiche, a discrezione del DM.

Attacco extra: Durante qualsiasi round in cui un personaggio effettua un'azione di attacco completo, può spendere 1 punto azione per effettuare un attacco extra al suo massimo bonus di attacco. I punti azione possono essere utilizzati in questo modo sia per gli attacchi in mischia che a distanza.

Attivare capacità di classe: Un personaggio può spendere 1 punto azione per ottenere un altro utilizzo di una capacità di classe che ha un limitato numero di usi al giorno. Ad esempio, un monaco può spendere un punto azione per ottenere un altro uso della sua capacità pugno stordente, o un paladino potrebbe spendere un punto azione per effettuare un altro attacco di punire.

Emulare talento: All'inizio del turno del personaggio, egli può spendere 1 punto azione come azione gratuita per ottenere i benefici di un talento che non possiede. Egli deve soddisfare i prerequisiti del talento. Egli mantiene il beneficio fino all'inizio del suo prossimo turno.

Rafforzare difesa: All'inizio del turno del personaggio, egli può spendere 1 punto azione come azione gratuita quando combatte sulla difensiva. Ciò gli fornisce il doppio dei normali benefici del combattere sulla difensiva per l'intero round (bonus di schivare +4 alla CA; +6 se ha 5 o più gradi in Acrobazia).

Rafforzare incantesimo: Un personaggio può spendere 1 punto azione come azione gratuita per incrementare il livello effettivo del personaggio di uno dei suoi incantesimi di 2. Egli deve decidere se spendere o meno un punto azione in questo modo prima di lanciare l'incantesimo.

Richiamare incantesimo: Gli incantatori che preparano i loro incantesimi in anticipo possono spendere 1 punto azione per richiamare qualsiasi incantesimo appena lanciato. L'incantesimo può essere lanciato di nuovo senza effetti sugli altri incantesimi preparati. Questo uso di un punto azione è un'azione gratuita e può essere effettuato solo nello stesso round in cui l'incantesimo è stato lanciato. Gli incantatori spontanei come stregoni e bardi possono spendere 1 punto azione per lanciare un incantesimo senza utilizzare uno dei loro slot incantesimo giornalieri. Questo uso di un punto azione è un'azione gratuita che può essere utilizzata solo al momento del lancio dell'incantesimo.

Stabilizzare: Ogni volta che un personaggio è morente, può spendere 1 punto azione per diventare stabile al suo attuale valore di punti ferita.

Migliorare talenti

L'uso dei punti azione apre un'intera nuova gamma di usi per i talenti. È però più semplice per i personaggi migliorare semplicemente i talenti esistenti per sfruttare i punti azione: in quel modo, i personaggi non devono spendere i loro preziosi slot talento solo per ottenere la capacità di utilizzare i loro punti azione. Qui di seguito ci sono alcuni esempi di come i punti azione possano essere utilizzati con i talenti esistenti. A meno che non sia indicato altrimenti, ogni effetto richiede un'azione gratuita per essere attivato e dura 1 round.

Attacco Poderoso: Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus al tiro per i danni conferito dal talento. Ad esempio, se il personaggio prende una penalità di -3 al tiro per colpire, aggiunge +6 al suo tiro per i danni.

Combattere alla Cieca: Si può spendere 1 punto azione per negare la probabilità di mancare per un singolo attacco.

Critico Migliorato: Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare l'intervallo di minaccia di critico. Dato che due raddoppi equivalgono a triplicare, questo beneficio porta l'intervallo di minaccia da 19-20 a 18-20, da 17-20 a 15-20, o da 15-20 a 12-20, compreso l'effetto del talento Critico Migliorato). Questo beneficio è cumulativo con quello fornito da Critico Migliorato, ma non con altri effetti che incrementano l'intervallo di minaccia.

Incantesimi Inarrestabili: Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus alle prove di livello dell'incantatore conferito dal talento, da +2 a +4. L'effetto dura per l'intero incontro.

Incantesimi Focalizzati: Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare l'incremento alla CD dei tiri salvezza conferito dal talento, da +1 a +2.

Iniziativa Migliorata: Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus alle prove di iniziativa conferito dal talento da +4 a +8.

Maestria in Combattimento: Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus alla Classe Armatura conferito dal ta-

Illus. di J. Pavelec

lento. Ad esempio, se il personaggio subisce una penalità di -3 al tiro per colpire, ottiene un bonus di schivare +6 alla CA.

Schivare: Si può spendere 1 punto azione per incrementare di +2 il bonus di schivare offerto dal talento. L'effetto dura per l'intero incontro.

Talenti di metamagia: Si può spendere 1 punto azione per aggiungere l'effetto di qualsiasi talento di metamagia che il personaggio possiede ad un incantesimo che sta lanciando. L'incantesimo è lanciato al suo normale livello (senza nessun modificatore di livello a causa del talento) e non richiede tempo extra per essere lanciato.

Incantesimi Intensificati incrementa automaticamente il livello effettivo di un incantesimo al più alto livello che il personaggio è in grado di lanciare. Ad esempio, se un mago di 7° livello con il talento Incantesimi Intensificati lancia *mani brucianti* e spende 1 punto azione per intensificare l'incantesimo, l'incantesimo viene considerato come se fosse un incantesimo di 4° livello in tutti gli aspetti anche se il mago lo avesse preparato normalmente (come incantesimo di 1° livello).

FRONTE IN COMBATTIMENTO

Le regole di combattimento del *Manuale del Giocatore* ignorano intenzionalmente la direzione in cui una creatura è rivolta. Le regole assumono che le creature sono sempre in movimento e si spostino all'interno dei loro spazi, guardando in tutte le direzioni nel corso del combattimento. In questa variante, il fronte (la direzione in cui la testa e il corpo sono rivolti) pone una grande differenza nel modo in cui il personaggio si muove e combatte.

Questa variante rende il combattimento più complesso, ma apre nuove opzioni strategiche ai PG e ai mostri. È una buona scelta se il gruppo ama la complessità tattica del combattimento di D&D e non ha patemi a spendere più tempo nel risolvere un combattimento contro i loro antagonisti. Non influenzerà minimamente il livello di potere delle partite.

Questa variante sostituisce le regole standard del fiancheggiamento e crea nuove condizioni per la capacità speciale attacco furtivo dei ladri.

DIREZIONE DEL FRONTE

Tutti i PG e i mostri hanno un fronte: la direzione verso il quadretto adiacente in cui il personaggio o la creatura sono rivolti. Ciò significa che una creatura Media dispone di otto possibili fronti all'interno dello stesso quadretto. I tre quadretti verso cui una creatura Media o Piccola è rivolta sono la sua area frontale. I tre quadretti alle sue spalle sono la sua area sul retro. I quadretti a destra e sinistra sono i suoi fianchi. I personaggi più grandi hanno più quadretti, ma sono comunque rivolti verso una sola delle otto direzioni. Le loro aree frontali restano i quadretti di fronte (compresi gli angoli); i quadretti dietro sono ancora l'area sul retro (compresi gli angoli); e i fianchi sono sempre i quadretti ai loro lati.

Per alcune miniature è ovvia la direzione in cui sono rivolte; le loro facce sono puntate veso una particolare direzione, e anche l'arma viene brandita in quella direzione. Alcune miniature guardano in una direzione e brandiscono l'arma in un'altra, o per qualche altra ragione non è chiaro dove siano rivolte. Per mantenere chiarezza sul tavolo da gioco, è meglio segnare il fronte di ciascuna miniatura con un piccolo puntino o freccia sulla base. In questo modo tutti sapranno la direzione in cui il personaggio rappresentato dalla miniatura è rivolto.

Alcune creature non hanno fronte. Vedi "Creature senza fronte", pagina 127.

FRONTE E MOVIMENTO

Il fronte ha degli effetti significativi sul movimento.

Cambiare fronte: Mentre il personaggio si muove, può cambiare gratuitamente il proprio fronte, ruotando la miniatura prima di entrare in un nuovo quadretto. Inoltre, si può cambiare fronte alla fine del movimento. Queste regole non si applicano se il movimento del personaggio è limitato a un passo di 1,5 metri; vedi sotto.

Se il personaggio non si muove durante il proprio turno, o se il suo movimento è limtato a un passo di 1,5 metri, può cambiare fronte una volta, in qualsiasi momento del suo turno, come azione gratuita. Si può rivolgere in qualsiasi direzione desideri, ma non può cambiare fronte più di una volta. (Si può anche cambiare fronte come azione di movimento, se non la si sta utilizzando per fare altro).

Movimento normale: Ci si può spostare in qualsiasi quadretto nella propria area frontale al normale costo di movimento. Come si muove, il personaggio può cambiare il proprio fronte non appena entra in ciascun nuovo quadretto. Rendere chiara la direzione in cui si è rivolti quando ci si muove, se importa (come quando si è in prossimità di nemici), e determinare il fronte della propria miniatura quando si è finito il movimento. (Se la miniatura ha una base quadrata, gli angoli della base potrebbero estendersi oltre lo spazio della miniatura. Va bene, ma ricordarsi

REGOLA PERSONALIZZATA: PROVA DI FORTUNA

La fortuna in D&D è di solito rappresentata dalla fortuna del giocatore, non da quella del personaggio. Se si tirano buoni risultati, tu come giocatore e tiratore di dado sei fortunato, non il personaggio. Se tiri risultati scarsi, sei sfortunato, e il tuo personaggio ne soffrirà. Ma cosa succede se si vuole interpretare un personaggio che *è* fortunato? Come è possibile farlo?

Ho creato un talento chiamato "Fortunato". Non ha prerequisiti e il beneficio è il seguente: ogni volta che si presenta una situazione in gioco in cui il risultato è una probabilità casuale (di solito qualcosa deciso dal dado percentuale), faccio effettuare al personaggio una prova di fortuna, un tiro non modificato di d20. Se il risultato è 15 o più, il personaggio è fortunato.

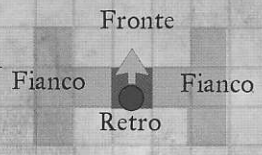
Ciò può voler dire due cose. Se la situazione che sto cercando di risolvere è un semplice sistema percentuale (come la scommessa sul lancio di una monetina), incremento la probabilità percentuale del personaggio di "vincere" del 50%. Quindi un personaggio fortunato (un personaggio con il talento Fortunato che supera una prova di fortuna) vincerà il lancio di una monetina il 75% delle volte (due avversari fortunati cancellano vicendevolmente la fortuna altrui). Se la situazione non è ben definita, farò uso del mio buon senso.

Restringo però l'uso del talento Fortunato in alcuni modi. Primo, se un personaggio fallisce una prova di fortuna, non gli permetterò di provarne ad effettuare un'altra fino alla prossima sessione di gioco. Ciò impedisce alla gente di continuare a importunarmi con continue richieste di prove di fortuna: inizieranno a conservarle per quando ne avranno davvero bisogno. Secondo, permetto a un solo personaggio di effettuare una prova di fortuna per una data circostanza. Terzo, l'applicazione del talento Fortunato è talmente dipendente dalla discrezione del DM che raramente ho più di uno o due membri della compagnia che lo scelgono.

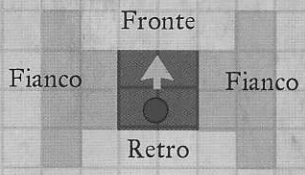
La prova di fortuna è una regola difficile da gestire e richiede attenta preparazione, ma può risultare divertente. I giocatori di personaggi fortunati sembrano apprezzare il piccolo vantaggio extra che ricevono in situazioni insolite, e coloro che non scelgono il talento non sembrano preoccuparsene troppo.

– Ed Stark

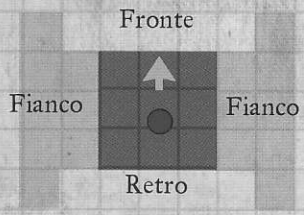
Fronte della creatura per taglia



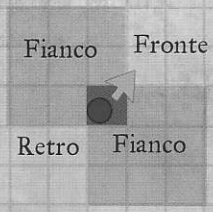
Piccola e Media



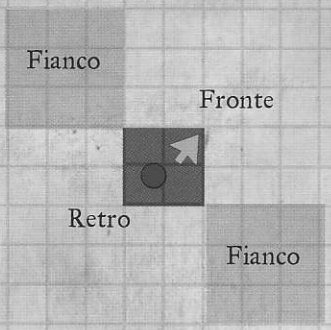
Grande



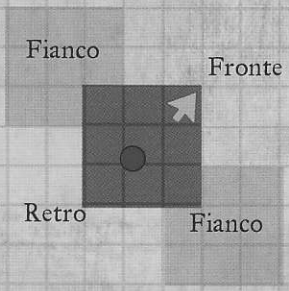
Enorme



Diagonale Piccola e Media

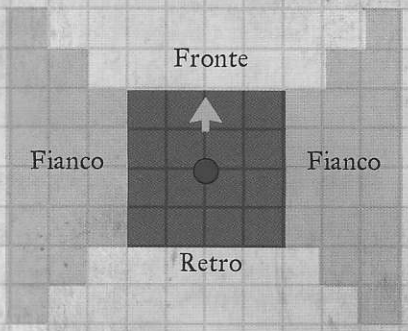


Diagonale Grande

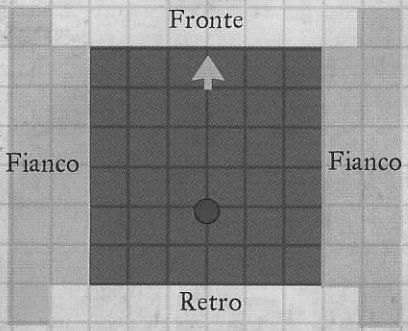


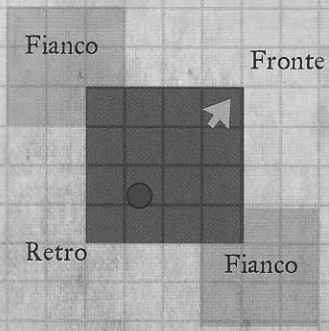
Diagonale Enorme

Mastodontica

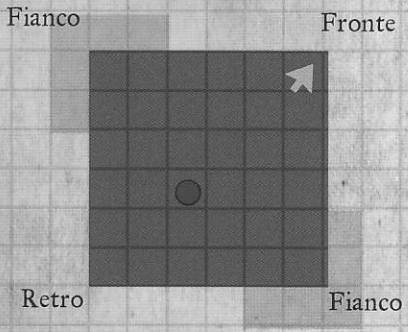


Colossale



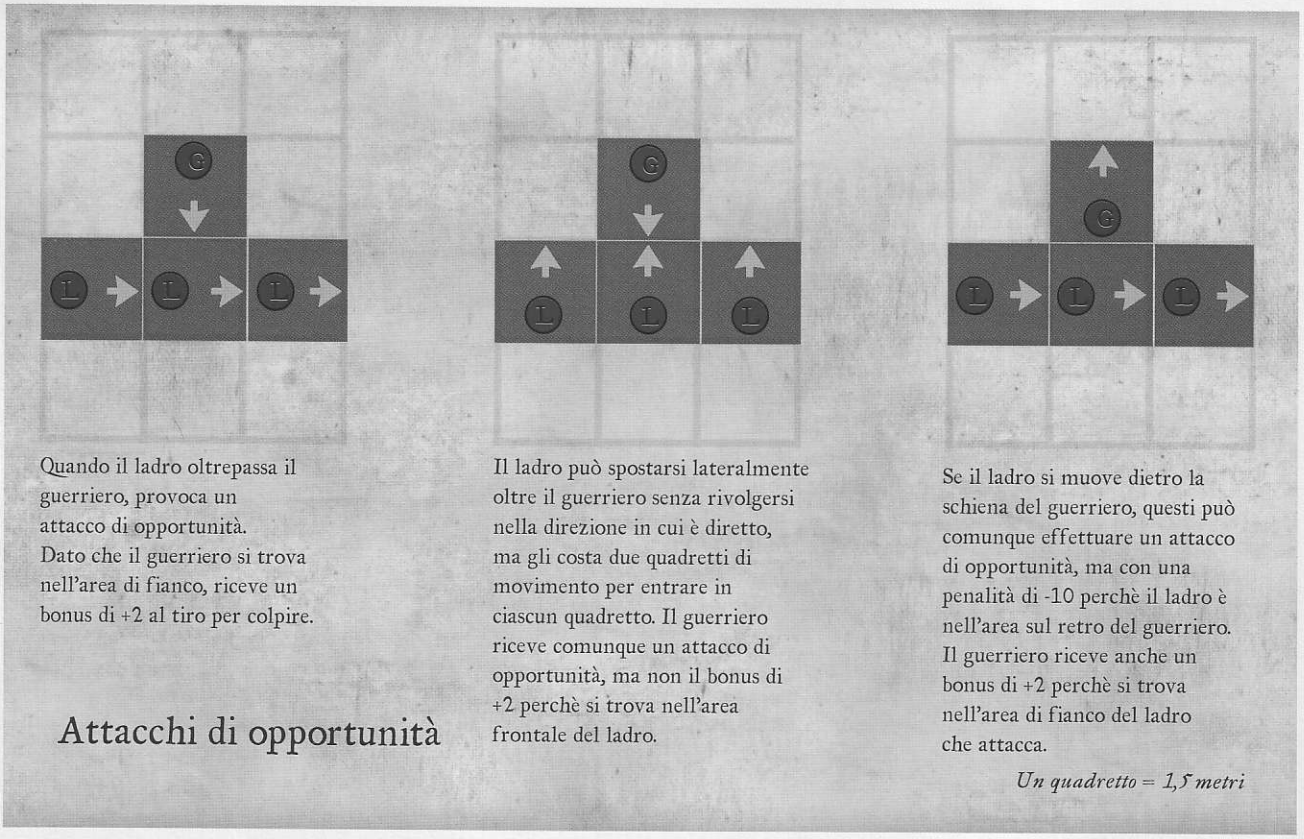


Diagonale Mastodontica



Diagonale Colossale

Un quadretto = 1,5 metri



Quando il ladro oltrepassa il guerriero, provoca un attacco di opportunità. Dato che il guerriero si trova nell'area di fianco, riceve un bonus di +2 al tiro per colpire.

Il ladro può spostarsi lateralmente oltre il guerriero senza rivolgersi nella direzione in cui è diretto, ma gli costa due quadretti di movimento per entrare in ciascun quadretto. Il guerriero riceve comunque un attacco di opportunità, ma non il bonus di +2 perchè si trova nell'area frontale del ladro.

Se il ladro si muove dietro la schiena del guerriero, questi può comunque effettuare un attacco di opportunità, ma con una penalità di -10 perchè il ladro è nell'area sul retro del guerriero. Il guerriero riceve anche un bonus di +2 perchè si trova nell'area di fianco del ladro che attacca.

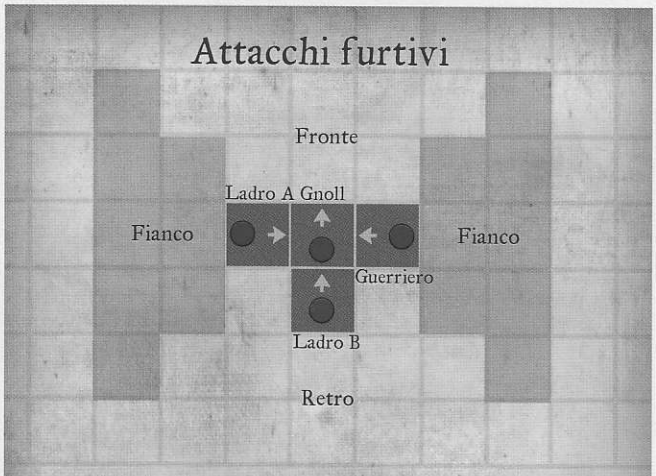
Un quadretto = 1,5 metri

Attacchi di opportunità

che quale che sia il proprio fronte, la taglia e le dimensioni dello spazio non cambiano).

Muoversi all'indietro o di lato: In generale, si rivolgerà il personaggio nella direzione di movimento prima di spostarlo. (Come descritto sopra, si può cambiare gratuitamente fronte durante il movimento). A volte però si vorrà muovere il personaggio senza cambiargli fronte, per evitare di esporlo attacchi i fianchi o la schiena ad un attacco di opportunità. Costa due quadretti di movimento entrare in un quadretto di fianco o di schiena.

Passo di 1,5 metri: Quando si effettua un passo di 1,5 metri, ci si può spostare in qualsiasi quadretto adiacente, anche nei quadretti sul retro o di fianco. Non si cambia fronte quando si effettua un passo di 1,5 metri. (Si può però cambiare fronte una volta come azione gratuita; vedi "Cambiare fronte", pagina 124).



Il ladro A non riceve un attacco furtivo contro lo gnoll, nonostante la presenza di un guerriero dall'altra parte dell'avversario. Ma sia il guerriero che il ladro A ricevono un bonus di +2 al tiro per colpire perchè si trovano entrambi nell'area di fianco dello gnoll.

Il ladro B può effettuare un attacco furtivo contro lo gnoll finchè continua ad attaccare da uno dei quadretti sul retro dello gnoll. Se lo gnoll si rivolgesse ad affrontare il ladro B, questi dovrebbe spostarsi se volesse continuare ad effettuare attacchi furtivi.

Un quadretto = 1,5 metri

DIREZIONE E ATTACCO

In generale, un personaggio può attaccare qualsiasi quadretto nella sua area frontale senza penalità. Ciò significa che un personaggio che effettua un attacco completo dovrebbe valutare attentamente il momento in cui prendere un'azione gratuita per cambiare direzione. Ad esempio, se Tordek di 6° livello viene aggredito da un bugbear nella sua area frontale e da un goblin nella sua area sul retro, può attaccare il bugbear, utilizzare la sua azione gratuita per rivolgersi verso il goblin, e poi attaccare il goblin. Ma non potrà cambiare poi di nuovo fronte. È obbligato a dare la schiena al bugbear, che ora si trova nella sua area sul retro.

I personaggi che non vogliono cambiare fronte per rivolgersi verso un avversario, possono attaccare ai fianchi con una penalità di -5 e alle spalle con una penalità di -10.

I personaggi possono effettuare attacchi a distanza in qualsiasi quadretto oltre la loro area frontale senza penalità, come mostrato nel diagramma. Le penalità per effettuare attacchi a distanza nelle aree ai fianchi e sul retro sono le stesse del combattimento in mischia.

Fronte degli avversari

Non è solo il fronte del personaggio ad avere rilevanza quando attacca, ma anche quello del suo avversario. Se si attacca da un'area di fianco di un avversario (o i quadretti oltre ad esso, se si possiede un'arma con portata o un'arma a distanza), si riceve un bonus di +2 al tiro per colpire. Non c'è bisogno che ci sia nessuno opposto al personaggio dall'altra parte del suo avversario. Se si attacca dall'area sul retro di un avversario (o dai quadretti dietro di essa), si riceve un bonus di +4 al tiro per colpire.

Attacchi furtivi

Un ladro può effettuare un attacco furtivo ogni volta che il suo avversario è colto alla sprovvista o quando sta attaccando con un'arma da mischia dall'area sul retro dell'avversario. Non ha bisogno di nes-

suno che gli sia direttamente opposto per ottenere il danno extra. Le regole standard per l'immunità delle creature agli attacchi furtivi sono ancora in vigore. Ad esempio, un cumulo strisciante ha un'area sul retro, ma è immune agli attacchi furtivi perchè è un vegetale. Al contrario, un phasm non ha fronte nè retro, ma gli si può comunque sferrare un attacco furtivo se lo si coglie alla sprovvista.

FRONTE E PERCEZIONE

È molto più facile vedere cosa sta accadendo nella propria area frontale, e molto più semplice muoversi senza farsi notare alle spalle di qualcuno.

Prove di Osservare: I personaggi subiscono una penalità di -5 alle prove di Osservare per percepire cose ai fianchi (o oltre) e una penalità di -10 alle prove di Osservare nell'area sul retro (o oltre). Il talento Consapevolezza in Combattimento (vedi riquadro) elimina questa penalità. Le creature senza fronte (vedi sotto) e le creature con la capacità vista a 360° non subiscono questa penalità.

Azioni preparate: Non si può preparare un'azione per rispondere a qualcosa che accade nella propria area sul retro se bisogna vedere ciò che accade (come il girare di una maniglia). Ma si può preparare un'azione per un avvenimento basato sul suono (come lo scatto di una serratura).

ALTRE CONSIDERAZIONI

La variante del fronte richiede diversi altri cambiamenti alle regole.

Creature senza fronte

Alcune creature non hanno un fronte vero perchè possono muoversi, attaccare e percepire i nemici da tutte le direzioni con eguale facilità. Tutti gli elementali e le melme sono senza fronte. Inoltre, i mostri seguenti sono anch'essi senza fronte: arconte lanterna, bestia del caos, fauci gorgoglianti, fungo viola, fuoco fatuo, liana assassina, mantoscuro, mimic, phasm, piovra (compresa la piovra gigante), xorn.

Le creature senza fronte possono muoversi e attaccare in qualsiasi quadretto adiacente e non possono essere attaccate ai fianchi o sul retro perchè non hanno fianchi o retro.

Creature Minuscole e inferiori

Le creature Minuscole e inferiori non hanno fronte. Si possono muovere e attaccare in qualsiasi direzione e sono altrimenti considerate senza fronte.

Talenti e privilegi di classe

Alcuni talenti e privilegi di classe forniscono un ulteriore beneficio legato al fronte ai personaggi che ne sono in possesso. Inoltre, il talento Consapevolezza in Combattimento (vedi riquadro) riguarda la consapevolezza del personaggio ai fianchi e alle spalle.

Attacco Turbinante: I personaggi con questo talento possono attaccare in qualsiasi area senza penalità.

Combattere in Sella: I personaggi con questo talento possono attaccare in qualsiasi area ai fianchi della loro cavalcatura senza penalità, mentre sono in sella.

Incalzare e Incalzare Potenziato: Gli attacchi extra conferiti da questi talenti possono essere effettuati senza penalità contro le aree ai fianchi, così come contro le aree frontali.

Riflessi in Combattimento: I personaggi con questo talento possono effettuare attacchi di opportunità nelle aree ai fianchi senza penalità.

Schivare Prodigioso Migliorato: Nessun attaccante riceve il bonus di +2 per gli attacchi ai fianchi o il bonus di +4 per gli attacchi alle spalle. Solo un ladro di quattro livelli superiore al personaggio può sferrare un attacco furtivo, attaccando da un quadretto sul retro.

Lanciare incantesimi

Gli incantesimi e le capacità magiche che hanno aree come linee e coni emergono da qualsiasi interesezione della griglia tra lo spazio dell'incantatore e la sua area frontale. Un incantatore non può prendere di mira con un incantesimo niente che si trova nella sua area sul retro.

Attacchi sui fianchi

Alcuni mostri possiedono attacchi e capacità che raggiungono i quadretti ai fianchi oltre alle aree frontali. Queste creature non subiscono penalità per effettuare questi attacchi nei quadretti ai fianchi.

Beholder/Gauth: Massimo di tre raggi oculari (beholder) o due raggi oculari (gauth) in ciascuna area ai fianchi.

Belva distorcente: Tentacoli.
Diavolo, diavolo della fossa: Ali.
Draghi: Ali.
Fustigatore: Sferze.
Idra: Morsi.
Kraken: Tentacoli.
Otyugh: Tentacoli.
Scorpione mostruoso: Pungiglione.
Seppia gigante: Tentacoli.
Ululatore: Aculei.

Attacchi sul retro

Alcuni mostri possiedono attacchi e capacità speciali che emergono o attaccano dai quadretti sul retro, non dai quadretti frontali. Queste creature non subiscono penalità per effettuare questi attacchi nei quadretti sul retro.

Aranea: Ragnatela.
Beholder/Gauth: Massimo di tre raggi oculari (beholder) o due raggi oculari (gauth) nell'area sul retro.
Demone, bebilith: Ragnatela.
Demone, marilith: Colpo di coda.
Diavolo, diavolo della fossa: Colpo di coda.
Drago (qualsiasi): Colpo di coda o spazzata di coda (vedi il diagramma "Attacchi dei draghi" nella pagina seguente).
Falcofreccia: Raggio di elettricità.
Formian (qualsiasi): Pungiglione.
Lillend: Colpo di coda.
Manticora: Spine.
Manto assassino: Colpo di coda.
Naga oscura: Pungiglione.
Ombra notturna, verme notturno: Pungiglione.
Rast: Colpo di coda, tocco di coda.
Salamandra: Colpo di coda.
Tarrasque: Colpo di coda.

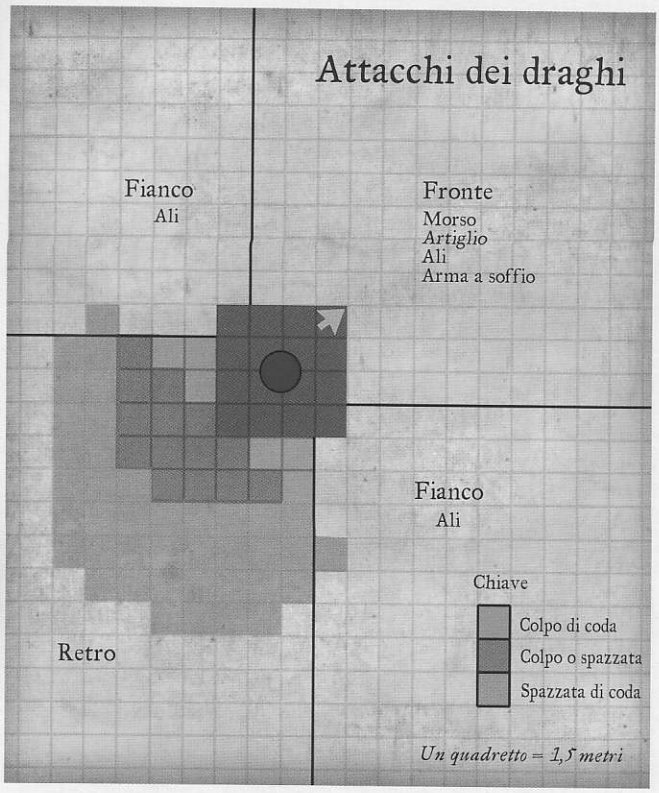
CONSAPEVOLEZZA IN COMBATTIMENTO [Generale]

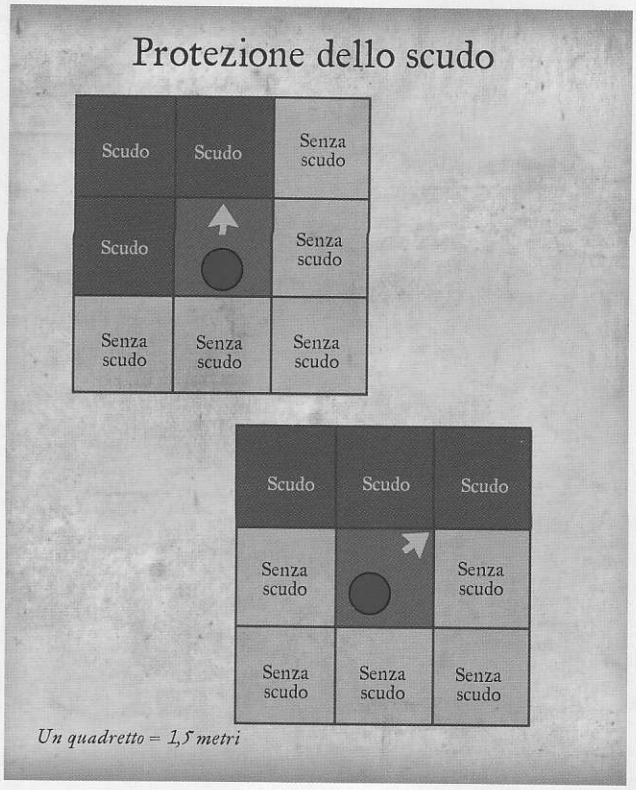
Il personaggio è talmente percettivo che ha praticamente gli occhi anche sulla nuca.

Beneficio: Il personaggio non subisce la penalità di -5 alle prove di Osservare per notare cose nelle aree ai fianchi. La penalità per notare cose nelle aree sul retro è -5.

Normale: La penalità alle prove di Osservare nelle aree ai fianchi è -5; alle prove di Osservare nelle aree sul retro è -10.

Speciale: Un guerriero può selezionare Consapevolezza in Combattimento come uno dei suoi talenti bonus del guerriero (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).





Verme purpureo: Pungiglione.
Viverna: Pungiglione.
Balena, capodoglio: Colpo di coda.
Balena, fanone: Colpo di coda.
Coccodrillo: Colpo di coda.
Ape gigante: Pungiglione.
Vespa gigante: Pungiglione.

Scudi (opzionale)

Se si vuole essere particolarmente precisi sul fronte, si può aggiungere un ulteriore livello di realismo determinando il modo in cui lo scudo protegge solo dagli attacchi da certe direzioni. Questo sistema "variante a una variante" introduce la CA senza scudo per un personaggio che viene attaccato da una direzione da cui non può interporre lo scudo tra di sè e la minaccia. La CA senza scudo è facile da calcolare: sottrarre il bonus alla CA dello scudo (compreso il bonus di potenziamento se è uno scudo magico) dalla normale CA del personaggio.

Un personaggio che impugna uno scudo deve indicare se lo sta impugnando con la destra o la sinistra. Lo scudo si somma alla CA del personaggio solo contro gli attacchi provenienti dall'area frontale o dall'area al fianco dello scudo, più qualsiasi altro quadretto oltre queste aree.

L'incantesimo *scudo* fornisce un bonus alla CA solo contro gli attacchi provenienti dalle aree frontali.

GRIGLIA ESAGONALE

I problemi tattici come il movimento e il combattimento sono gestiti al meglio su di una griglia, ma questa griglia non deve necessariamente essere composta da un insieme di quadrati. Questa variante sostituisce i quadrati con esagoni. (Fogli e tappetini con griglie esagonali si trovano nella maggior parte dei negozi specializzati).

Il vantaggio primario di questa variante è che elimina la regola del movimento diagonale "ogni quadretto dispari costa il doppio", perchè elimina il movimento diagonale. I personaggi si spostano di esagono in esagono, cambiando direzione come preferiscono. Per determinare la distanza tra due esagoni, contare gli esagoni seguendo il percorso più breve (nella maggior parte dei casi, saranno presenti un numero di sentieri di eguale brevità).

Utilizzare una griglia esagonale cambia relativamente poco per ciò che riguarda il gioco, ma impone un dilemma per le mappe del DM. La maggior parte degli edifici e dungeon sono basati su angoli di 90 o 45 gradi, quindi sovraimporre una griglia esagonale a una struttura lascia il DM con molti esagoni parziali, non tutti sufficientemente grandi da ospitare una creatura Media. Utilizzare questa variante se non avete problemi a valutare al volo la disponibilità di questi spazi addizionali.

A seconda della loro taglia, le creature occupano uno o più esagoni sulla griglia, come mostrato nel diagramma.

Le aree degli incantesimi cambiano per adattarsi alla griglia esagonale; riferirsi al diagramma a pagina 130.

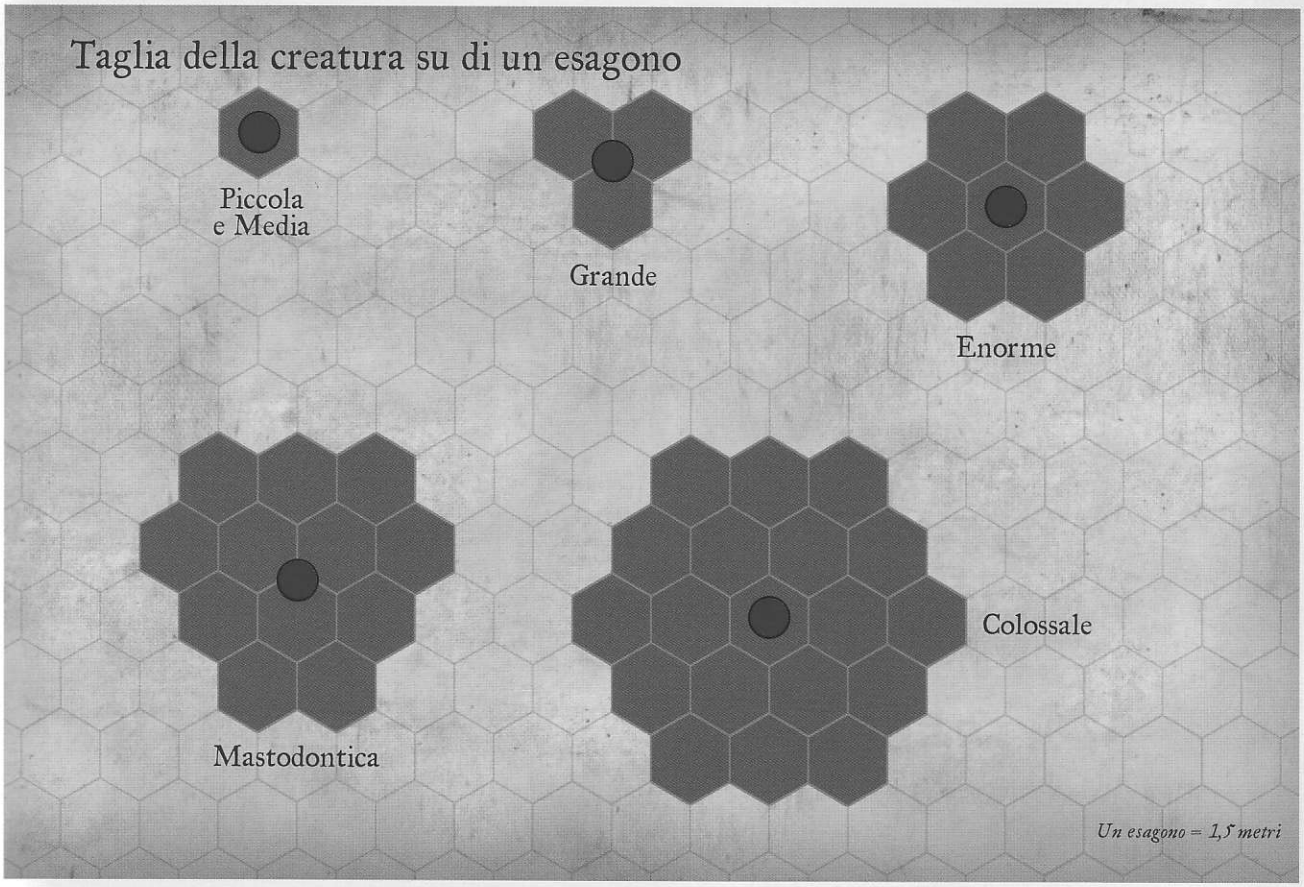
REGOLA PERSONALIZZATA: POTENZIAMENTO E CA DI CONTATTO

Per un personaggio di basso livello, la CA di contatto non è molto inferiore alla normale CA. Ma per un personaggio di alto livello, c'è spesso una differenza di 5 o addirittura 10 punti tra la normale CA e la CA di contatto. Molti incantesimi ed effetti si affidano alla CA di contatto del bersaglio come resistenza, non concedendo tiri salvezza o altra forma di fuga dall'effetto.

Se i personaggi (per non parlare dei PNG) sono frustrati dalla grande disparità tra la loro CA regolare e quella di contatto, si prenda in considerazione di permettere ai bonus di potenziamento di migliorare la CA di contatto di un personaggio o creatura.

Questo sistema non è soluzione perfetta; i mostri grossi, come i draghi, continueranno ad avere una CA di contatto incredibilmente bassa. Ma aiuterà i personaggi che si affidano alle armature magiche come mezzo di difesa: ovvero quei personaggi la cui CA di contatto tende a essere la più bassa.

– Andy Collins



ESAGONI E FRONTE

La variante della griglia esagonale funziona bene in congiunzione alla variante del fronte, dando alle vostre partite di D&D una maggiore sensazione di gioco di guerra di schermaglie tattiche. Se la cosa piace al gruppo di gioco, utilizzare il diagramma a pagina 131 per determinare aree frontali, di fianco e retro secondo le regole del fronte.

MODIFICATORI VARIABILI

Se i modificatori statici ai tiri per colpire, prove e altri tiri di d20 stanno rendendo il gioco troppo prevedibile, si può provare a usare al loro posto dei modificatori variabili.

Fondamentalmente, il sistema dei modificatori variabili sostituisce qualsiasi modificatore superiore a +1 o inferiore a -1 con uno o più dadi addizionali da aggiungere o sottrarre al tiro del d20.

Ad esempio, Tordek al 1° livello normalmente ha un bonus di attacco +4 quando impugna la sua ascia da guerra nanica. Invece di tirare 1d20+4 per determinare il successo dell'attacco, il giocatore tirerebbe 1d20+1d8. Il modificatore attuale sommato al tiro di d20 potrebbe essere qualsiasi valore tra 1 e 8, rendendo il risultato finale molto meno prevedibile, sebbene il risultato medio resterebbe più o meno lo stesso.

Effettivamente, per ogni punto di bonus o penalità oltre l'1, la "taglia del dado" del modificatore variabile incrementa di un grado, come mostrato nella tabella a pagina 132.

A partire dal modificatore di +11 o -11, lo schema continua a ripetersi ogni 10 punti. Un bonus di +13 è uguale ad un bonus di +10 (+1d20) sommato ad un bonus di +3 (+1d6) e quindi il personaggio tirerebbe 1d20 e sommerebbe 1d20 + 1d6. Allo stesso modo, una penalità di -15 sarebbe identica ad una penalità di -10 (-1d20) e una penalità di -5 (-1d10) sommate. Quando la tabella "Penalità variabili" dà come risultato "-(1d20+1d10)", significa che bisogna sommare il risultato dei dadi tra parentesi e trattare il totale come una penalità alla prova.

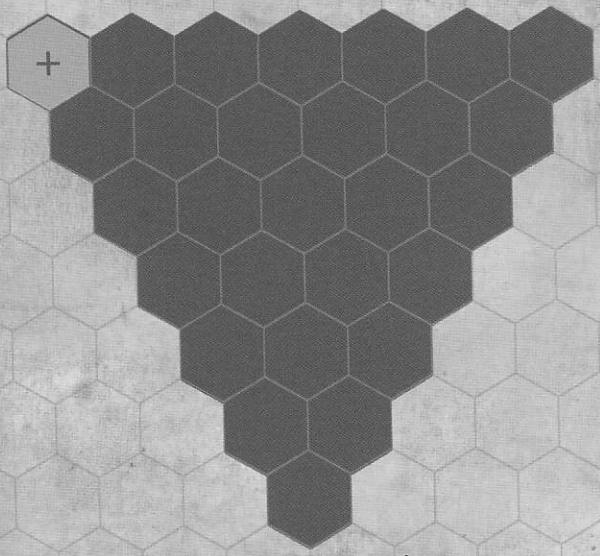
Utilizzare i modificatori variabili solo quando si modifica il tiro di 1d20. Non applicarli ai tiri per i danni, tiri per i punti ferita, tiri percentuale, o qualsiasi altro tiro che non coinvolga un d20.

DIETRO IL SIPARIO: MODIFICATORI VARIABILI

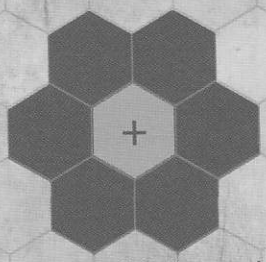
In media, i modificatori variabili sono mezzo punto superiori o inferiori ai bonus statici: in altre parole, un risultato medio di una prova con un bonus variabile è circa mezzo punto più elevato della stessa prova con un bonus statico, mentre il risultato medio di una prova con una penalità variabile è all'incirca mezzo punto inferiore. Dato che la maggior parte delle prove effettuate dai personaggi giocanti hanno un bonus anziché una penalità, questo sistema risulta leggermente vantaggioso per i personaggi. Incrementa anche la casualità dei risultati, cosa che tende invece a favorire i mostri piuttosto che i PG.

Se si usa questa variante, non permettere ai giocatori di scegliere se usare un modificatore variabile o statico caso per caso. Invece, tutti i tiri di d20 dovrebbero utilizzare il sistema del modificatore variabile. È possibile permettere ad alcuni personaggi di usare i modificatori variabili e ad altri l'uso dei modificatori statici, ma farlo corre il rischio di generare una percezione di diseguaglianza tra i giocatori.

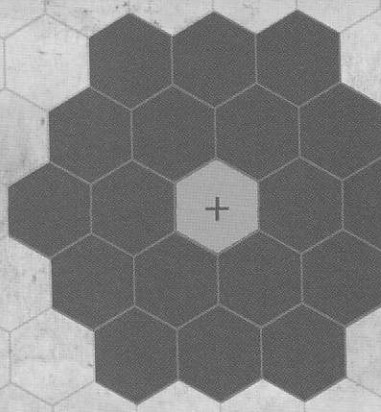
Aree degli incantesimi basate sugli esagoni



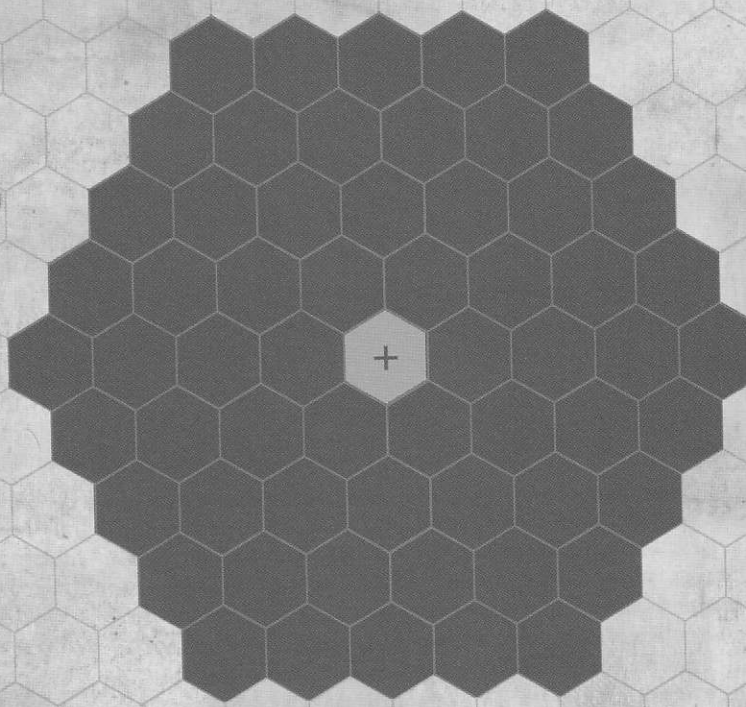
Cono di 9 metri



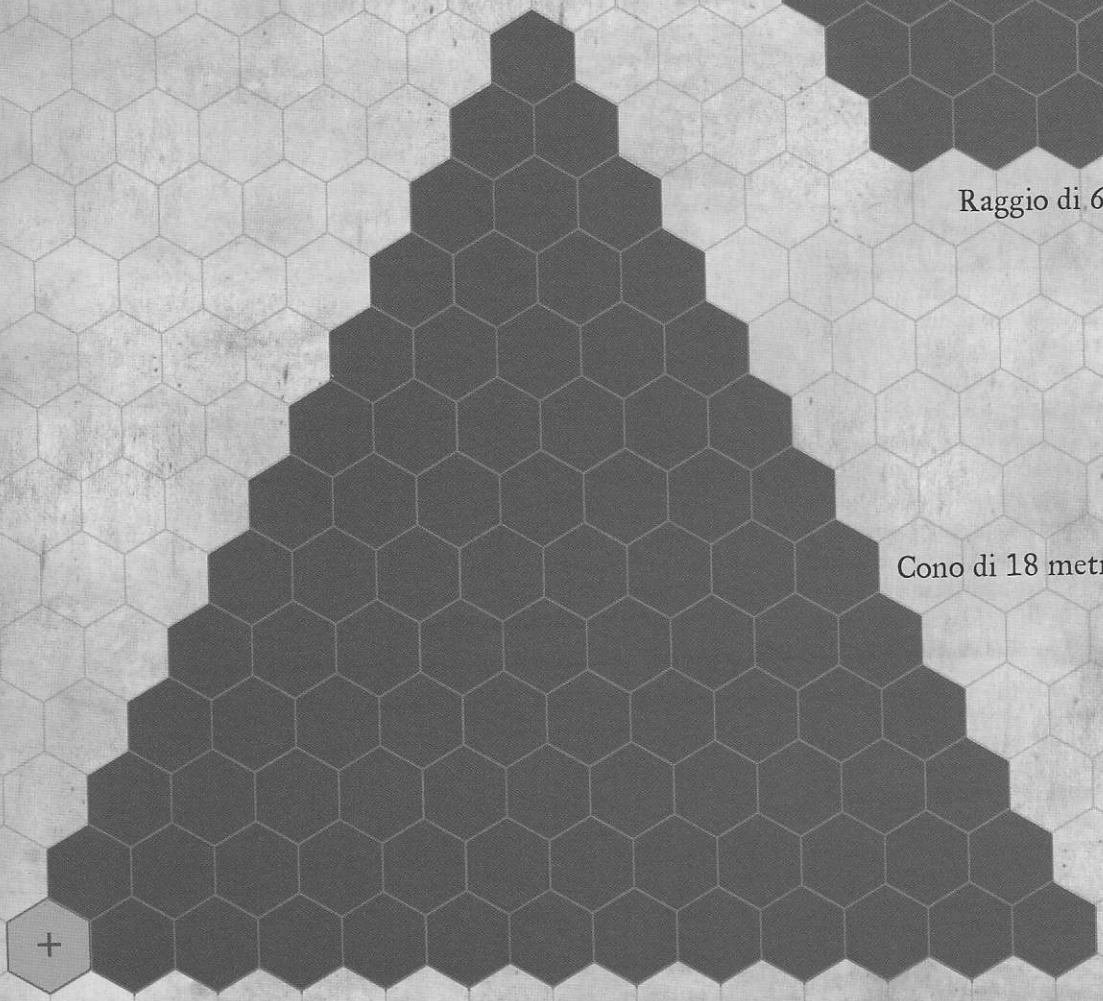
Raggio di 1,5 metri



Raggio di 3 metri



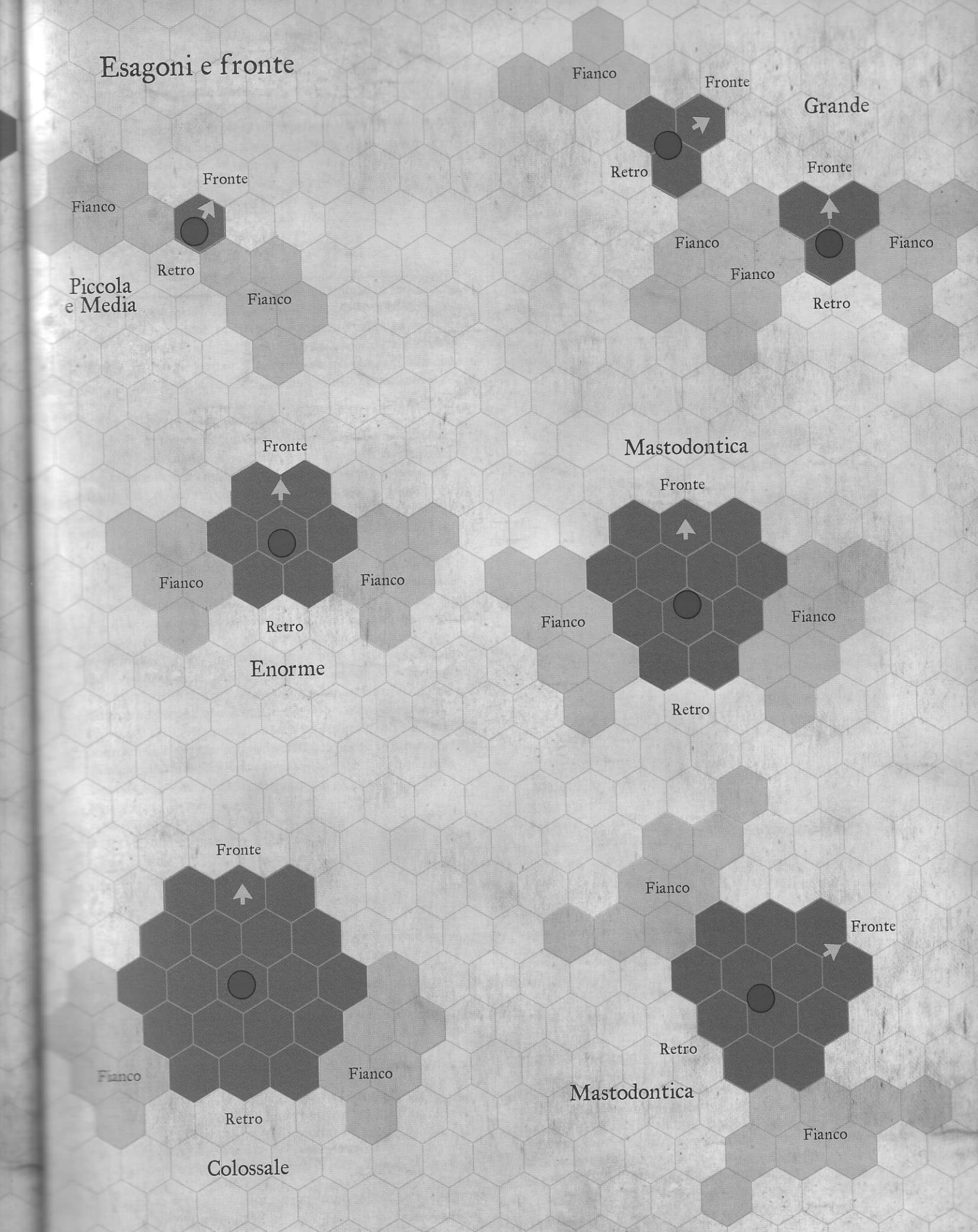
Raggio di 6 metri



Cono di 18 metri

Un esagono = 1

Esagoni e fronte



Un esagono = 1,5 metri

Bonus variabili

Bonus statico	Dadi	Bonus medio
+1	+1	+1
+2	+1d4	+2,5
+3	+1d6	+3,5
+4	+1d8	+4,5
+5	+1d10	+5,5
+6	+1d12	+6,5
+7	+2d6	+7
+8	+3d4	+7,5
+9	+2d8	+9
+10	+1d20	+10,5
+11	+1d20 + 1	+11,5
+12	+1d20 + 1d4	+13
+13	+1d20 + 1d6	+14
+14	+1d20 + 1d8	+15
+15	+1d20 + 1d10	+16
+16	+1d20 + 1d12	+17
+17	+1d20 + 2d6	+17,5
+18	+1d20 + 3d4	+18
+19	+1d20 + 2d8	+19,5
+20	+2d20	+21
... e così via.		

Penalità variabili

Penalità statica	Dadi	Penalità media
-1	-1	-1
-2	-1d4	-2,5
-3	-1d6	-3,5
-4	-1d8	-4,5
-5	-1d10	-5,5
-6	-1d12	-6,5
-7	-2d6	-7
-8	-3d4	-7,5
-9	-2d8	-9
-10	-1d20	-10,5
-11	-(1d20 + 1)	-11,5
-12	-(1d20 + 1d4)	-13
-13	-(1d20 + 1d6)	-14
-14	-(1d20 + 1d8)	-15
-15	-(1d20 + 1d10)	-16
-16	-(1d20 + 1d12)	-17
-17	-(1d20 + 2d6)	-17,5
-18	-(1d20 + 3d4)	-18
-19	-(1d20 + 2d8)	-19,5
-20	-2d20	-21
... e così via.		

PRENDERE 10 E PRENDERE 20

Evitare l'uso di modificatori variabili quando un personaggio prende 10 o prende 20 alle prove di abilità. Dato che queste due regole sono basate su di un certo livello di prevedibilità, un personaggio che prende 10 o prende 20 dovrebbe applicare il normale modificatore statico al suo tiro invece di utilizzare un modificatore variabile meno prevedibile. Altrimenti, i compiti semplici possono diventare inutilmente pericolosi.

TIRI CON CURVA A CAMPANA

Ecco la più sconvolgente variante alle regole d20: non usare il d20! Al suo posto, tirare 3d6 ogni volta che si tirererebbe un d20, applicando bonus e penalità come di norma. I possibili risultati quando si tirano 3d6 (o qualsiasi altro moltiplicatore di dadi) formano una curva a campana, ovvero, una serie di probabilità che favoriscono i risultati medi molto più degli estremi.

REGOLE DI TIRO

Questo sistema richiede numerosi cambiamenti al modo in cui si effettuano i tiri.

Successi e fallimenti automatici: I successi automatici (per i tiri per colpire e tiri salvezza) avvengono con un 18 naturale mentre i fallimenti automatici avvengono con un 3 naturale. Nessuno dei due capita tanto spesso quanto in D&D standard (meno dello 0,5% delle volte contro il 5% delle volte).

Prendere 20 e prendere 10: Non si può prendere 20 utilizzando la variante della curva a campana. Invece, ci sono due nuove opzioni: si può prendere 16, che richiede dieci volte più tempo, o prendere 18, che rende l'operazione cento volte più lunga. Come per la regola del prendere 20, si può prendere 16 o prendere 18 solo se si ha tempo sufficiente, non si è distratti, e l'azione non comporta conseguenze per il fallimento. Per una prova che normalmente richiede un'azione standard, prendere 16 utilizza 1 minuto e prendere 18 richiede fino a 10 minuti.

Le regole per prendere 10 restano immutate.

Intervallo di minaccia: Dato che non è più possibile tirare un 19 o 20 naturale, l'intervallo di minaccia delle armi cambia nella variante della curva a campana. Riferirsi alla tabella seguente.

Vecchio intervallo di minaccia	Nuovo intervallo di minaccia
20	16-18
19-20	15-18
18-20	14-18
17-20	14-18
15-20	13-18

DIETRO IL SIPARIO: CURVA A CAMPANA

In generale, questa variante conduce a uno stile di gioco più realistico, dato che ci saranno meno risultati molto buoni o molto negativi. Non solo non si può più tirare 1, 2, 19 o 20, ma la maggior parte dei tiri si collocheranno intorno alla media del 10,5. Con un d20, c'è uguale possibilità di ottenere tutti i risultati; c'è una probabilità del 5% di tirare 18, e una probabilità del 5% di tirare 10. Con 3d6, esiste una sola possibile combinazione di dadi che dà 18 (tre sei, ovviamente), ma esistono ventiquattro combinazioni che risultano in 10. I giocatori abituati al brivido dell'ottenere un risultato alto e l'agonia di 1 naturale proveranno meno volte questa sensazione: ma quando accadrà sarà più significativa. I buoni tiri di dado sono una ricompensa fondamentale nel gioco, e cambia in qualche modo il carattere del gioco quando le ricompense sono più forti ma meno frequenti.

L'equilibrio di gioco si modifica leggermente con la variante della curva a campana. Tirare 3d6 fornisce molti più risultati medi, cosa che favorisce la parte più forte in combattimento. E nel gioco di D&D, si tratta quasi sempre dei PG. Molti mostri (in particolare i mostri con basso GS incontrati in gruppo) si affidano molto sui colpi fortunati per danneggiare i PG. Quando si tirano 3d6, questi colpi fortunati capitano meno spesso. In un combattimento equilibrato in cui tutti tirano 10, i PG dovrebbero vincere praticamente sempre. La variante della curva a campana aderisce molto più rigidamente a questa media (motivo per cui viene ridotto il GS dei mostri incontrati in gruppo).

Un altro sottile cambiamento al gioco è che la variante della curva a campana ricompensa leggermente di più i bonus e leggermente di meno i tiri di dado, semplicemente perchè il tiro di dado è sempre intorno al 10. I gradi di abilità, i punteggi di caratteristica e l'attrezzatura del personaggio hanno un impatto molto maggiore sul successo e fallimento di quanto avvenga nelle regole standard di D&D.

Con la variante della curva a campana, l'intervallo di minaccia più piccolo diventa leggermente inferiore (4,6% anziché 5%), e il nuovo intervallo 14-18 (16%) cade tra i vecchi intervalli 18-20 e 17-20. Ma dato che il talento Critico Migliorato e l'incantesimo *lama affilata* raddoppiano l'intervallo di minaccia, i personaggi migliorano comunque le loro armi, nonostante la tabella presenti una voce identica.

Non c'è voce nella tabella per l'intervallo di minaccia 16-20 perchè nessuna combinazione di armi, talenti e magia può ottenerlo secondo le regole standard di D&D.

GRADI DI SFIDA DEI MOSTRI

Ogni volta che si incontrano creature in gruppi di quattro o più, ridurre il loro GS di 1. Ad esempio, un singolo troll è GS 5, e due troll sono GS 5 ciascuno (e quindi un incontro di LI 7). Ma quattro troll sono GS 4 ciascuno (quindi un incontro di LI 8).

I mostri con GS frazionali si spostano alla frazione inferiore quando incontrati in gruppi di quattro o più; il goblin (di solito GS 1/2) diventa GS 1/3, ad esempio.

DOMINIO DELLA FORTUNA

Il potere concesso dal dominio della Fortuna cambia, perchè dei semplici tiri ripetuti non sono più tanto utili nella variante curva a campana quanto nelle regole standard. Quando decide di tirare nuovamente un risultato, un chierico con accesso al dominio della Fortuna tira 4d6 per il nuovo tiro (invece di 3d6) scartando il dado più basso. Ad esempio, se tira 2, 5, 6 e 6, scarterebbe il 2 per un totale di 17.

Anche gli incantesimi del dominio della Fortuna cambiano, con *probabilità favorevoli* al posto di *protezione dall'energia* al 3° livello e *probabilità favorevoli di massa* che sostituisce *spezzare incantamento* al 5° livello.

Probabilità favorevoli

Invocazione
Livello: Fortuna 3
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Ogni volta che effettua un tiro per colpire, tiro salvezza, prova di caratteristica o prova di abilità, il soggetto tira 4d6 e scarta il risultato del dado più basso dal totale, anziché tirare 3d6. Se, su di un singolo tiro di dato, tutti e quattro i risultati dei dadi sono 1, l'incantesimo ha immediatamente termine.

Componente materiale: Una moneta di rame.

Probabilità favorevoli di massa

Invocazione
Livello: Fortuna 5
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura ogni tre livelli, nessuna delle due può trovarsi a più di 9 m di distanza
Durata: 1 round per livello; vedi testo

Funziona come *probabilità favorevoli*, ma questo incantesimo influenza più bersagli e la durata è più breve. Se, su di un singolo tiro di dado, tutti e quattro i risultati dei dadi sono 1, l'incantesimo ha immediatamente termine solo per quel soggetto, tranne nel caso si tratti dell'incantatore, in qual caso l'incantesimo avrà termine per tutti.

I GIOCATORI TIRANO TUTTI I DADI

Nei grandi scontri, i giocatori spesso hanno poco controllo sul risultato degli eventi quando non tocca a loro agire. Ciò può condurre alla noia, se l'attenzione dei giocatori tende a distrarsi tra un turno e l'altro, minacciando di estraniarli dallo svolgersi degli avvenimenti.

Un metodo di risolvere questo problema è di mettere più dadi da tirare nelle mani dei giocatori. Pagina 25 della *Guida del Dungeon Master* presenta la variante del tiro difensivo, in cui il giocatore tira la CA del suo personaggio contro ogni attacco, piuttosto che usare il valore di CA statico standard. Questa variante ha lo svantaggio di rallentare il gioco (dato che adesso ogni attacco avrà bisogno di due tiri per determinarne il successo, invece di uno solo).

Un'opzione che evita questo svantaggio è di mettere nelle mani dei giocatori tutti i tiri di dado del combattimento.

ATTACCO E DIFESA

Con questa variante, i PG effettuano i loro attacchi esattamente come avviene nelle regole standard. I loro avversari, invece, no. Ogni volta che un nemico attacca un PG, il giocatore di quel personaggio effettua una prova di difesa. Se la prova di difesa è pari o superiore al punteggio di attacco del nemico, l'attacco va a vuoto.

Per determinare il punteggio di attacco di una creatura, sommare 11 al modificatore di attacco standard della creatura (il numero che userebbe, come bonus o penalità al suo tiro per colpire, se stesse attaccando in una situazione ordinaria secondo le regole standard). Ad esempio, un ogre ha un modificatore di attacco standard +8 con il suo randello pesante. Ciò significa che il suo punteggio di attacco è 19.

Per effettuare una prova di difesa, tirare 1d20 e sommare qualsiasi modificatore che normalmente si applicherebbe alla Classe Armatura del personaggio (armatura, taglia, deviazione e così via). È l'equivalente di tirare 1d20, sommando il totale della propria CA, e poi sottrarre 10.

Punteggio di attacco: 11 + bonus di attacco del nemico
Prova di difesa: 1d20 + modificatori alla CA del personaggio

Se un giocatore tira un 1 naturale alla sua prova di difesa, l'avversario del suo personaggio ha ottenuto una minaccia (come se avesse tirato un 20 naturale al suo tiro per colpire). Effettuare un'altra prova di difesa; se fallisce nuovamente ad evitare l'attacco, l'avversario ha ottenuto un colpo critico.

Quando un PG attacca un avversario, egli effettua un normale tiro per colpire contro la CA di questo, come di norma.

TIRI SALVEZZA E PUNTEGGI DI SALVEZZA

Con questa variante, i PNG e gli altri avversari non effettuano più i tiri salvezza per evitare gli attacchi speciali dei personaggi giocanti. Invece, ogni creatura ha un punteggio di Tempra, Riflessi e Volontà. Questi punteggi sono pari a 11 + i modificatori al tiro salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà della creatura.

Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo o usa un attacco speciale che forza l'avversario ad effettuare un tiro salvezza, effettuare invece una prova di magia per determinare il successo. Per effettuare una prova di magia, tirare 1d20, sommare tutti i normali modificatori a qualsiasi CD normalmente

Illus. di D. Martin

Illus. di W. England

richiesta dall'incantesimo o attacco speciale (incluso l'appropriato modificatore di caratteristica, il livello dell'incantesimo se si sta lanciando un incantesimo, il modificatore di Incantesimi Focalizzati, e così via).

Se il risultato della prova di magia è pari o superiore all'appropriato punteggio salvezza (Tempra, Riflessi o Volontà, a seconda della capacità speciale), la creatura viene colpita dall'incantesimo o attacco speciale come se avesse fallito il proprio tiro salvezza. Se il risultato è inferiore al punteggio di Tempra, Riflessi o Volontà della creatura (come appropriato per l'incantesimo o attacco speciale), la creatura viene colpita come se avesse superato il tiro salvezza.

Prova di magia: 1d20 + livello dell'incantesimo + modificatore di caratteristica + altri modificatori

Punteggio di Tempra: 11 + modificatore del tiro salvezza sulla Tempra del nemico

Punteggio di Riflessi: 11 + modificatore del tiro salvezza sui Riflessi del nemico

Punteggio di Volontà: 11 + modificatore del tiro salvezza sulla Volontà del nemico

Se un giocatore tira un 20 naturale alla prova di magia, l'equipaggiamento della creatura può restare danneggiato (come se avesse tirato un 1 naturale al suo tiro salvezza; vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza", pagina 178 del *Manuale del Giocatore*).

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

Se un PG ha resistenza agli incantesimi, il suo giocatore effettua una prova di resistenza agli incantesimi contro l'incantesimo in arrivo che permette la resistenza agli incantesimi. Una prova di resistenza agli incantesimi è 1d20 più la resistenza agli incantesimi del PG, meno 10.

La CD della prova è pari a 11 + il livello dell'incantatore dell'attaccante, più qualsiasi modificatore che si applicherebbe normalmente alla prova di livello dell'incantatore dell'attaccante per superare la resistenza agli incantesimi (come il talento Incantesimi Inarrestabili). Questo valore è noto come il punteggio del livello dell'incantatore dell'attaccante. Se la prova di resistenza agli incantesimi è pari o superiore a questa cifra, l'incantesimo non riesce a penetrare la resistenza agli incantesimi del PG.

Per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura, un giocatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro la sua resistenza agli incantesimi, proprio come nelle regole standard.

Prova di resistenza agli incantesimi: 1d20 + RI - 10

Punteggio del livello dell'incantatore: 11 + livello dell'incantatore dell'attaccante + modificatori

DIETRO IL SIPARIO: I GIOCATORI TIRANO I DADI

Questa variante libera le mani del DM di molto lavoro, dato che non ha più bisogno di effettuare tiri per colpire, tiri salvezza o prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi dei suoi PNG e mostri. Ciò può far sì che la sua attenzione si dedichi a cose più importanti, come le tattiche dei PNG, gli effetti speciali degli incantesimi, del terreno e così via.

Al contrario, richiede che i giocatori diventino molto più attenti e consapevoli di ciò che sta accadendo. I giocatori non possono più ignorare tutti i turni tranne il proprio: tirare più dadi che mai prima d'ora, che (tra le altre cose) gli darà una maggiore sensazione di controllo sui propri successi e insuccessi.

Uno svantaggio è che sottrare ai DM parte della loro capacità di sistemare gli incontri al volo. Dato che il DM non sta tirando i dadi, non potrà alterarne i risultati per aiutare un personaggio (o eliminarne uno). Quindi, richiede che sia più preciso ancora nella valutazione dei Gradi di Sfida e livello degli incontri.

Illus. by D. Kovacs

Questo capitolo presenta delle varianti che influenzano il modo in cui la magia funziona all'interno della campagna, da sistemi di lancio degli incantesimi alternativi a componenti metamagiche fino a nuove regole per gli oggetti magici. Alcune di queste varianti, come le regole del valore magico, influenzano quasi tutti i personaggi nel corso della loro carriera. Altre, come le regole per gli oggetti famigli, riguardano solo i personaggi che seguono dei percorsi specifici.

Diverse delle opzioni qui presentate forniscono strumenti con cui personalizzare e rendere unico il mondo di campagna. Ad esempio, la variante delle liste di evocazione permette di dare sapore e personalità a un incantesimo, mostrando le differenze tra gli incantatori e rendendo ciascuno unico.

Le varianti di questo capitolo sono organizzate in maniera ascendente in base al loro possibile impatto in una campagna. Le prime varianti, come il valore magico o le componenti metamagiche, non cambieranno molto il gioco nel suo complesso quanto quelle successive. Naturalmente, non si tratta di una valutazione prettamente accurata, dato che ogni campagna è diversa, ma fornisce al DM un'idea generale dell'impatto di ciascuna variante.

Non tutte queste varianti sono compatibili. In generale, ogni variante modifica un'area specifica delle regole base riguardo il funzionamento della magia, ma si basa sul fatto che le altre regole restino le stesse. Se si usano più varianti all'interno della stessa campagna, prendersi cura di valutare il modo in cui queste varianti interagiscono le une con le altre.

VALORE MAGICO

Il valore magico di un personaggio misura la potenza dei suoi incantesimi e capacità magiche. Sostituisce il livello dell'incantatore per determinare il raggio di azione, bersagli, effetto, area, durata, prove di dissolvere, difficoltà di dissolvere, prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi, e tutti gli altri effetti di un incantesimo o capacità magica basati sul livello dell'incantatore. Non ha alcun effetto sulle capacità straordinarie o soprannaturali.

VALORE MAGICO PER PERSONAGGI STANDARD

Tutte le classi del personaggio hanno un valore magico, che incrementa insieme al livello in maniera simile al bonus di attacco base. Per un personaggio multiclasse, sommare il valore magico di ciascuna delle classi del personaggio per scoprire il valore magico totale del personaggio.

Ad esempio, un mago di 6° livello/ladro di 4° livello è considerato un incantatore di 7° livello ai fini di determinare il raggio di azione, durata e altri effetti dei suoi incantesimi. I suoi incantesimi *evoca mostri* durano 7 round, il suo *fulmine* infligge 7d6 danni, tira 1d20+7 alle prove di dissolvere, le prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi e così via. Non riceve però incantesimi di 4° livello (come farebbe un normale mago di 7° livello).

Variante opzionale: Se il DM vuole scoraggiare il multiclassamento tra classi con selezione degli incantesimi molto diversa, può determinare che il valore magico delle classi da incantatore arcano (bardo, mago e stregone) non è cumulativo con il valore magico delle classi da incantatore divino (chierico, druido, paladino e ranger). Il valore magico delle classi non da incantatore (barbaro, guerriero, ladro e monaco) è cumulativo con tutti gli altri valori magici.

Questo sistema farà sì che ogni personaggio abbia effettivamente due valori magici; un valore magico arcano e un valore magico divino. Usando questa variante, un druido otterrebbe più benefici multiclassando in ranger che in bardo.

Tabella 5-1: Valore magico per classe

Livello di classe	A[1]	B[2]	C[3]
1°	1	0	0
2°	2	1	0
3°	3	1	0
4°	4	2	1
5°	5	2	1
6°	6	3	1
7°	7	3	1
8°	8	4	2
9°	9	4	2
10°	10	5	2
11°	11	5	2
12°	12	6	3
13°	13	6	3
14°	14	7	3
15°	15	7	3
16°	16	8	4
17°	17	8	4
18°	18	9	4
19°	19	9	4
20°	20	10	5

1 Utilizzare la colonna A per livelli da bardo, chierico, druido, mago e stregone.
2 Utilizzare la colonna B per livelli da monaco, paladino e ranger.
3 Utilizzare la colonna C per livelli da barbaro, guerriero e ladro.

VALORE MAGICO PER ALTRE CLASSI

Per le classi non menzionate qui, seguire le seguenti indicazioni per determinare il valore magico della classe. Gli esempi sono tutti presi da classi di prestigio della *Guida del Dungeon Master*.

Utilizzare la prima colonna se la classe conferisce...
- +1 livello dell'incantatore più di metà delle volte che si ottiene un livello. Esempi: arcimago, cavaliere mistico, gerofante, maestro del sapere, mistificatore arcano, taumaturgo, teurgo mistico.
- Incantesimi di 6° livello o superiore.

Utilizzare la seconda colonna se la classe conferisce...
- +1 livello dell'incantatore almeno una volta, ma meno della metà delle volte in cui si guadagna un livello.
- Incantesimi fino al 5° livello. Esempio: assassino, guardia nera.
- Incantesimi bonus. Esempio: discepolo dei draghi.
- Almeno tre capacità soprannaturali o magiche. Esempi: arciere arcano, ombra danzante, viandante dell'orizzonte.

Per tutte le altre classi utilizzare la terza colonna. Esempio: difensore nanico, duellante.

VALORE MAGICO DEI MOSTRI

Lo stesso sistema si applica alle capacità di lanciare incantesimi dei mostri. Ogni creatura con Intelligenza pari almeno a 1 ottiene un valore magico basato sul suo tipo e Dadi Vita. Come regola generale, una creatura di un certo tipo utilizza una certa colonna sulla Tabella 5-1 per determinare il suo valore magico (a questo fine trattare i Dadi Vita del mostro come l'equivalente del livello di classe):

Prima colonna: esterno, folletto.

Seconda colonna: aberrazione, drago, elementale, non morto.

Terza colonna: animale, bestia magica, costrutto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso, vegetale.

Esistono due eccezioni a questa regola generale. In primo luogo, se una creatura ha delle capacità di incantatore innate (come il lammasu) o almeno tre capacità soprannaturali o magiche (come lo yuan-ti), utilizza la colonna per il suo tipo di creatura o la seconda colonna, quale fornisca il risultato migliore.

Secondariamente, le creature senza punteggio di Intelligenza (come i parassiti, le melme, alcuni non morti e la maggior parte dei costrutti) non ha valore magico. Se una creatura del genere ottiene in qualche modo un punteggio di Intelligenza (tramite l'applicazione di un archetipo che non ne altera il tipo), utilizzare la terza colonna per determinarne il valore magico.

Se un mostro possiede o guadagna livelli di classe, il valore magico di quella classe è cumulativo con il valore magico del mostro ottenuto dai Dadi Vita (allo stesso modo in cui funziona per i personaggi multiclasse). Ad esempio, un arconte segugio (esterno da 6 DV) e una testuggine dragona (drago da 12 DV) hanno entrambi valore magico 6. Se una delle due creature guadagnasse un livello da stregone, ad esempio, il suo valore magico salirebbe a 7 (grazie al valore magico 1 che possiede uno stregone di 1° livello), ed essa lancerebbe i suoi incantesimi come un incantatore di 7° livello.

Il sistema del valore magico non ha effetti sul livello dell'incantatore delle capacità soprannaturali e straordinarie di una creatura. Per le sue capacità magiche, utilizzare il normale livello dell'incantatore della creatura come indicato nella descrizione del mostro come punto di partenza, non il valore magico derivato da questo sistema.

Ad esempio, le capacità magiche di un demone hezrou hanno un valore magico 13 (dato che lancia come un incantatore di 13° livello), piuttosto che un valore magico 10 (per i suoi 10 DV, dalla prima colonna della tabella). Se in seguito l'hezrou guadagnasse dei livelli di classe, il valore magico per le sue capacità magiche salirebbe in base ai livelli guadagnati.

Le creature con livelli dell'incantatore diversi per capacità diverse utilizzano quello che genera il risultato più favorevole secondo le regole sopra esposte. Ad esempio, una ginosfinge è un incantatore di 14° livello per quanto riguarda la maggior parte delle sue capacità magiche ma può usare qualsiasi incantesimo *simbolo* come un incantatore di 18° livello. Avrebbe così un valore magico 18.

VARIANTI DELL'EVOCAZIONE DI MOSTRI

Gli incantesimi *evoca mostri* e *evoca alleato naturale* forniscono delle opzioni efficaci e versatili per gli incantatori di ogni livello. Oltre all'ovvia efficacia in combattimento, ogni incantesimo di evocazione può aggiungere ulteriore diversità e interesse a gruppi di convocatori o anche a singoli evocatori. Questa variante può essere semplice quanto permettere a un gruppo di evocatori di accedere solo a mostri di un allineamento o sottotipo o complessa quanto la creazione di liste di evocazione personalizzate per ogni incantatore.

LISTE DI EVOCAZIONE A TEMA

Le liste di evocazione a tema forniscono molte possibilità interessanti per gli evocatori varianti, e possono aggiungere un tremendo ammontare di sapore e carattere agli incantatori delle vostre partite. Con questa variante, si sceglie il mostro disponibile all'evocatore o a un gruppo di evocatori scegliendo un tema che i mostri da evocare condividono. Selezionando temi diversi per gruppi diversi di incantatori, si dà all'evocazione di ogni gruppo un sapore diverso.

Per creare una lista variante, partire dalla lista dei mostri nel *Manuale del Giocatore* e aggiungere e rimuovere creature dell'appropriato livello di potere. Ciò permette a un singolo incantatore di accedere a un numero molto più piccolo di mostri a ogni livello, ma gli incantesimi restano versatili ed efficaci.

Senza un obiettivo in mente, tuttavia, questa procedura tende a creare liste molto raffazzonate. Partire da un concetto base, o tema, che guidi la scelta. Scegliere un tema fra quelli indicati di seguito o crearne uno proprio. Una volta che si ha in mente un tema, cercare di limitare la lista a quelle creature che rispettano il tema.

Esempi di tema comprendono l'allineamento (legge, caos, bene o male), il tipo della creatura (come animale, elementale, esterno o folletto), il sottotipo della creatura (come fuoco o mutaforma) e l'archetipo (come celestiale o immondo).

Scegliere un tema del genere non sempre porta ad avere una lista perfetta, e di tanto in tanto lascia livelli senza mostri adatti. Finchè si riesce a trovare un archetipo che si adatti allo schema, si può risolvere il problema. Scegliere un mostro base e applicare l'archetipo che si adatta al tema, poi comparare il GS modificato del mostro, Dadi Vita, e capacità speciali ai mostri disponibili a quel livello dell'incantesimo. Se il mostro sembra corrispondere al potere e le capacità dei mostri dello stesso livello dell'incantesimo sul *Manuale del Giocatore*, probabilmente andrà bene aggiungere il mostro alla lista a tema.

Ad esempio, quando si è costruita la lista per il gruppo dei Difensori della Pietra del Mondo descritta di seguito, esisteva solamente un mostro tra quelli della lista esistente di *evoca alleato naturale V* che corrisponde al tema (l'elementale della terra Grande). Sebbene l'ankheg sia una bestia magica normalmente non sottoposta all'incantesimo *evoca alleato naturale*, le sue capacità di scavare e sputare acido lo rendevano perfetto per questo tema. Aggiungendo l'archetipo creatura della terra dal *Manuale dei Piani*, l'ankheg ha ottenuto il livello di potere appropriato. Inoltre, aggiungere l'archetipo fornisce un legame più forte alla Pietra del Mondo e il suo legame con il Piano Elementale della Terra.

Esempio di lista a tema: Difensori della Pietra del Mondo

In cima a una dolce collina, giace la Pietra del Mondo, che collega il Piano Materiale al Piano Elementale della Terra. La potente natura magica della Pietra del Mondo è un emblema dello stoico potere della natura. Questo potere, però, attrae da sempre l'attenzione di chi vorrebbe sfruttarlo per i propri desideri personali invece che per proteggere la natura. Un gruppo di leali druidi difende la Pietra del Mondo da questi assalti, ed essa in cambio fornisce loro grandi poteri nell'evocazione di creature della terra. Se si usa questa variante nella campagna, i druidi devoti alla difesa della Pietra del Mondo evocano tramite gli incantesimi *evoca alleato naturale* le seguenti creature.

Creatura	Archetipo	Allineamento	GS
Evoca alleato naturale I			
Cane	Terra[1]	N	1/3
Tasso	-	N	1/2
Evoca alleato naturale II			
Elementale piccolo (terra)	-	N	1
Lupo	Terra[1]	N	1
Evoca alleato naturale III			
Donnola crudele	Terra[1]	N	2
Spuntone roccioso[2]	-	N	2
Tasso crudele	-	N	2
Evoca alleato naturale IV			
Elementale medio (terra)	-	N	3
Mephit del sale	-	N	3
Mephit della terra	-	N	3
Xorn minore	-	N	3
Evoca alleato naturale V			
Ankheg	Terra[1]	N	4
Elementale grande (terra)	-	N	5
Evoca alleato naturale VI			
Elementale enorme (terra)	-	N	7
Rinoceronte	Terra[1]	N	6
Xorn medio	-	N	6
Evoca alleato naturale VII			
Elementale maggiore (terra)	-	N	9
Xorn anziano	-	N	8
Evoca alleato naturale VIII			
Galeb duhr[2]	-	N	9
Predatore delle dune[2]	-	NM	9
Evoca alleato naturale IX			
Elementale anziano (terra)	-	N	11
Unicorno, corsiere celestiale	Terra[1]	NB	14

1 Appare nel *Manuale dei Piani*.
2 Appare nel *Manuale dei Mostri II*.

Esempio di lista a tema: Luce dei Cieli

Un gruppo di chierici che segue gli insegnamenti di Heironeous e Corellon Larethian e alcuni evocatori di allineamento buono si sono riuniti per perseguire un obiettivo comune. Composta principalmente di umani ed elfi, l'organizzazione comprende anche qualche aasimar e creature mezzo-celestiali. Tramite l'evocazione di creature celestiali, questo gruppo collabora per dissolvere la paura che molti provano nei confronti dei praticanti di magia e per portare il Piano Materiale più vicino agli ideali dei Piani Superiori. I membri della Luce dei Cieli evocano mostri dalla seguente lista personalizzata.

Creatura	Archetipo	Allineamento	GS
Evoca mostri I			
Cane	Celestiale	LB	1/3
Falco	Celestiale o aria[1]	CB	1/3
Focena	Celestiale	NB	1/2
Evoca mostri II			
Aquila	Celestiale o aria[1]	CB	1/2
Cane da galoppo	Celestiale	CB	1/2
Evoca mostri III			
Elementale piccolo (aria o fuoco)	-	N	1
Ippogrifo	Celestiale o aria[1]	CB	2
Tasso crudele	Celestiale	LB	2
Evoca mostri IV			
Aquila gigante	Celestiale o aria[1]	LB	4
Arconte lanterna	-	LB	2
Bariaur[2]	-	CB	3
Leone	Celestiale	CB	4
Evoca mostri V			
Arconte segugio	-	LB	4
Elementale medio (aria o fuoco)	-	N	3
Orso bruno	Celestiale	LB	5
Evoca mostri VI			
Eladrin, bralani	-	CB	6
Elementale grande (aria o fuoco)	-	N	5
Orso polare	Celestiale	LB	6
Evoca mostri VII			
Elementale enorme (aria o fuoco)	-	N	7
Guardinal, avoral	-	NB	7
Evoca mostri VIII			
Elementale maggiore (aria o fuoco)	-	N	9
Orso crudele	Celestiale	LB	9
Evoca mostri IX			
Elementale anziano (aria o fuoco)	-	N	11
Roc	Celestiale o aria[1]	LB	11

1 Appare nel *Manuale dei Piani*.
2 Appare nel *Libro delle Imprese Eroiche* e nel *Manuale dei Piani*.

Esempio di lista a tema: Supplicanti di Yeenoghu

Un'alleanza inconsulta di selvaggi gnoll adepti, folli umani chierici ed evocatori, e una manciata di disperati incantatori di origini più esotiche rendono omaggio a Yeenoghu, il Principe Demoniaco degli Gnoll. In cambio della loro devozione, Yeenoghu permette loro di evocare i suoi servitori presi direttamente dalle sue legioni di demoni e gnoll demoniaci e infusi d'ombra. Se si usa questa lista variante nella campagna, gli incantatori devoti a Yeenoghu evocano i seguenti mostri tramite gli incantesimi *evoca mostri*, quale che sia la loro classe.

Creatura	Archetipo	Allineamento	GS
Evoca mostri I			
Falco	Immondo	CM	1/3
Topo crudele	Immondo	CM	1/3
Evoca mostri II			
Ghoul (extraplanare)	-	CM	1
Gnoll	Immondo	CM	1
Iena	Immondo	CM	1
Evoca mostri III			
Demone, dretch	-	CM	2
Elementale piccolo (fuoco o terra)	-	N	1
Gnoll, guerriero di 1° livello	Immondo	CM	2
Iena	Ombra[1]	CM	2
Evoca mostri IV			
Ghast (extraplanare)	-	CM	3
Iena crudele (come lupo crudele)	Immondo	CM	4
Iena crudele (come lupo crudele)	Ombra[1]	CM	4
Ululatore	-	CM	3
Evoca mostri V			
Elementale medio (fuoco o terra)	-	N	3
Gnoll, barbaro di 4° livello	Immondo	CM	5
Marrash[2]	-	LM	5
Evoca mostri VI			
Bestia del caos	-	CN	7
Elementale grande (fuoco o terra)	-	N	5
Gnoll, ranger di 5° livello	Immondo	CM	6
Evoca mostri VII			
Demone, babau	-	CM	5
Elementale enorme (fuoco o terra)	-	N	7
Gnoll, ladro di 7° livello	Ombra[1]	CM	8
Evoca mostri VIII			
Demone, vrock	-	CM	9
Elementale maggiore (fuoco o terra)	-	N	9
Gnoll, guerriero di 8° livello	Immondo	CM	9
Evoca mostri IX			
Demone, bebilith	-	CM	10
Demone, hezrou	-	CM	11
Elementale anziano (fuoco o terra)	-	N	11

1 Appare nel *Manuale dei Piani*.
2 Appare nel *Manuale dei Mostri II*.

LISTE DI EVOCAZIONE INDIVIDUALI

In questa variante, ogni incantatore possiede una lista unica di mostri che è in grado di evocare con un incantesimo *evoca mostri* e *evoca alleato naturale*. Quando un incantatore ottiene accesso a un incantesimo *evoca*, sceglie un mostro dalla lista. Questo mostro prescelto è l'unico mostro che può evocare con quell'incantesimo. Il DM è libero di scegliere il metodo tramite il quale i personaggi possono aggiungere mostri alla loro lista di evocazione tramite questa variante, ma è importante che il metodo sia valido per tutti gli incantatori. Ecco qui alcuni suggerimenti per determinare quando un incantatore può aggiungere un mostro alla sua lista di evocazione.

Aggiungere un mostro a una lista di evocazione ogni volta che si ottiene accesso a un nuovo livello di incantesimo. La maggior parte dei personaggi che faranno uso di questa opzione non avranno a disposizione più di un paio di mostri per ogni incantesimo. Favorisce i personaggi con accesso a una serie di incantesimi *evoca* (come chierici e druidi).

Aggiungere un mostro a ogni lista di evocazione ogni volta che si ottiene accesso a un nuovo livello di incantesimo. I personaggi che usano questa opzione dispongono di più mostri per i loro incantesimi *evoca* di livello più basso (o guadagnati per primi), e meno per quelli ottenuti agli alti livelli. Favorisce i personaggi con accesso a una serie di incantesimi *evoca* (come chierici e druidi).

Aggiungere un mostro a una lista di evocazione a cui il personaggio ha accesso (o conosce, per i personaggi con un numero limitato di incantesimi conosciuti) ogni volta che si ottiene un nuovo livello da incantatore. Simile alla prima opzione, ma ogni lista è lunga circa il doppio.

Aggiungere un mostro a ogni lista di evocazione a cui il personaggio ha accesso (o conosce, per i personaggi con un numero limitato di incantesimi conosciuti) ogni volta che si ottiene un nuovo livello da incantatore. Simile alla seconda opzione, ma ogni lista è lunga circa il doppio.

Aggiungere un mostro alla lista di evocazione appropriata ogni volta che il personaggio è testimone dell'evocazione della creatura da parte di un altro incantatore. Con questa variante, il DM può anche richiedere una prova riuscita di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per apprendere come evocare la nuova creatura.

Le liste individuali di esempio presentate di seguito sono state generate usando la procedura "aggiungere un mostro

DIETRO IL SIPARIO: LISTE DI EVOCAZIONE

Gran parte del potenziale di questa variante di arricchire il gioco richiede che si differenzino gli evocatori lungo linee specifiche e si assegni a ciascuno una lista diversa, dando un particolare sapore a ciascun gruppo. Ecco alcuni modi in cui si possono suddividere gli incantatori che utilizzano gli incantesimi di evocazione.

Per specializzazione magica (mago contro evocatore; gli altri maghi specialisti potrebbero avere le loro liste personalizzate).

Per classe (mago contro stregone, arcano contro divino, ogni classe, e così via).

Per razza (i nani evocano creature della terra, gli elfi evocano folletti e così via).

Per regione nativa (nazione, città, piano e così via).

Per località attuale (ad esempio, in prossimità a un vulcano gli incantatori evocano creature del fuoco).

Per allineamento dell'incantatore.

Per sesso.

Per gilda di incantatori.

Per individuo.

a una lista di evocazione a cui il personaggio ha accesso ogni volta che si ottiene un nuovo livello da incantatore". Entrambi gli incantatori ottengono accesso all'incantesimo *evoca* di 9° livello al 17° livello. In virtù di ciò, dal 1° al 17° livello è meglio per loro scegliere un mostro dalla lista più alta a loro disposizione. Dato però che il numero di incantesimi di 9° livello che possono lanciare è molto limitato, è meglio che ai livelli dal 18° al 20° aggiungano dei mostri alle liste di evocazione di livello inferiore. Ciò spiega lo strano ordine dei livelli alla fine delle liste di evocazione individuali. Ad esempio, quando Caldark Eberkson raggiunge il 18° livello, ha accesso a soli due incantesimi di 9° livello al giorno. Sebbene prepari *evoca mostri IX* praticamente ogni giorno, l'elementale della terra anziano è praticamente la miglior scelta per lui in qualsiasi combattimento, e aggiungere un altro mostro alla sua lista di *evoca mostri IX* non avrebbe molto senso. Egli aggiunge invece la tigre crudele celestiale alla sua lista di *evoca mostri VIII*.

Esempio di lista individuale: Caldark Eberkson

Un nano chierico con la passione per il combattimento in mischia, Caldark Eberkson ha riscosso un notevole successo nell'utilizzare il primo round di combattimento per evocare un mostro fisicamente potente e poi gettarsi in battaglia al suo fianco. La lista individuale di evocazione di Caldark è descritta di seguito.

La lista seguente è stata costruita utilizzando la procedura con l'incantatore che ottiene accesso a un nuovo mostro su di una lista di evocazione ogni volta che ottiene un nuovo livello. Con le tattiche e la personalità di Caldark in mente, il primo mostro preso ad ogni livello dell'incantesimo è un mostro grosso e potente fisicamente. I mostri successivi allo stesso livello dell'incantesimo tendono ad avere capacità di movimento o capacità magiche più versatili.

Livello	Creatura	Archetipo	Allineamento	GS
Evoca mostri I				
1°	Tasso	Celestiale	LB	1/2
2°	Falco	Celestiale	LB	1/2
Evoca mostri II				
3°	Lupo	Celestiale	LB	1
4°	Squalo Medio	Celestiale	LB	1
Evoca mostri III				
5°	Orso nero	Celestiale	LB	2
6°	Elementale piccolo (fuoco)	-	N	1
Evoca mostri IV				
7°	Leone	Celestiale	LB	4
8°	Arconte lanterna	-	LB	2
Evoca mostri V				
9°	Orso bruno	Celestiale	LB	5
10°	Elementale medio (fuoco)	-	N	3
Evoca mostri VI				
11°	Leone crudele	Celestiale	LB	7
12°	Balena, orca	Celestiale	LB	7
Evoca mostri VII				
13°	Elefante	Celestiale	LB	9
14°	Guardinal, avoral	-	NB	9
Evoca mostri VIII				
15°	Elementale della terra maggiore	-	N	9
16°	Lillend	-	CB	7
18°	Tigre crudele	Celestiale	LB	10
Evoca mostri IX				
17°	Elementale della terra anziano	-	N	11
19°	Roc	Celestiale	LB	11
20°	Guardinal, leonal	-	NB	12

Esempio di lista individuale: Gwenna Greenbottle

Un'halfling druida che preferisce combattere a distanza dalla sella del suo cavallo da galoppo compagno animale, Gwenna Greenbottle preferisce evocare mostri rapidi capaci di tenere il ritmo della sua cavalcatura e rapidi abbastanza da frapporsi tra lei e i suoi avversari nel mezzo del combattimento.

La lista seguente è stata costruita utilizzando la procedura con l'incantatore che ottiene accesso a un nuovo mostro su di una lista di evocazione ogni volta che ottiene un livello. Con le tattiche e la personalità di Gwenna in mente, il primo mostro preso a ogni livello dell'incantesimo è un animale veloce, di solito in grado di volare. I mostri successivi allo stesso livello dell'incantesimo tendono a essere grossi quadrupedi in grado di servirla come cavalcature temporanee.

Livello	Creatura	Archetipo	Allineamento	GS
Evoca alleato naturale I				
1°	Gufo	-	N	1/4
2°	Lupo	-	N	1
Evoca alleato naturale II				
3°	Pipistrello crudele	-	N	2
4°	Orso nero	-	N	2
Evoca alleato naturale III				
5°	Aquila gigante	-	NB	3
6°	Lupo crudele	-	N	3
Evoca alleato naturale IV				
7°	Falcofreccia giovane	-	N	3
8°	Unicorno	-	CB	3
Evoca alleato naturale V				
9°	Grifone	-	N	4
10°	Orso polare	-	N	4
Evoca alleato naturale VI				
11°	Elefante	-	N	7
12°	Orso crudele	-	N	7
Evoca alleato naturale VII				
13°	Falcofreccia anziano	-	N	8
14°	Elementale superiore	-	N	9
16°	Tigre crudele	-	N	8
20°	Djinni (genio)	-	NB	5
Evoca alleato naturale VIII				
15°	Roc	-	N	9
19°	Squalo crudele	-	N	9
Evoca alleato naturale IX				
17°	Elementale della terra anziano	-	N	11
18°	Unicorno, corsiere celestiale	-	CB	13

COMPONENTI METAMAGICHE

Con questa variante, gli incantatori possono produrre incantesimi più potenti utilizzando una rara ed esotica componente metamagica nel lancio di un incantesimo, al posto della componente materiale standard dell'incantesimo (o in aggiunta alle altre componenti dell'incantesimo, se non ha componente materiale).

Un incantatore che utilizza una componente metamagica lancia un incantesimo come se avesse applicato uno specifico talento di metamagia all'incantesimo stesso. Il processo di lancio funziona altrimenti come se il personaggio lanciasse la versione standard dell'incantesimo. Ad esempio, Mialee può lanciare una *palla di fuoco* ampliata utilizzando un opale di fuoco da 1.900 mo (la componente metamagica) invece di una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo (la componente materiale). Un mago non deve preparare un incantesimo del genere come incantesimo di livello superiore, e uno stregone non utilizza uno slot incantesimo di livello superiore né necessita di un'azione di round completo per lanciare l'incantesimo.

Un incantatore può usare una componente metamagica senza possedere il relativo talento di metamagia. L'incantatore si limita a scegliere al momento del lancio dell'incantesimo se utilizzare la componente materiale (se c'è) data nel *Manuale del Giocatore* o la componente metamagica fornita in queste regole varianti. In entrambi i casi, il processo di lancio consuma la componente materiale o la componente metamagica.

Un personaggio non può usare una componente metamagica per aggiungere l'effetto di un talento di metamagia a un incantesimo o effetto generato da un oggetto magico. Se un incantesimo ha una componente materiale arcana o un focus divino (mostrato nella descrizione dell'incantesimo come M/FD), allora un incantatore divino deve possedere la rilevante componente metamagica in aggiunta al suo simbolo sacro. Alcuni incantesimi che hanno una componente materiale costosa non possono essere resi più potenti dall'uso di componenti metamagiche, e alcuni incantesimi non hanno componenti metamagiche perché non esiste alcun modo utile di aggiungergli l'effetto di un talento di metamagia.

COMPONENTI METAMAGICHE SPECIFICHE

La Tabella 5-2: "Componenti metamagiche" presenta una lista di componenti metamagiche per gli incantesimi del *Manuale del Giocatore*. C'è moltissimo spazio per aggiungere componenti metamagiche proprie della vostra campagna, dato che ogni incantesimo presentato qui ha solo una componente metamagica e quindi un solo effetto metamagico associato ad esso. Farlo è un ottimo modo per aggiungere sapore al vostro mondo di campagna. Forse tutte le vostre componenti metamagiche sono reagenti alchemici, o forse i nani del vostro mondo di campagna utilizzano solo gemme grezze come loro componenti. Gli incantatori davvero malvagi potrebbero usare componenti metamagiche infami e disgustose. Scoprire una nuova componente metamagica è anche un'utile attività per gli incantatori che hanno tempo da dedicare alla ricerca di incantesimi.

La voce nella tabella presenta un'ampia varietà di componenti metamagiche, ognuna delle quali appartiene a una delle seguenti categorie.

Versioni costose di componenti materiali esistenti

Visione del vero, ad esempio, richiede un raro unguento come componente materiale. È facile immaginare che usando più unguento la durata dell'incantesimo possa essere estesa. Il semplice dire "ancora di più" è un'ottima componente metamagica per incantesimi che già possiedono componenti materiali costose. La *sfera elastica di Otiluke* ha un pezzo semisferico di cristallo come componente materiale. Non ha costo, e si può trovare quel pezzo di cristallo in una borsa dei componenti degli incantesimi. La componente metamagica dell'incantesimo è una sfera di cristallo puro del valore di 850 mo, ovvero una versione costosa della componente materiale presentata nel *Manuale del Giocatore*.

Gemme

Molti degli incantesimi del *Manuale del Giocatore* richiedono già gemme costose come componenti materiali, e i giocatori sono abituati all'idea che potenti effetti magici a volte richiedano gemme, che siano tagliate o fatte in polvere. Le gemme sono buone componenti metamagiche (dal punto di vista di un personaggio) perché sono facili da trasportare, possono essere trovate come tesori, e esiste il precedente di pietre preziose utilizzate come fonte di potere magico. Sono una scelta particolarmente buona per componenti metamagiche potenti (che massimizzano, amplificano o rendono rapido un incantesimo), dato che una gemma può facilmente valore 5.000 mo o più.

Gioielli e oggetti d'arte

I gioielli (dalle cavigliere ai cerchietti) e gli oggetti d'arte come statuette e incisioni sono un'ottima scelta di componente metamagica. Viene ritenuto un uso mistico appropriato utilizzare un medaglione dorato come componente metamagica di *ipnosi*, ad esempio. Come le gemme, i gioielli e gli oggetti d'arte sembrano funzionare particolarmente bene come componenti magiche costose dato che è facile immaginarne il valore come tali, e poiché possono essere trovati come tesori.

Altri tesori

In certi casi, un'arma o altro tesoro (di solito di natura magica) trova posto nella lista delle componenti metamagiche quando appropriata al tema. Per i personaggi che affrontano molti PNG ben equipaggiati, utilizzare i tesori come componenti metamagiche è spesso un'utile alternativa al semplice caricarsi gli oggetti per riportarli in paese a venderli. I personaggi di alto livello che normalmente scarterebbero un'arma con un semplice bonus di potenziamento +1 potrebbero pensarci due volte se sapessero che si tratta di una componente metamagica per la versione rapida dell'incantesimo *allineare arma*.

Componenti metamagiche vegetali

Alcuni incantesimi, in particolare quelli da druido, hanno funghi, erbe o altre componenti metamagiche derivate da piante rare attentamente coltivate da mano esperte. Queste componenti metamagiche, spesso definite oggetti "di cura druidica" nella Tabella 5-2, hanno un potenziale vantaggio per i PG perché alcuni personaggi potrebbero possedere la capacità di crescere e coltivare queste piante, e quindi risparmiare denaro.

Per crescere e coltivare una componente metamagica vegetale, un personaggio deve prima piantare e curare i semi, cosa che richiede un mese per 1.000 mo di valore (o frazione) della componente metamagica. Al termine di questo periodo, il personaggio deve effettuare una prova di Professione (erborista) (CD 20 + 1 per 1.000 mo di valore della componente metamagica) per coltivare la pianta in modo appropriato. Un personaggio può coltivare più componenti metamagiche alla volta, ma ogni pianta curata dopo la prima piantata allo stesso tempo aggiunge 1 alla CD di tutte le prove di Professione (erborista) effettuate in quel periodo.

Componenti metamagiche alchemiche

L'alchimia fornisce un'altra fonte tradizionale di componenti metamagiche: è celebre l'archetipo fantasy del mago che prepara potenti sostanze nel suo umido laboratorio. Una voce nella

continua a pagina 149

REGOLA PERSONALIZZATA: METAMAGIA E STREGONI I

Uno stregone che vuole fare un uso migliore dei suoi talenti di metamagia, incluso il possibile uso di Incantesimi Rapidi, può trattare una versione metamagica di un incantesimo come un incantesimo conosciuto unico. Egli deve conoscere i talenti di metamagia da applicare all'incantesimo, e la versione non modificata dello stesso. Ad esempio, uno stregone di 10° livello che conosce *dardo incantato* e il talento Incantesimi Rapidi può aggiungere "*dardo incantato* rapido" alla sua lista degli incantesimi conosciuti, considerandolo come un incantesimo di 5° livello.

–James Wyatt

Tabella 5-2: Componenti metamagiche

Nome dell'incantesimo	Effetto di metamagia	Componenti di metamagia	Costo minimo
Aiuto	Esteso	Acqua consacrata appositamente	340 mo
Allarme	Ampliato	Gesso raro	1.000 mo
Alleato planare	-	-	-
Alleato planare superiore	-	-	-
Allineamento imperscrutabile	Esteso	Sudario di velluto ricamato	450 mo
Allineare arma	Rapido	Arma con bonus di potenziamento +1	2.300 mo
Allucinazione mortale	Intensificato +1	Incisione all'acquaforte da incubo	850 mo
Alterare se stesso	Silenzioso e immobile	Specchio con filigrana d'argento	830 mo
Ammorbidire terra e pietra	Ingrandito	Fango dell'Ade appositamente preparato	450 mo
Analizzare dweomer	Ingrandito	Erbe sparse su legno infiammabile	940 mo
Anatema	Silenzioso	Maschera d'argilla in miniatura	190 mo
Ancora dimensionale	Esteso	Miniatura di ancora incisa con rune	850 mo
Animale messaggero	Esteso	Minuscolo collare con campana d'oro	340 mo
Animare corde	Ingrandito	Filo di ottone	190 mo
Animare morti	Silenzioso	Onice di sangue	570 mo
Animare oggetti	Ingrandito	Fili per marionette fatti in oro	940 mo
Animare vegetali	Silenzioso	Raro alberello sradicato	1.100 mo
Anti-individuazione	Esteso	Grata incisa nell'ebano	700 mo
Antipatia	Esteso	Allume intriso di sangue antico	1.200 mo
Aprire/chiudere	Ingrandito	Chiave d'argento	25 mo
Arma distruttiva	Esteso	Pietra pomice fatta con pietra tombale	1.050 mo
Arma magica	Esteso	Sangue distillato alchemicamente	250 mo
Arma magica superiore	Esteso	Sangue purificato alchemicamente	750 mo
Arma spirituale	Ingrandito	Versione perfetta dell'arma	Varia
Armatura magica	Esteso	Catena di anelli di mithral	250 mo
Astuzia della volpe	Esteso	Granato	450 mo
Astuzia della volpe di massa	Esteso	Granato	1.250 mo
Aura magica di Nystul	Intensificato +3	Collana di ametista	1.350 mo
Aura sacra	Esteso	Scudo con bonus di potenziamento +1	1.153 mo
Aura sacrilega	Esteso	Scudo con bonus di potenziamento +1	1.153 mo
Bacche benefiche	Potenziato	Resina di albero	700 mo
Bagliore solare	Ampliato	Giavellotto con rune coperte di fosforo	4.950 mo
Banchetto degli eroi	Esteso	Spezie rare	1.250 mo
Barriera di lame	Potenziato	Arma tagliente con bonus di potenziamento +1	2.300 mo
Bastone dell'incantesimo	-	-	-
Blasfemia	Intensificato +2	Piuma appositamente preparata di ala di arconte	3.100 mo
Blocca animali	Intensificato +2	Guanto d'arme di acciaio decorativo	1.100 mo
Blocca mostri	Intensificato +2	Verga di ferro freddo incisa	2.300 mo
Blocca mostri di massa	Intensificato +2	Verga di ferro freddo incisa	3.900 mo
Blocca persone	Intensificato +2	Lingotto di ferro freddo inciso	1.100 mo
Blocca persone di massa	Intensificato +2	Lingotto di ferro freddo inciso	3.100 mo
Blocca porte	Rapido	Chiave d'ebano	2.200 mo
Bocca magica	-	-	-
Buone speranze	Esteso	Collare di ottone inciso	650 mo
Caduta morbida	Ingrandito	Peluria di oca nera	250 mo
Calappio	-	-	-
Camminare sull'acqua	Esteso	Bracciali di corallo	650 mo
Camminare nell'aria	Rapido	Ampolla chiusa di aria elementale	3.500 mo
Camminare nelle ombre	Esteso	Tormalina nera	1.250 mo
Camminare nel vento	Esteso	Nube di vapore da Arcadia	1.350 mo
Campo anti-magia	Ampliato	Limatura di ferro freddo	3.700 mo
Camuffare se stesso	Esteso	Cerone perfetto	250 mo
Cancellare	Ingrandito	Resina di pianta della gomma	250 mo
Canto di discordia	Ampliato	Conchiglia runica	3.750 mo
Capanna di Leomund	Esteso	Collana di biglie di cristallo	650 mo
Carne in pietra	Intensificato +2	Serpente della testa di medusa	2.700 mo
Catena di fulmini	Massimizzato	Frammento di pietra magnetica delle dimensioni di un pugno	4.350 mo
Cavalcatura	Rapido	Pelo di pegaso o incubo appositamente preparato	2.200 mo
Celare	Esteso	Unguento alchemico	1.450 mo
Cerchio magico contro il bene	Ampliato	Simbolo sacro appositamente preparato	2.550 mo
Cerchio magico contro il caos	Ampliato	Simbolo sacro appositamente preparato	2.550 mo
Cerchio magico contro la legge	Ampliato	Simbolo sacro appositamente preparato	2.550 mo
Cerchio magico contro il male	Ampliato	Simbolo sacro appositamente preparato	2.550 mo
Cerchio di morte	Ampliato	Polvere di perla nera	4.850 mo
Cerchio di teletrasporto	Esteso	Polvere d'ambra	2.850 mo
Charme su animali	Silenzioso	Frusta perfetta	301 mo
Charme sui mostri	Rapido	Granati	4.600 mo
Charme sui mostri di massa	Silenzioso	Granati	1.600 mo
Charme su persone	Immobile	Oli rari	250 mo
Chiaroudienza/chiaroveggenza	Esteso	Quarzo	650 mo

Clone	-	-	-
Colpo accurato	Rapido	Arco con bonus di potenziamento +1	2.330 mo
Colpo infuocato	Potenziato	Zolfo dal Piano Elementale del Fuoco	2.300 mo
Comandare non morti	Esteso	Simbolo sacro di divinità buono sconsacrato ritualmente	450 mo
Comandare vegetali	Intensificato +2	Defogliante alchemico	1.900 mo
Comando	Intensificato +3	Maschera incisa nell'avorio	1.350 mo
Comando superiore	Esteso	Maschera incisa nell'avorio	1.350 mo
Comprensione dei linguaggi	Esteso	Dizionario straniero	250 mo
Comunione	-	-	-
Comunione con la natura	Ampliato (vedi testo dell'incantesimo)	Mappa runica dell'area	3.750 mo
Confusione	Ampliato	Ghiande di un treant	3.150 mo
Confusione inferiore	Esteso	Ghiande di un faggio curato da un druido	250 mo
Congedo	Intensificato +2	Simbolo sacro appositamente benedetto	2.100 mo
Cono di freddo	Intensificato +1	Cono di quarzo inciso	1.050 mo
Conoscenza delle leggende	-	-	-
Conoscere direzione	-	-	-
Consacrare	Esteso	Acquasanta e polvere d'oro	450 mo
Contagio	Silenzioso	Teschio di animale morto di malattia	750 mo
Contattare altri piani	-	-	-
Contingenza	Esteso	Pelle di rakshasa	1.250 mo
Contrastare elementi	Esteso	*Pozione di cura ferite moderate*	300 mo
Controllare acqua	Esteso	Acqua dagli abissi gelati o sabbia dai deserti infiniti	850 mo
Controllare non morti	Intensificato +2	Maschera d'osso incisa	3.100 mo
Controllare tempo atmosferico	Esteso	Sfera di cristallo	1.450 mo
Controllare vegetali	Esteso	Defogliante alchemico	1.650 mo
Controllare venti	Intensificato +2	Fumo imbottigliato del Piano Elementale dell'Aria	2.300 mo
Corpo di ferro	Esteso	Bambola di ferro articolata	1.650 mo
Costrizione inferiore	Esteso	Bracciale ingioiellato	1.250 mo
Costrizione/cerca	Esteso	Bracciale d'oro	850 mo
Creare acqua	-	-	-
Creare cibo e acqua	-	-	-
Creare non morti	-	-	-
Creare non morti superiori	-	-	-
Creazione maggiore	Esteso	Essenza di phasm	1.050 mo
Creazione minore	Esteso	Resina di fustigatore	850 mo
Crescita animale	Esteso	Corna di cervo albino	790 mo
Crescita di spine	Intensificato +2	Pugnale scolpito nel basalto	1.500 mo
Crescita vegetale	Ingrandito	Semi trattati alchemicamente	650 mo
Cumulo strisciante	Potenziato	Erbe rare	3.900 mo
Cura ferite critiche	Potenziato	Balsamo alchemico	1.900 mo
Cura ferite critiche di massa	Potenziato	Laccio di rame dal Piano dell'Energia Positiva	3.900 mo
Cura ferite gravi	Potenziato	Balsamo alchemico	1.500 mo
Cura ferite gravi di massa	Potenziato	Laccio di rame dal Piano dell'Energia Positiva	3.100 mo
Cura ferite leggere	Potenziato	Balsamo alchemico	700 mo
Cura ferite leggere di massa	Potenziato	Laccio di rame dal Piano dell'Energia Positiva	2.300 mo
Cura ferite minori	Rapido	Balsamo alchemico	1.375 mo
Cura ferite moderate	Potenziato	Balsamo alchemico	1.100 mo
Cura ferite moderate di massa	Potenziato	Laccio di rame dal Piano dell'Energia Positiva	2.700 mo
Danza irresistibile di Otto	Silenzioso	Scarpe decorate con bottoni d'oro	1.650 mo
Dardo incantato	Potenziato	Due *frecce+3*	734 mo
Debilitazione	Potenziato	Teschio di wight appositamente preparato	1.900 mo
Deformare legno	Ingrandito	Verga da una quercia nera cresciuta da druidi	450 mo
Demenza	Intensificato +1	Acqua distillata dal Limbo	1.450 mo
Desiderio	-	-	-
Desiderio limitato	-	-	-
Destriero fantomatico	Esteso	Zoccolo di platino	650 mo
Dettame	Intensificato +2	Protoplasma di bestia del caos appositamente preparato	3.100 mo
Devastazione	Intensificato +2	Bambola incisa	700 mo
Disco fluttuante di Tenser	Esteso	Ampolla di mercurio	250 mo
Disgiunzione di Mordenkainen	Ingrandito e ampliato	Pietra del vuoto con trappola	8.600 mo
Disintegrazione	Potenziato	Pietra del vuoto con trappola	3.100 mo
Disperazione opprimente	Ampliato	Lacrime di couatl	3.150 mo
Dissacrare	Esteso	Acqua sacrilega e polvere d'oro	450 mo
Dissimulare	Intensificato +2	Filo d'oro avvolto intorno alla forma di una creatura	1.100 mo
Dissolvi il bene	Rapido	Opale nero	5.400 mo
Dissolvi il caos	Rapido	Zaffiro	5.400 mo
Dissolvi la legge	Rapido	Corindone giallo	5.400 mo
Dissolvi il male	Rapido	Diamante	5.400 mo
Dissolvi magie	Ampliato	Statuetta di ferro freddo	2.550 mo
Dissolvi magie superiore	Ampliato	Statuetta di ferro freddo	4.350 mo
Distorsione	Esteso	Denti di belva distorcente appositamente preparati	650 mo

Distruggere non morti	Ingrandito	Terra da tomba *santificata*	25 mo
Distruggere viventi	Intensificato +3	Corona di ossidiana	3.750 mo
Distruzione	Silenzioso e immobile	Simbolo sacro o sacrilego marchiato con un anatema	4.400 mo
Dito della morte	Ingrandito	Dito appositamente imbalsamato	1.450 mo
Divinazione	-	-	-
Dominare animali	Ingrandito	Collare in adamantio	650 mo
Dominare mostri	Ingrandito	Collare in adamantio borchiato di smeraldo	1.850 mo
Dominare persone	Rapido	Collare in adamantio borchiato di zaffiro	5.400 mo
Elucubrazione di Mordenkainen	Rapido	Anello di rubino	6.200 mo
Epurare invisibilità	Esteso	Prisma di cristallo	650 mo
Eroismo	Esteso	Brandy di qualità	650 mo
Eroismo superiore	Esteso	Whisky di qualità	1.250 mo
Esigere	Intensificato +1	Filo d'oro e piccole parti del soggetto	1.850 mo
Esplosione solare	Ampliato	Pietra del sole incisa su di un'immagine scolpita	5.550 mo
Estasiare	Intensificato +2	Miniatura d'oro	1.100 mo
Estinguere fuoco	Ingrandito	Acqua dall'extraplanare Fiume Oceanus	650 mo
Estremità affilata	Esteso	Pietra pomice attraversata da vene di pirite	650 mo
Evoca alleato naturale I	Esteso	Vischio cresciuto dai druidi	250 mo
Evoca alleato naturale II	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	1.100 mo
Evoca alleato naturale III	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	1.500 mo
Evoca alleato naturale IV	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	1.900 mo
Evoca alleato naturale V	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	2.300 mo
Evoca alleato naturale VI	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	2.700 mo
Evoca alleato naturale VII	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	3.100 mo
Evoca alleato naturale VIII	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	3.500 mo
Evoca alleato naturale IX	Potenziato	Vischio cresciuto dai druidi	3.900 mo
Evoca mostri I	Esteso	Perla	250 mo
Evoca mostri II	Potenziato	Perla	1.100 mo
Evoca mostri III	Potenziato	Perla	1.500 mo
Evoca mostri IV	Potenziato	Perla	1.900 mo
Evoca mostri V	Potenziato	Perla	2.300 mo
Evoca mostri VI	Potenziato	Perla	2.700 mo
Evoca mostri VII	Potenziato	Perla	3.100 mo
Evoca mostri VIII	Potenziato	Perla	3.500 mo
Evoca mostri IX	Potenziato	Perla	3.900 mo
Evoca sciame	Esteso	Tessuto rosso ricamato con rune	450 mo
Evoca strumento	-	-	-
Evocazioni istantanee di Drawmij	-	-	-
Fabbricare	-	-	-
Fatale	Intensificato +1	Incisione all'acquaforte da incubo	1.850 mo
Favore divino	Esteso	Scritture autografe	250 mo
Ferire	Intensificato +1	Cuore inciso nell'onice	1.250 mo
Fermare non morti	Intensificato +2	Zolfo abissale	1.500 mo
Fermare il tempo	Potenziato	Osso della nocca di titano appositamente preparato	3.900 mo
Fiamma perenne	Intensificato +1	Polvere di rubino	500 mo
Fiotto acido	Ingrandito	Rara pelle di rospo	20 mo
Folata di vento	Ampliato	Elaborato ventaglio laccato	1.950 mo
Fondersi nella pietra	Esteso	Miniatura incisa nella pietra	650 mo
Forma arborea	Esteso	Velo tessuto con foglie cresciute da druidi	450 mo
Forma eterea	Esteso	Miniatura scolpita dal solido etereo	1.850 mo
Forma gassosa	Immobile	Fumo in bottiglia dal cratere di un vulcano	650 mo
Forme animali	Esteso	Rara varietà di vischio	1.200 mo
Forza del toro	Esteso	Polvere di adamantio	340 mo
Forza del toro di massa	Esteso	Polvere di adamantio	940 mo
Foschia occultante	Esteso	Calice d'argento	250 mo
Frantumare	Ampliato	Cubi incisi nel cristallo	1.950 mo
Frastornare	Esteso	Lana da una pecora allevata da un satiro	25 mo
Frastornare mostri	Rapido	Mandibola di umber hulk	3.000 mo
Freccia acida di Melf	Potenziato	Quattro dardi perfetti	1.200 mo
Freccia infuocata	Potenziato	Testa di freccia ricavata dalla selce	1.500 mo
Fulmine	Ampliato	Scaglie di drago blu	2.550 mo
Fuorviare	Intensificato +1	Marionetta bizzarra	1.250 mo
Gabbia di forza	Ingrandito	Polvere di rubino	3.000 mo
Gelare il metallo	Esteso	Acqua di fonte ghiacciata	450 mo
Giara magica	Esteso	Gemma o cristallo	1.100 mo
Giusto potere	Esteso	Simbolo sacro preparato ritualmente	1.050 mo
Glifo di interdizione	Intensificato +2	Incenso e diamante in polvere	1.700 mo
Glifo di interdizione superiore	Intensificato +2	Incenso e diamante in polvere	3.100 mo
Globo di invulnerabilità	Ampliato	Perle	3.150 mo
Globo di invulnerabilità inferiore	Ampliato	Perle	4.350 mo
Grazia del gatto	Esteso	Ampolla di mercurio	340 mo
Grazia del gatto di massa	Esteso	Ampolla di mercurio	940 mo

Grido	Ampliato	Gong decorato di platino	3.150 mo
Grido superiore	Ampliato	Tromba decorata di platino	5.550 mo
Guarigione	Intensificato +1	Cuore inciso nell'alabastro	1.250 mo
Guarigione di massa	Intensificato +1	Cuore inciso nell'alabastro	1.850 mo
Guarire cavalcatura	Rapido	Balsamo alchemico	3.800 mo
Guida	Esteso	Libro di preghiere	25 mo
Guscio anti-vegetali	Esteso	Oli rari	640 mo
Guscio anti-vita	Ampliato	Teschio con rune incise	3.300 mo
Identificare	-	-	-
Immagine maggiore	Intensificato +2	Pigmenti rari	1.500 mo
Immagine minore	Intensificato +2	Pigmenti rari	1.100 mo
Immagine permanente	Intensificato +2	Pigmenti rari	2.700 mo
Immagine persistente	Intensificato +2	Pigmenti rari	2.300 mo
Immagine programmata	Intensificato +2	Pigmenti rari	2.700 mo
Immagine proiettata	Esteso	Specchio distorto	1.450 mo
Immagine silenziosa	Intensificato +2	Pigmenti rari	700 mo
Immagine speculare	Esteso	Minuscola bambola di se stesso	450 mo
Immunità agli incantesimi	Esteso	Selenite	850 mo
Immunità agli incantesimi superiore	Esteso	Selenite	1.650 mo
Implosione	Esteso	Miniatura di vetro	1.850 mo
Imprigionare	Intensificato +2	Sfera di giada incisa	3.900 mo
Incubo	Intensificato +2	Spezie rare	2.300 mo
Incuti paura	Potenziato	Antiche ossa ridotte in polvere	700 mo
Individuazione di animali o vegetali	Ingrandito	Cinque *frecce+1*	235 mo
Individuazione del bene	Silenzioso e immobile	Lente di vetro frantumata	700 mo
Individuazione di calappi e trabocchetti	Esteso	Verga divinatoria di legnoscuro	250 mo
Individuazione del caos	Silenzioso e immobile	Lente di vetro frantumata	700 mo
Individuazione della legge	Silenzioso e immobile	Lente di vetro frantumata	700 mo
Individuazione del magico	Silenzioso e immobile	Corta verga di ferro freddo	275 mo
Individuazione del male	Silenzioso e immobile	Lente di vetro frantumata	700 mo
Individuazione dei non morti	Esteso	Teschio senza mascella appositamente preparato	250 mo
Individuazione dei pensieri	Intensificato +2	Disco di platino	1.100 mo
Individuazione delle porte segrete	Esteso	Massa di fili di rame e d'argento	250 mo
Individuazione dello scrutamento	Ampliato	Maschera domino borchiata con gioielli	3.150 mo
Individuazione del veleno	Ingrandito	Lingua di serpente appositamente preparata	25 mo
Infliggi ferite critiche	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	3.150 mo
Infliggi ferite critiche di massa	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	5.550 mo
Infliggi ferite gravi	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	2.550 mo
Infliggi ferite gravi di massa	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	4.950 mo
Infliggi ferite leggere	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	1.350 mo
Infliggi ferite leggere di massa	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	3.750 mo
Infliggi ferite minori	Rapido	Simbolo sacro di ossidiana	1.375 mo
Infliggi ferite moderate	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	1.950 mo
Infliggi ferite moderate di massa	Massimizzato	Simbolo sacro di ossidiana	4.350 mo
Influenza sacrilega	Potenziato	Polvere dell'Ade	1.900 mo
Infondere capacità magiche	-	-	-
Ingrandire persone	Esteso	Rari fagioli cresciuti da druidi	250 mo
Ingrandire persone di massa	Esteso	Rare bacche cresciute da druidi	850 mo
Interdizione alla morte	Esteso	Hennè per tatuare la creatura toccata	850 mo
Intralciare	Ampliato	Fertilizzante alchemico	1.350 mo
Intrappolare l'anima	-	-	-
Inversione della gravità	Rapido	Magnetite estratta in Pandemonium	7.400 mo
Inviare	-	-	-
Invisibilità	Esteso	Ciglio di janni	450 mo
Invisibilità di massa	Esteso	Ciglio di efreeti	1.450 mo
Invisibilità superiore	Esteso	Ciglio di djinni	850 mo
Ipnosi	Silenzioso e immobile	Medaglione d'oro	700 mo
Ira	Esteso	Buona birra	650 mo
Ira dell'ordine	Potenziato	Denti di macchinario di Mechanus	1.900 mo
Labirinto	Ingrandito	Corno di minotauro inciso	1.650 mo
Lama infuocata	Esteso	Scimitarra perfetta	315 mo
Lamento della banshee	Ingrandito e ampliato	Essenza di banshee intrappolata	8.600 mo
Lampo	Silenzioso	Magnesio in polvere	25 mo
Legame planare	Intensificato +2	Filigrana d'argento intorno a *cerchio magico*	2.700 mo
Legame planare inferiore	Intensificato +2	Filigrana di rame intorno a *cerchio magico*	2.300 mo
Legame planare superiore	Intensificato +2	Filigrana d'oro intorno a *cerchio magico*	3.500 mo
Legame telepatico di Rary	Esteso	Gusci di uova di drago	1.050 mo
Legare anima	-	-	-
Legno di ferro	Esteso	Legnoscuro modellato a forma dell'oggetto	Varia
Lentezza	Intensificato +2	Ambra liquida	1.500 mo

Lettura del magico	Esteso	Prisma minerale	25 mo
Levitazione	Ingrandito	Laccio di pelle di manticora	250 mo
Libertà	Immobile	*olio della scivolosità*	1.000 mo
Libertà di movimento	Immobile	*olio della scivolosità*	1.000 mo
Linguaggi	Esteso	Modello di ottone di uno ziggurat	750 mo
Localizza creatura	Ingrandito	Pelliccia di segugio infernale appositamente conciata	850 mo
Localizza oggetto	Ingrandito	Ramo biforcuto di legnoscuro	450 mo
Loquacità	Immobile	Liquore di qualità	650 mo
Luce	Silenzioso	Muffa fosforescente	25 mo
Luce diurna	Silenzioso e immobile	Vernice alchemica	1.500 mo
Luce incandescente	Massimizzato	Topazio giallo	2.550 mo
Luci danzanti	Esteso	Mosche di fuoco anarchiche del Limbo	25 mo
Luminescenza	Ampliato	Funghi cresciuti da druidi	1.350 mo
Maledire l'acqua	-	-	-
Mano in aiuto	Ingrandito	Scultura in avorio di una mano	650 mo
Mano interposta di Bigby	Immobile	Tirapugni placcato d'ottone	790 mo
Mano magica	Ingrandito	Palmo di scimmia	25 mo
Mano possente di Bigby	Immobile	Tirapugni placcato di bronzo	940 mo
Mano spettrale	Ingrandito	Guanto immerso nel fosforo	450 mo
Mano stringente di Bigby	Immobile	Tirapugni placcato d'argento	1.100 mo
Mano stritolatrice di Bigby	Immobile	Tirapugni placcato di platino	1.400 mo
Mantello del caos	Esteso	Scudo con bonus di potenziamento +1	1.153 mo
Martello del caos	Potenziato	Protoplasma del Limbo	1.900 mo
Messaggio	Ingrandito	Iscrizione autografa su vello	25 mo
Metamorfosi	Esteso	Involucro di baco della seta cresciuto da druidi	850 mo
Metamorfosi funesta	Ingrandito	Gabbia d'argento in miniatura	790 mo
Metamorfosi di un oggetto	Esteso	Mercurio purificato alchemicamente	1.650 mo
Miracolo	-	-	-
Miraggio arcano	Intensificato +3	Specchio argentato a Bytopia	3.750 mo
Modellare suono	Ingrandito	Argilla rara	650 mo
Modificare memoria	Intensificato +2	Sali da naso alchemici	1.900 mo
Momento di prescienza	Rapido	Pregiato vino dell'Elysium	7.800 mo
Movimenti del ragno	Esteso	Pelliccia di drider	450 mo
Muovere il terreno	Ingrandito	Suolo raro dal Piano Elementale della Terra	1.250 mo
Muro di ferro	Ingrandito	Polvere di ferro e oro purificata alchemicamente	1.300 mo
Muro di forza	Esteso	Qualsiasi gemma trasparente	1.050 mo
Muro di fuoco	Esteso	Fosforo e magnesio macinato	950 mo
Muro di ghiaccio	Esteso	Quarzo con rune incise	850 mo
Muro illusorio	Intensificato +2	Verga del sole e lenti di vetro frantumate	1.900 mo
Muro di pietra	Ingrandito	Granito con rune incise	1.050 mo
Muro prismatico	Intensificato +2	Diamanti	3.500 mo
Muro di spine	Esteso	Spine da una rara rosa di sangue	1.050 mo
Muro di vento	Esteso	Piuma di lillend appositamente preparata	650 mo
Nascondersi agli animali	Esteso	Fascia di velluto incollata	250 mo
Nascondersi ai non morti	Intensificato +3	Velo di seta ricamato	1.350 mo
Nebbia acida	Esteso	Zoccolo di gorgone in polvere	940 mo
Nebbia mentale	Intensificato +3	Tentacolo di mind flayer appositamente preparato	3.750 mo
Nebbia solida	Rapido	Diamanti opachi	4.600 mo
Neutralizza veleno	Esteso	Lingua di yuan-ti appositamente preparata	750 mo
Ninna nanna	Ampliato	Resina elaborata	725 mo
Non morto a morto	Ampliato	Diamante frantumato	4.850 mo
Nube incendiaria	Esteso	Zolfo in bottiglia e vapore marino	1.650 mo
Nube maleodorante	Potenziato	Polvere sulfurea proveniente dal Piano Elementare del Fuoco	1.500 mo
Nube mortale	Intensificato +2	Cloro distillato	2.300 mo
Nube di nebbia	Rapido	Diamanti opachi	3.000 mo
Occhi indagatori	Ingrandito	Peduncoli oculari di beholder appositamente preparati	1.050 mo
Occhi indagatori superiore	Ingrandito	Occhio centrale di beholder appositamente preparato	1.650 mo
Occhio arcano	Silenzioso	Pelliccia di pipistrello crudele	640 mo
Occulta oggetto	Esteso	Scaglie di chimera	550 mo
Ombra di una evocazione	Intensificato +1	Perla dal Piano delle Ombre	850 mo
Ombra di una evocazione superiore	Intensificato +1	Perla dal Piano delle Ombre	1.450 mo
Ombra di una invocazione	Intensificato +1	Perla dal Piano delle Ombre	1.050 mo
Ombra di una invocazione superiore	Intensificato +1	Perla dal Piano delle Ombre	1.650 mo
Ombre	Intensificato +1	Perla dal Piano delle Ombre	1.850 mo
Onde di affaticamento	Ampliato	Diamante assorbito	2.550 mo
Onde di esaurimento	Ampliato	Diamante assorbito	4.950 mo
Orrido avvizzimento	Potenziato	Spugna dal Piano Elementale dell'Acqua	3.500 mo
Oscurità	Silenzioso	Carbone estratto e conservato nell'oscurità totale	450 mo
Oscurità profonda	Silenzioso	Olio estratto e tenuto nell'oscurità totale	650 mo
Pagina segreta	-	-	-

Palla di fuoco	Ampliato	Opale di fuoco	1.900 mo
Palla di fuoco ritardata	Esteso	Opale di fuoco	1.450 mo
Parassiti giganti	Esteso	Rare parti di insetto	850 mo
Parlare con gli animali	Esteso	Maschera di animale	250 mo
Parlare con i morti	Intensificato +3	Caduceo dorato	2.550 mo
Parlare con i vegetali	Esteso	Maschera borchiata di giada	650 mo
Parola del caos	Intensificato +2	Pungiglione di formian myrmarch appositamente preparato	3.100 mo
Parola del potere accecare	Ingrandito	Corindone	1.450 mo
Parola del potere stordire	Ingrandito	Corindone	1.650 mo
Parola del potere uccidere	Ingrandito	Corindone	1.850 mo
Parola del ritiro	Rapido	Simbolo sacro di smeraldo decorato	7.000 mo
Parola sacra	Intensificato +2	Coda di immondo appositamente preparata	3.100 mo
Passapareti	Esteso	Miniatura di pala d'oro	1.050 mo
Passare senza tracce	Esteso	Mantello di piume	250 mo
Passo veloce	Esteso	Cittolo di antico ippodromo	250 mo
Paura	Intensificato +2	Piuma morbida di aquila gigante	1.900 mo
Pelle coriacea	Esteso	Legno di antica quercia	340 mo
Pelle di pietra	Esteso	Polvere di diamante	1.300 mo
Permanenza	-	-	-
Piaga degli insetti	Esteso	Bastone nodoso con rune incise	1.050 mo
Piaga strisciante	Esteso	Raro millepiedi della giungla	1.450 mo
Pietra in carne	-	-	-
Pietra magica	Potenziato	Biglie colorate	700 mo
Pietre parlanti	Esteso	Maschera di pietra	1.250 mo
Pirotecnica	Intensificato +2	Fonte di fuoco e accelerante alchemico	1.100 mo
Polvere luccicante	Ampliato	Topazio frantumato	1.950 mo
Porta dimensionale	Rapido	Pepita d'oro estratta dal Piano Astrale	4.600 mo
Porta in fase	Silenzioso	Chiave borchiata di diaspro	1.450 mo
Portale	Rapido	Perla nera	8.600 mo
Potenziatore mnemonico di Rary	-	-	-
Potere divino	Silenzioso e immobile	Simbolo sacro fatto di platino e gemme	1.900 mo
Preghiera	Ampliato	Scritture benedette su vello	2.550 mo
Prestidigitazione	Ingrandito	Guanti di seta bianca	25 mo
Previsione	Esteso	Piuma di colibrì celestiale	1.850 mo
Produrre fiamma	Silenzioso	Anello ricavato dalla selce	250 mo
Profanare	Ampliato	Erbe, oli e incenso	4.750 mo più extra per l'incantesimo
Proibizione	Potenziato	Acquasanta e incensi rari	4.200 mo più 1.500 mo per cubo di 18 m
Protezione dal bene	Esteso	Platino in polvere	250 mo
Protezione dal caos	Esteso	Platino in polvere	250 mo
Protezione dalla legge	Esteso	Platino in polvere	250 mo
Protezione dal male	Esteso	Platino in polvere	250 mo
Protezione dall'energia	Esteso	Spinello rosso (fuoco), nero (acido), verde (sonoro), blu (elettricità) o bianco (freddo)	650 mo
Protezione dalle frecce	Esteso	Pezzo di pelle di bulette	450 mo
Protezione dagli incantesimi	Esteso	Diamante frantumato	2.150 mo
Pugno serrato di Bigby	Immobile	Tirapugni placcato d'oro	1.200 mo
Punizione sacra	Potenziato	Acqua di sorgente dall'Elysium	1.900 mo
Purificare cibo e bevande	-	-	-
Querciaviva	Esteso	Fertilizzante alchemico	1.250 mo
Raggio di esaurimento	Intensificato +1	Sudore distillato alchemicamente	650 mo
Raggio di gelo	Ingrandito	Marmo bianco scolpito a forma di fiocco di neve	25 mo
Raggio di indebolimento	Ingrandito	Pugnale cerimoniale di electrum	250 mo
Raggio polare	Ingrandito	Zaffiro chiaro	1.650 mo
Raggio rovente	Potenziato	Rubino dal Piano Elementale del Fuoco	1.100 mo
Ragnatela	Intensificato +2	Seta di drider ritualmente preparata	1.100 mo
Randello incantato	Esteso	Randello o bastone ferrato da quercia cresciuta da druidi	250 mo
Reggia meravigliosa di Mordenkainen	Esteso	Portale in miniatura	1.465 mo
Regressione mentale	Intensificato +2	Sfere di ossidiana lisce	2.300 mo
Reincarnazione	-	-	-
Rendere integro	Ingrandito	Adesivo alchemico	450 mo
Repulsione	Ampliato	Tatuaggio con inchiostro alchemico (temporaneo)	4.700 mo
Resistenza	Esteso	Mantello di seta	25 mo
Resistenza agli incantesimi	Esteso	Artiglio di rakshasa	1.050 mo
Resistenza dell'orso	Esteso	Alcol distillato	340 mo
Resistenza dell'orso di massa	Esteso	Alcol distillato	940 mo
Resistere all'energia	Esteso	Spinello rosso (fuoco), nero (acido), verde (sonoro), blu (elettricità) o bianco (freddo)	450 mo
Respingere legno	Ampliato	Lanterna ingioiellata in miniatura	4.350 mo
Respingere metallo o pietra	Ampliato	Alberello cresciuto da druidi	5.550 mo
Respingere parassiti	Ampliato	Rara pelle di serpente	3.150 mo
Respirare sott'acqua	Esteso	Canna finemente decorata	650 mo

Restringere oggetto	Esteso	Mica purificata alchemicamente	650 mo
Resurrezione	-	-	-
Resurrezione pura	-	-	-
Rianimare morti	-	-	-
Ridurre animali	Intensificato +3	Anelli di ferro borchiati di topazio	1.950 mo
Ridurre persone	Intensificato +3	Anelli di ferro borchiati di turchesi	1.350 mo
Ridurre persone di massa	Intensificato +3	Anelli di ferro borchiati di turchesi	3.150 mo
Riflettere incantesimo	Potenziato	Zircone	3.100 mo
Rifugio	-	-	-
Rigenerazione	Potenziato	Sangue di troll appositamente preparato	3.500 mo
Rimpicciolire vegetali	Ingrandito	Forbici da potatura perfette	650 mo
Rimuovi cecità/sordità	Silenzioso	Cerchietto borchiato con perle	650 mo
Rimuovi malattia	-	-	-
Rimuovi maledizione	-	-	-
Rimuovi paralisi	Ingrandito	Incenso da bruciare	450 mo
Rimuovi paura	Esteso	Tintura da guerra preparata alchemicamente	250 mo
Rintocco di morte	Intensificato +3	Benedizioni funerarie runiche	1.950 mo
Riparare	Ingrandito	Adesivo alchemico	25 mo
Riparo sicuro di Leomund	Esteso	Minuscolo modello di cottage	850 mo
Riposo inviolato	Esteso	Liquido per imbalsamazione	550 mo
Risata incontenibile di Tasha	Ingrandito	Cerone perfetto	450 mo
Riscaldare il metallo	Esteso	Scorie di forgia di mithral	450 mo
Ristorare	-	-	-
Ristorare inferiore	Potenziato	Balsamo alchemico	1.100 mo
Ristorare superiore	-	-	-
Risucchio di energia	Potenziato	Teschio di vampiro appositamente preparato	3.900 mo
Risveglio	Potenziato	Feci di otyugh appositamente preparate	1.700 mo
Ritarda veleno	Esteso	Scaglie di armadillo preparate appositamente	450 mo
Ritirata rapida	Esteso	Pepe raro	250 mo
Rivela bugie	Ingrandito	Bilancia d'oro	850 mo
Rivela locazioni	-	-	-
Rocce aguzze	Intensificato +2	Pugnale scolpito nell'ossidiana	1.900 mo
Rune esplosive	Intensificato +3	Pigmenti rari	2.550 mo
Saggezza del gufo	Esteso	Opale	450 mo
Saggezza del gufo di massa	Esteso	Opale	1.250 mo
Saltare	Rapido	Molle di mithral	2.200 mo
Santificare	Ampliato	Erbe, oli e incensi	4.750 mo più extra in base all'incantesimo
Santuario	Intensificato +2	Collana di diaspro	700 mo
Santuario privato di Mordenkainen	Esteso	Nebbia conservata del Piano delle Ombre	1.050 mo
Scagliare maledizione	Intensificato +1	Occhio di tritone del fuoco	720 mo
Scassinare	Silenzioso	Chiave dorata	450 mo
Schermo	Intensificato +2	Tela di garza ricamata	3.500 mo
Sciame elementale	Potenziato	Liquidi alchemici (acqua), incenso raro (aria), gemme (fuoco), o pepite di mithral (terra)	3.900 mo
Sciame di meteore	Massimizzato	Frammento di meteorite	8.600 mo
Scolpire legno	-	-	-
Scolpire pietra	-	-	-
Scopri il percorso	Esteso	Braccialetto di magnetite	1.250 mo
Scopri trappole	Esteso	Lente ingranditrice d'oro	450 mo
Scrigno segreto di Leomund	Esteso	Rete fatta di solido etereo	1.050 mo
Scritto illusorio	Intensificato +4	Inchiostri rari	3.850 mo
Scrutare	Intensificato +3	Acido nitrico purificato alchemicamente	3.150 mo
Scrutare superiore	Intensificato +2	Acido nitrico purificato alchemicamente	3.100 mo
Scudo	Rapido	Braccialetto ingioiellato	2.200 mo
Scudo su altri	Ingrandito	Due anelli di smeraldo e platino	550 mo
Scudo entropico	Rapido	Dadi di platino finemente cesellati	2.200 mo
Scudo della fede	Esteso	Pergamena preparata ritualmente	250 mo
Scudo di fuoco (entrambe le versioni)	Esteso	Fosforo preparato alchemicamente	1.900 mo
Scudo della legge	Esteso	Scudo con bonus di potenziamento +1	1.153 mo
Scurovisione	Esteso	Agata	450 mo
Segugio fedele di Mordenkainen	Esteso	Denti di cane intermittente preparati appositamente	1.050 mo
Sembrare	Intensificato +2	Statuette di corallo	2.300 mo
Semi di fuoco	Potenziato	Ghiande o bacche cresciute da druidi	2.700 mo
Serratura arcana	Rapido	Polvere di platino	2.300 mo
Serratura dimensionale	Ampliato	Arma in adamantio	Varia
Servitore inosservato	Esteso	Uniformo da valleto elegante	250 mo
Sfera congelante di Otiluke	Potenziato	Sfera di cristallo	2.700 mo
Sfera elastica di Otiluke	Ingrandito	Sfera di cristallo	850 mo
Sfera infuocata	Ingrandito	Ferro freddo in polvere	450 mo
Sfera prismatica	Intensificato +2	Diamanti	3.900 mo

Sfera telecinetica di Otiluke	Ingrandito	Sfera di cristallo	1.650 mo
Sguardo penetrante	Esteso	Peduncoli oculari di beholder appositamente preparati	1.250 mo
Sigillo arcano	Silenzioso	Tinture rare	20 mo
Sigillo di giustizia	-	-	-
Sigillo del serpente	Intensificato +2	Ambra in polvere	2.000 mo
Silenzio	Silenzioso	Maschera d'argento	450 mo
Simbolo di debolezza	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	8.100 mo
Simbolo di demenza	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	8.500 mo
Simbolo di dolore	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	3.300 mo
Simbolo di morte	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	13.500 mo
Simbolo di paura	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	3.700 mo
Simbolo di persuasione	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	7.700 mo
Simbolo di sonno	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	3.300 mo
Simbolo di stordimento	Intensificato +2	Diamante e opale in polvere	8.100 mo
Simpatia	Esteso	Perle frantumate	2.150 mo
Simulacro	-	-	-
Sogno	-	-	-
Sonno	Intensificato +2	Polvere di sogno fatuo alchemica	700 mo
Sonno profondo	Intensificato +2	Polvere di sogno fatuo alchemico	1.500 mo
Spada sacra	Esteso	Candele sacre	850 mo
Spaventare	Esteso	Ossa di un non morto corporeo preparate ritualmente	450 mo
Splendore dell'aquila	Esteso	Smeraldo	450 mo
Splendore dell'aquila di massa	Esteso	Smeraldo	1.250 mo
Spostamento planare	Rapido	Mantello di seta con seleniti	6.200 mo
Spruzzo colorato	Silenzioso e immobile	Rubini, diamanti e zaffiri frantumati	700 mo
Spruzzo prismatico	Intensificato +2	Diamanti	3.100 mo
Stasi temporale	Intensificato +2	Diamante, smeraldo, zaffiro e rubino in polvere	8.500 mo
Statua	Esteso	Statuina di calcare	1.450 mo
Status	Esteso	Cerchietto di electrum	450 mo
Stretta corrosiva	Potenziato	Guanto d'arme in mithral decorato	1.900 mo
Stretta folgorante	Massimizzato	Guanto d'arme decorato con electrum	1.350 mo
Suggestione	Intensificato +2	Miele coltivato dai druidi	1.500 mo
Suggestione di massa	Intensificato +2	Miele coltivato dai druidi	2.700 mo
Suono dirompente	Intensificato +1	Fischietto d'osso	450 mo
Suono fantasma	Intensificato +2	Cera da una candela sacra	275 mo
Telecinesi	Ingrandito	Verga di ferro con filigrana d'argento	1.250 mo
Teletrasporto	Rapido	Pendaglio d'ambra e smeraldo	5.400 mo
Teletrasporto degli oggetti	Rapido	Braccialetto d'ambra e smeraldo	7.000 mo
Teletrasporto superiore	Rapido	Collana d'ambra e smeraldo	7.000 mo
Tempesta di fuoco	Massimizzato	Lava fredda da un vulcano in eruzione	7.000 mo
Tempesta di ghiaccio	Esteso	Bastone d'avorio inciso con una trama a fiocchi di neve	850 mo
Tempesta di nevischio	Esteso	Bottiglia d'avorio cava	650 mo
Tempesta di vendetta	Potenziato	Legno di una quercia spaccata da un fulmine	3.900 mo
Tentacoli neri di Evard	Ampliato	Essenza di verme notturno	3.150 mo
Terremoto	Ampliato	Granito bianco dal Piano Elementale della Terra	5.550 mo
Terreno illusorio	Intensificato +3	Ramoscelli e piante da Arborea	3.150 mo
Tocco di affaticamento	Intensificato +2	Sudore di ghiottone	275 mo
Tocco gelido	Potenziato	Guanto d'arme fatto d'ossa	700 mo
Tocco del ghoul	Esteso	Terra dalla tana di un ghast	450 mo
Tocco di idiozia	Silenzioso	Guanto d'arme di bronzo decorato	450 mo
Tocco del vampiro	Massimizzato	Zanna di vampiro appositamente preparata	2.550 mo
Trama ipnotica	Intensificato +2	Bastone di incenso	1.100 mo
Trama iridescente	Intensificato +2	Prisma di quarzo opaco	1.900 mo
Trama scintillante	Ampliato	Prisma perlaceo	5.550 mo
Transizione eterea	Esteso	Frammento di solido etereo	1.450 mo
Trappola di fuoco	Intensificato +3	Polvere d'oro	1.975 mo
Trappola di Leomund	-	-	-
Trasforma bastone	Esteso	*Bastone ferrato+1*	2.301 mo
Trasformazione	Esteso	Cerchietto di acquamarina	1.850 mo
Trasformazione di Tenser	Esteso	*Pozione di resistenza dell'orso, forza del toro, grazia del gatto* e *eroismo*	1.650 mo
Traslazione arborea	Silenzioso	Erbe rare	1.050 mo
Trasmutare fango in roccia	Intensificato +1	Argilla trattata alchemicamente	1.050 mo
Trasmutare metallo in legno	Ampliato	Simbolo sacro di legnoscuro e perla finemente intarsiato	4.950 mo
Trasmutare roccia in fango	Intensificato +1	Argilla trattata alchemicamente	1.050 mo
Trasporto vegetale	Silenzioso	Erbe rare	1.250 mo
Trucco della corda	Esteso	Corda intessuta con seta di ragno	450 mo
Turbine	Esteso	Vento di grande forza dal Piano Elementale dell'Aria	1.650 mo
Unto	Ingrandito	Cotenna di cinghiale	250 mo
Vedere invisibilità	Esteso	Turchese in polvere	450 mo
Veleno	Massimizzato	Veleno di viverna	3.000 mo
Velo	Intensificato +2	Velo tessuto con filo di electrum	2.700 mo

Velocità	Esteso	Rari chicchi di caffè	850 mo
Vento sussurrante	Esteso	Ultimo respiro vitale di un druido	450 mo
Ventriloquio	Ingrandito	Una pergamena autografa, arrotolata a cono	250 mo
Veste magica	Esteso	Fusciacca ricamata	650 mo
Vibrazione armonica	Esteso	Un diapason perfetto	1.250 mo
Vigilanza e interdizione	Intensificato +1	Incenso raro	1.450 mo
Virtù	Esteso	Medaglione di ottone	25 mo
Visione	-	-	-
Visione falsa	Ampliato	Polvere di giada	4.000 mo
Visione della morte	Ampliato	Lenti di cristallo nero	1.350 mo
Visione del vero	Esteso	Unguento per gli occhi	1.500 mo
Vista arcana	Esteso	Quarzo frantumato	790 mo
Vista arcana superiore	Esteso	Quarzo frantumato	1.100 mo
Vita falsata	Esteso	Alcol raro	450 mo
Volare	Esteso	Piuma di falcone albino	650 mo
Volo giornaliero	Esteso	Pelle di ali di drago appositamente preparata	1.050 mo
Vuoto mentale	Esteso	Cerchietto borchiato in malachite	1.650 mo
Zanna magica	Esteso	Dente di squalo appositamente preparato	250 mo
Zanna magica superiore	Esteso	Dente di squalo crudele appositamente preparato	650 mo
Zona di silenzio	Ampliato	Liuto di platino in miniatura con le corde tagliate	3.150 mo
Zona di verità	Intensificato +2	Martelletto d'argento e d'oro	1.100 mo

Tabella 5-2 che contiene qualche forma della parola "alchemica" è una componente metamagica creata tramite l'uso dell'abilità Artigianato (alchimia).

Quando un personaggio decide di preparare una componente metamagica alchemica, si applicano le regole nella descrizione dell'abilità Artigianato a pagina 68-70 del *Manuale del Giocatore*, tranne che i calcoli vengono effettuati in monete d'oro e non monete d'argento. Qualsiasi nuova sostanza alchemica (come la polvere di sogno fatuo che è la componente metamagica dell'incantesimo *sonno*) e qualsiasi cosa trattata alchemicamente o alchemicamente preparata ha una CD di Artigianato (alchimia) 15. Le componenti metamagiche distillate alchemicamente (ad esempio, vedi *raggio di indebolimento*) hanno CD 20, e le componenti metamagiche purificate alchemicamente (vedi *metamorfosi di un oggetto*) hanno CD 25.

Le componenti metamagiche alchemiche possono richiedere tempi molto lunghi di realizzazione, quindi sono spesso una pessima scelta (dal punto di vista del personaggio) come componenti materiali particolarmente costose.

Componenti metamagiche planari

Alcune componenti metamagiche provengono da piani aldilà del Piano Materiale, in particolare nelle partite in cui i viaggi planari sono comuni. I piani possiedono sostanze esotiche oltre che versioni pure, potenziate, di sostanze comuni, ed è sensato che (ad esempio) terriccio raro proveniente dal Piano Elementale della Terra possa rendere più potente l'incantesimo *muovere il terreno*.

La purezza è un fattore importante per le componenti metamagiche di questo tipo; ottenerne una non è soltanto recarsi nel piano giusto e raccattare una manciata di materiale. In generale, richiede un giorno di perlustrazione e una prova di Conoscenze (piani) con CD 30 per trovare sufficiente materia prima nella sua forma più pura che possa servire da componente materiale. Dato che non c'è costo di materie prime, le componenti metamagiche planari sono una pessima scelta (dal punto di vista del DM) come componenti metamagiche molto costose, sebbene la cosa sia in qualche modo compensata dal fatto che sono necessari incantesimi di alto livello per raggiungere altri piani, e questi piani sono spesso luoghi pericolosi.

Componenti metamagiche rituali

Alcuni oggetti diventano componenti metamagiche dopo essere stati preparati durante una serie di antichi rituali. Svolgere l'intero rituale richiede un giorno ogni 500 mo (o frazione) del valore della componente metamagica. Al termine di questo periodo, il preparatore deve effettuare una prova di Conoscenze (religioni) con CD 25 se la componente è per un incantesimo divino o una prova di Conoscenze (arcane) con CD 25 se è per un incantesimo arcano per poter completare con successo il processo di creazione.

A meno che l'oggetto utilizzato per una componente rituale abbia un valore intrinseco, le componenti rituali metamagiche possono essere una pessima scelta per potenti incantesimi di metamagia o di alto livello (dal punto di vista del DM), perché un personaggio con sufficienti gradi nell'abilità rilevante deve solo trascorrere del tempo per procurarsi la componente.

Componenti materiali fantasiose

L'incantesimo *oscurità* ha come componente materiale "carbone estratto e conservato nell'oscurità totale". Per quanto evocativo, quest'oggetto non è particolarmente difficile da procurarsi per i PG (sebbene ci sia uno svantaggio intrinseco in quanto la componente può essere "inquinata"), una considerazione che non riguarda la maggior parte delle altre componenti metamagiche. Ad esempio, se il carbone necessario per un incantesimo *oscurità* (o l'olio necessario per *oscurità profonda*) venisse esposto alla luce prima del lancio dell'incantesimo, perderebbe la sua proprietà speciale e diventerebbe comune. Ma le leggende e i racconti popolari sono piene di esempi di poteri straordinari provenienti da oggetti comuni manipolati in modi fantasiosi. Se si utilizzano queste componenti metamagiche fantasiose (che appaiono solo di rado nella Tabella 5-2), fare bene attenzione a come alterino l'economia del gioco. Se i PG rinunciano alle avventure per lavorare come minatori di carbone per componenti metamagiche, la situazione sta andando fuori controllo.

Parti di mostro

Alcune componenti metamagiche indicate nella Tabella 5-2 sono parti di mostro. Alcuni giocatori vogliono che i loro personaggi sezionino i nemici uccisi, "raccogliendo" le componenti metamagiche per usarle in seguito.

Esistono numerosi esempi nel mondo reale per quanto riguarda la nozione che parte del potere di una creatura resti nel suo corpo anche dopo essere morta. Dozzine di culture del nostro mondo possiedono rituali che coinvolgono parti animali per questo stesso motivo. La letteratura fantasy presenta una ricca tradizione di usi di strani ingredienti come corni di unicorno e scaglie di drago per adempiere grandi imprese magiche.

Ma raccogliere parte di un mostro non è privo di problemi. Dal punto di vista dell'equilibrio di gioco, dire che la pelle di un rakshasa vale 1.250 mo è l'equivalente di dare ad ogni rakshasa del mondo altri 1.250 mo di tesoro... certo, è un tesoro che il rakshasa non può usare da solo (tranne che nel modo più ovvio). È anche un tesoro che i PG non possono acquisire in nessun altro modo che non sia uccidendo il rakshasa, al contrario di un normale tesoro, che i PG possono ottenere ingannando il rakshasa o mettendolo in fuga. Richiedere che le parti del mostro vengano preparate in qualche modo speciale diminuisce leggermente il problema (ed è in generale quello che abbiamo fatto) dato che si assume che gran parte del costo è posto nella preparazione speciale, non nel macellamento sul luogo del decesso. Ciò accantona solo il problema, ma non lo elimina, perché un giocatore il cui personaggio abbia sufficienti gradi in Professione (tassidermia) potrebbe voler sapere la CD per preparare la componente metamagica da sé. Se la raccolta di parti di mostro diventa un esercizio frequente nelle partite, controllare attentamente la quantità di tesori assegnati. Estrarre i denti dall'occasionale belva distorcente non rovinerà sicuramente l'equilibrio di gioco.

Illus. di D. Crabapple

Un secondo e più spinoso problema è che molti giocatori trovano spregevole la raccolta di parti di mostro, e alcuni giocatori che non amano l'idea potrebbero interpretare personaggi terrificati dalla semplice nozione di fare a pezzi i morti. Non solo la raccolta stessa è discutibile secondo alcuni, ma crea anche una possibile situazione di tensione tra i personaggi che vorrebbero catturare i loro nemici (per pietà o per ottenere informazioni) e coloro che vogliono ucciderli e cominciare a sezionarli. Considerare attentamente le prospettive dei giocatori e dei personaggi, e pensare bene a che tipo di partita di D&D si vuole dirigere.

Se i personaggi sono interessati a raccogliere qualche parte di mostro per proprio conto, ci vogliono 10 minuti e una prova di Professione (tassidermia) con CD 15 per rimuovere attentamente la parte rilevante, e poi 1 ora e una prova di Professione (tassidermia) con CD 20 per conservarla in modo che non marcisca o si rovini altrimenti. I materiali per imbalsamare costano un decimo del prezzo di mercato della componente metamagica finita. A meno che non si usi *riposo inviolato*, il corpo del mostro si deteriora a sufficienza da non poterlo più usare come componente metamagica dopo 15 minuti.

Con alcuni mostri, è ovvio quante di una particolare parte abbiano: un beholder ha un solo occhio centrale che può essere usato come componente metamagica dell'incantesimo *occhi indagatori superiore*. Come regola generale, un mostro fornisce sufficiente sostanza per il singolo lancio dell'incantesimo rilevante (come la pelliccia di pipistrello crudele necessaria per *occhio arcano* o le scaglie di chimera per *occulta oggetto*). In alcuni casi, il numero di parti che possono essere ottenute da una creatura è ovvia in base alla natura del mostro (un minotauro può fornire sufficienti componenti per il lancio di due *labirinto*, e ciascuno dei quattro zoccoli di una gorgone può essere utilizzato per il lancio di una *nebbia acida*). Se il numero di parti ottenute non è ovvio o non segue necessariamente questa regola generale, assumere che un mostro possa fornire fino a 1d4 parti separate adatte come componenti metamagi-

DIETRO IL SIPARIO: COMPONENTI METAMAGICHE

Se si usa questa variante, si può scoprire che i personaggi avranno la tendenza a prendere meno talenti di metamagia perché possono pagare l'occasionale effetto di metamagia semplicemente utilizzando al loro posto una componente metamagica. Gli incantatori che usano componenti metamagiche ripetutamente possono accumulare meno ricchezza degli altri PG, dato che queste sono abbastanza costose. Sebbene usare una componente metamagica sia più costoso che lanciare un incantesimo da una pergamena contenente una versione metamagica, un incantatore riceve maggior efficacia per la sua spesa con una componente metamagica, dato che può utilizzare il proprio livello dell'incantatore e punteggio di caratteristica per determinare i parametri dell'incantesimo come la CD del tiro salvezza, il danno e il raggio di azione. Le componenti metamagiche danno agli incantatori maggiore flessibilità, dato che possono lanciare un incantesimo normalmente od ottenere il beneficio extra della componente metamagica, e non devono deciderlo fino a quando non si inizia il lancio dell'incantesimo.

Le componenti metamagiche sono uno strumento efficace, in particolare per i PNG incantatori, che spesso hanno a disposizione solo alcuni round per lanciare degli incantesimi prima della fine dell'incontro. Ma dato che le componenti metamagiche sono costose, questi PNG possono consumare una parte maggiore del loro tesoro rispetto al normale.

che. (Questa linea guida si applica a componenti come le ciglia di janni necessarie per *invisibilità* o il sangue di troll necessario per *rigenerazione*).

METAMAGIA SPONTANEA

Uno dei più radicali concetti introdotto di recente nel gioco di D&D sono i talenti di metamagia. Questi talenti permettono agli incantatori di modellare il raggio di azione, l'area, il danno, le componenti richieste e addirittura il tempo di lancio dei loro incantesimi. Sebbene questa opzione esistesse anche in precedenti edizioni del gioco, di solito richiedeva che l'incantatore utilizzasse altri incantesimi per influenzare la propria magia, piuttosto che affidarsi al proprio talento.

Questa nuova opzione ha richiesto però un costo significativo, in particolare a quegli incantatori che preparano incantesimi (come chierici, druidi e maghi). Questi personaggi devono pianificare in anticipo a quali incantesimi applicare i loro talenti di metamagia, e prepararli negli appropriati slot di alto livello. Questo requisito obbliga i personaggi a indovinare quali incantesimi torneranno utili e in quale situazione. Se un incantatore prevede di venire legato, un incantesimo immobile sarebbe di enorme valore, ma quale? Se un personaggio si aspetta di muoversi furtivamente, allora dovrebbe considerare di applicare Incantesimi Silenziosi a uno o più dei suoi incantesimi, ma a quanti? In molti casi, queste scelte sono a vuoto, dato che l'incantatore finirà per usare il suo *dardo incantato* silenzioso in un normale combattimento, o la sua *palla di fuoco* ingrandita in uno spazio troppo piccolo per sfruttare il raggio di azione espanso.

I personaggi che non preparano gli incantesimi in anticipo (come bardi e stregoni) hanno un netto vantaggio in quanto possono scegliere i loro talenti di metamagia "al volo", cioè, al momento del lancio. Il costo è un tempo di lancio più lungo (rendendo il talento Incantesimi Rapidi un'opzione inutile per questi personaggi), ma questo costo è raramente equilibrato rispetto a quello pagato dagli altri incantatori.

I due sistemi varianti descritti di seguito danno entrambi maggiore varietà e opzioni agli incantatori che usano la metamagia. Con entrambe queste varianti, un incantatore non deve più preparare versioni metamagiche dei suoi incantesimi in anticipo (se normalmente prepara gli incantesimi) o spendere un'azione di round completo per lanciare incantesimi di metamagia (se non prepara gli incantesimi). Né gli incantesimi di metamagia occupano slot incantesimi di livello superiore.

Invece, il "costo" per l'uso del talento di metamagia si applica in uno di questi due modi diversi. Il primo applica il costo come slot incantesimi addizionali. Il secondo restringe il numero di volte al giorno che il talento può essere usato.

Quale che sia la variante usata, i talenti Magia Insidiosa e Magia Perniciosa (entrambi dall'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS®) non usano le normali regole della metamagia. Dato che essi influenzano automaticamente tutti gli incantesimi di un incantatore, non hanno mai bisogno di slot di livello superiore né hanno alcun limite al livello massimo dell'incantesimo influenzato.

Per entrambe queste varianti, i prerequisiti per selezionare un talento di metamagia, e gli effetti del talento stesso, rimangono gli stessi forniti nella descrizione del talento (tranne dove diversamente indicato).

UTILIZZI GIORNALIERI

Con questa variante, un personaggio che seleziona un talento di metamagia ottiene tre utilizzi giornalieri del talento e può decidere di utilizzarlo "al volo" senza previa preparazione, incremento del livello dell'incantesimo o tempo di lancio esteso. Il personaggio deve decidere quando lancia l'incantesimo se desidera applicare l'effetto di uno dei suoi talenti di metamagia all'incantesimo.

Il livello massimo dell'incantesimo a cui un incantatore può applicare un talento di metamagia è pari al livello massimo dell'incantesimo che è in grado di lanciare (basato sul suo livello e punteggio di caratteristica), meno il modificatore di livello dell'incantesimo del talento di metamagia. Se il risultato di questo calcolo è minore di 0, il personaggio non può applicare il talento di metamagia a nessuno dei suoi incantesimi.

Ad esempio, un mago di 5° livello è normalmente in grado di lanciare incantesimi fino al 3° livello. Se sceglie di applicare il talento di metamagia Incantesimi Silenziosi (che utilizza uno slot incantesimo di un livello più alto del normale) ad un incantesimo, il massimo livello di incantesimo a cui potrà applicarlo sarà uguale a 3 meno 1, ovvero il 2°. Quindi, può rendere silenzioso qualsiasi suo incantesimo di livello 0, 1° o 2°. Se avesse il talento Incantesimi Massimizzati potrebbe applicarlo solo a incantesimi di livello 0 (dato che un incantesimo massimizzato viene normalmente lanciato come un incantesimo di tre livelli superiore, e 3 meno 3 è 0). Incantesimi Rapidi non sarebbe di alcuna utilità a questo mago, dato che non potrebbe applicarlo neppure agli incantesimi di livello 0.

REGOLA PERSONALIZZATA: METAMAGIA E STREGONI II

Alcuni giocatori che partecipano alle mie partite e interpretano uno stregone si sentono svantaggiati dalle regole della metamagia. Non gli piace spendere un'azione di round completo per usare i pochi talenti di metamagia che conoscono, e in particolare non amano l'idea di non potere usare il talento Incantesimi Rapidi. Di conseguenza ho creato una soluzione che si adatti alle mie esigenze.

Permetto agli stregoni che conoscono talenti di metamagia di "riservare" (essenzialmente, preparare) slot incantesimi per i talenti di metamagia che conoscono. Ad esempio, uno stregone di 10° livello può lanciare tre incantesimi di 5° livello e cinque incantesimi di 4° livello al giorno (più una manciata di incantesimi di livello inferiore). Gli permetto di segnare alcuni o tutti questi slot (o qualsiasi altro abbia) come riservati per l'uso con degli specifici talenti di metamagia. Egli potrebbe dire che uno dei suoi slot di 5° livello è uno slot Incantesimi Rapidi e due dei suoi slot di 4° livello sono riservati per Incantesimi Potenziati. Determino poi che siano necessari allo stregone 15 minuti per slot incantesimo per riservare questi slot.

Lo stregone, quando riserva questi slot, non deve specificare gli incantesimi esatti che li occuperanno. Egli ha, naturalmente, indicato il livello dell'incantesimo: solo un incantesimo di livello 0 o 1° può inserirsi nello slot Incantesimi Rapidi; potrebbe essere *dardo incantato, armatura magica* o qualsiasi altro incantesimo di 1° livello che conosca. Incantesimi Potenziati aggiunge due livelli al livello effettivo dell'incantesimo, quindi le versioni potenziate di incantesimi di 2° livello possono riempire gli slot di 4°. Se lo stregone cambia idea più tardi, può "sprenotare" gli slot utilizzando 15 minuti per slot nel farlo. Altrimenti, gli slot restano riservati finché lo stregone lancia l'incantesimo utilizzando quegli slot o dopo una notte di riposo, che ripristinerà come di norma tutti i suoi slot incantesimi.

– Ed Stark

Un incantatore può applicare più di un talento di metamagia a un incantesimo, o addirittura lo stesso effetto di metamagia più di una volta (se concesso dalla descrizione dell'incantesimo). Per determinare il livello massimo dell'incantesimo che può essere influenzato, sommare tutti i modificatori di livello dell'incantesimo dati dai vari talenti. Un mago di 9° livello potrebbe ingrandire e potenziare qualsiasi incantesimo di 2° livello o inferiore (dato che il suo massimo livello dell'incantesimo è il 5°, e il totale del modificatore di livello dell'incantesimo per Incantesimi Potenziati e Incantesimi Ingranditi è 3). Se un talento può essere applicato più di una volta allo stesso incantesimo (come Incantesimi Potenziati), ogni applicazione conta come uno dei tre utilizzi giornalieri dell'incantatore.

Ogni volta che un personaggio seleziona un talento di metamagia, ottiene tre utilizzi giornalieri di quel talento. Selezioni multiple dello stesso talento sono cumulative. Ad esempio, se un incantatore seleziona Incantesimi Potenziati due volte, può utilizzare il talento sei volte al giorno anziché tre.

In questo sistema variante, il talento Incantesimi Intensificati funziona in maniera leggermente diversa dagli altri talenti di metamagia. È possibile utilizzare il talento Incantesimi Intensificati per incrementare il livello effettivo dell'incantesimo (ai fini di fattori come la CD dei tiri salvezza e così via) fino al livello massimo che si è in grado di lanciare. Ad esempio, un chierico di 3° livello potrebbe intensificare un incantesimo di livello 0 o 1° fino al 2° livello, mentre un druido di 17° livello potrebbe intensificare un incantesimo dal livello 0 fino all'8° in un incantesimo di 9° livello. L'incantesimo viene considerato come un incantesimo di quel livello ai fini della CD dei tiri salvezza ed effetti simili, ma non richiede uno slot incantesimo di livello superiore.

SLOT INCANTESIMI EXTRA

Con questa variante, un incantatore deve spendere slot incantesimi extra per applicare gli effetti dei talenti di metamagia. Questi slot incantesimi devono essere di livello pari o superiore a quelli dell'incantesimo modificato dal talento di metamagia. In pratica, il personaggio paga l'effetto di metamagia "consumando" alti incantesimi dello stesso livello o superiore. L'incantatore non deve preparare la versione metamagica dell'incantesimo in anticipo, e il livello attuale dell'incantesimo e il tempo di lancio non vengono modificati rispetto alla norma.

Il numero di slot incantesimi extra necessari è uguale al modificatore di livello dell'incantesimo del talento. Ad esempio, un mago che vuole lanciare un *dardo incantato* rapido consumerebbe l'incantesimo *dardo incantato* più quattro ulteriori incantesimi di 1° livello o superiore.

Se l'incantatore possiede più di una classe da incantatore, tutti gli slot incantesimi extra devono provenire dalla stessa classe di incantatore dell'incantesimo modificato. Un chierico di 7° livello/mago di 4° livello che lancia un *cura ferite moderate* massimizzato non può spendere alcuno dei suoi slot incantesimi da mago: devono tutti provenire dalle sue capacità di lancio come chierico.

Un personaggio può spendere gli incantesimi bonus da una scuola di specializzazione solo su incantesimi di quella scuola (quindi un invocatore potrebbe spendere il suo incantesimo bonus di invocazione di 3° livello per pagare un talento di metamagia applicato a un altro incantesimo di invocazione, ma non a un incantesimo di qualsiasi altra scuola). Non può spendere gli incantesimi di dominio per pagare il costo aggiuntivo in slot incantesimi di un talento di metamagia, anche se l'incantesimo è un incantesimo di dominio.

Nel caso del talento Incantesimi Intensificati, un incantatore spende un ulteriore slot incantesimo per ogni livello effettivo che vuole aggiungere al suo incantesimo. Per intensificare una *palla di fuoco* fino all'equivalente di un incantesimo di 5° livello, un incantatore deve spendere due slot incantesimi extra di 3° livello o superiore.

Un incantatore può applicare più di un talento di metamagia a un incantesimo, o addirittura lo stesso effetto di metamagia più di una volta (se permesso dalla descrizione del talento). Deve semplicemente pagare il costo aggiuntivo in slot incantesimi. Ad esempio, un mago che lancia un incantesimo di *invisibilità* silenzioso e immobile spenderebbe due slot incantesimi in aggiunta all'incantesimo *invisibilità*: uno per Incantesimi Silenziosi e un secondo per Incantesimi Immobili.

Se un incantatore non ha slot incantesimi restanti sufficienti a lanciare l'incantesimo di metamagia, non può applicare l'effetto di metamagia all'incantesimo.

DIETRO IL SIPARIO: METAMAGIA SPONTANEA

La prima variante limita l'effetto immediato di un talento di metamagia sul livello di potere di un personaggio, proprio come nelle regole standard. Un personaggio che sceglie Incantesimi Rapidi non può cominciare subito a rendere rapidi i suoi incantesimi più potenti: deve accontentarsi inizialmente di utilizzare il suo talento solo sugli incantesimi più deboli. Come nelle regole standard, la variante stabilisce un "livello dell'incantatore minimo" di base per ogni talento, dato che i talenti saranno inutili fino a quando l'incantatore non sarà capace di lanciare incantesimi di livello sufficientemente elevato per trarre vantaggio dal talento di metamagia.

A differenza delle regole standard, un personaggio con un talento di metamagia non deve soppesare il valore di un incantesimo influenzato dalla metamagia contro un incantesimo di livello superiore. L'incantatore non deve decidere se disporre di un *dardo incantato* potenziato o un normale *fulmine*, dato che il *dardo incantato* potenziato non richiede uno slot incantesimo più alto del normale.

Un personaggio che usa la prima variante (in particolare uno che deve preparare gli incantesimi in anticipo) sicuramente utilizzerà i suoi talenti di metamagia più spesso di quanto farebbe senza questa variante. All'inizio, sembrerà che il personaggio abbia decisamente guadagnato di potere, ma è ciò che ci si aspetta quando diventa disponibile una nuova opzione. Alla fine, il limite sugli utilizzi giornalieri impedirà a questa nuova capacità di sfuggire di mano, e il semplice fatto che il personaggio abbia dovuto spendere uno slot talento per acquisirla rimane un fattore di equilibrio.

La seconda variante è sia più restrittiva che più libera della versione standard della metamagia e della prima variante. Da una parte, un personaggio che fa affidamento sui talenti di metamagia per potenziare il potere degli incantesimi, consumerà i suoi incantesimi disponibili a un ritmo molto più elevato. Un incantatore che non faccia attenzione, potrebbe terminare la sua intera selezione di incantesimi dopo una sola battaglia!

D'altra parte, questa variante permette a un incantatore di applicare i talenti di metamagia fin da subito ai suoi incantesimi più potenti conosciuti. Un incantatore di 9° livello che sceglie Incantesimi Rapidi può rendere subito rapido un incantesimo di 5° livello, ma al costo di quattro slot incantesimi aggiuntivi di 5° livello, che pochi incantatori di 9° livello hanno a disposizione. Ciò significa che i talenti di metamagia avranno un effetto più drammatico sui combattimenti, dal momento che i personaggi "pomperanno" i loro incantesimi più potenti fin da quando avranno selezionato il talento.

COMBINARE LE VARIANTI

Si possono combinare le due varianti alla metamagia presentate sopra. Utilizzando un sistema combinato, un incantesimo potenziato con la metamagia costerebbe slot addizionali (come indicato nella seconda variante), ma l'incantatore avrebbe un livello massimo dell'incantesimo a cui applicare i suoi talenti di metamagia (come nella prima variante). Questo approccio combinato limita l'effetto immediato dei talenti di metamagia nel gioco (grazie al limite di livello dell'incantesimo) assegnando allo stesso tempo un vero costo al loro utilizzo (slot incantesimi aggiuntivi).

PUNTI INCANTESIMO

Il sistema dei punti incantesimo presentato qui permette agli incantatori di selezionare e scegliere con maggiore libertà gli incantesimi che possono lanciare ogni giorno.

Ogni incantatore ha una riserva di punti incantesimo basati sulla sua classe e livello (vedi Tabella 5-3: "Punti incantesimo al giorno"). I personaggi ottengono anche punti incantesimo bonus per un alto punteggio di caratteristica (proprio come i normali incantatori riceverebbero incantesimi bonus da un alto punteggio di caratteristica; vedi "Punti incantesimo bonus e incantesimi bonus", di seguito). Questi punti incantesimo forniscono il potere magico degli incantesimi dell'incantatore: Egli spende un numero di punti incantesimo appropriati al livello dell'incantesimo per lanciarlo (vedi "Lanciare incantesimi", di seguito). Una volta spesi, i punti incantesimo sono consumati finché l'incantatore non ha tempo sufficiente per riposare e preparare nuovi incantesimi (vedi "Preparare incantesimi", di seguito).

Tabella 5-3: Punti incantesimo al giorno

Livello	Bardo	Chierico, Druido, Mago	Paladino, Ranger	Stregone
1°	0	2	0	3
2°	0	4	0	5
3°	1	7	0	8
4°	5	11	0	14
5°	6	16	0	19
6°	9	24	1	29
7°	14	33	1	37
8°	17	44	1	51
9°	22	56	1	63
10°	29	72	4	81
11°	34	88	4	97
12°	41	104	9	115
13°	50	120	9	131
14°	57	136	10	149
15°	67	152	17	165
16°	81	168	20	183
17°	95	184	25	199
18°	113	200	26	217
19°	133	216	41	233
20°	144	232	48	249

PREPARARE INCANTESIMI

Con questa variante, gli incantatori continuano a preparare gli incantesimi come di norma (assunto che normalmente preparino incantesimi). In effetti, gli incantatori che preparano incantesimi stanno preparando la loro lista degli "incantesimi conosciuti" per la giornata. Non devono preparare più copie dello stesso incantesimo, dato che possono lanciare qualsiasi combinazione dei loro incantesimi preparati ogni giorno (fino al limite dei loro punti incantesimo).

Ad esempio, Mialee, maga di 4° livello, ha un punteggio di Intelligenza 16. Quando usa il sistema dei punti incantesimo, preparerebbe quattro incantesimi di livello 0, quattro incantesimi di 1° livello (tre più il suo incantesimo bonus per l'alta Int), e tre incantesimi di 2° livello (due più il suo incantesimo bonus per l'alta Int). Questi incantesimi compongono l'intera lista di incantesimi che lei può lanciare durante la giornata, sebbene li possa lanciare in qualsiasi combinazione, finché abbia punti incantesimo sufficienti.

REGOLA PERSONALIZZATA: LISTA DEGLI INCANTESIMI GIORNALIERI

Questo sistema di lancio spontaneo variante è progettato per gli incantatori che normalmente preparano gli incantesimi in anticipo (compresi chierici, druidi, maghi, paladini e ranger). Un incantatore che usa questa variante prepara lo stesso numero di incantesimi per livello come di norma. Invece di preparare l'esatta combinazione di incantesimi che potrà lanciare in quel giorno (come due incantesimi *dardo incantato* e un'*armatura magica* per un mago di 2° livello con Int 14), l'incantatore prepara una lista di incantesimi per ogni livello dell'incantesimo dalla quale potrà lanciare spontaneamente come preferisce.

Ad esempio, quel mago di 2° livello con Int 14 preparerebbe quattro diversi incantesimi di livello 0, e tre diversi incantesimi di 1° livello. Nel corso della giornata, potrà lanciare qualsiasi combinazione di questi quattro incantesimi di livello 0 per un totale di quattro volte, e qualsiasi combinazione di questi tre incantesimi di 1° livello, per un totale di tre volte. In effetti, la lista degli incantesimi preparati dal mago, viene trattata come la lista degli incantesimi preparati dallo stregone.

A differenza di quello che può fare uno stregone, un incantatore che usa questo sistema non può lanciare un incantesimo di livello inferiore al posto di uno di livello superiore. Se si usa questa variante, decidere se i chierici e i druidi mantengono la loro normale opzione di lancio spontaneo (incantesimi *curare* o *infliggere* per i chierici, *evoca alleato naturale* per i druidi). Si potrebbe addirittura determinare che il personaggio debba preparare l'incantesimo in questione per averlo a disposizione per il lancio spontaneo, o che quegli incantesimi sono sempre disponibili per il lancio spontaneo (come se il personaggio li preparasse "gratuitamente").

Bardi e stregoni ovviamente non possono usare questo sistema, dato che già possiedono il loro metodo di lancio spontaneo. Per i bardi non è un grande affare: i loro poteri da incantatore sono solo una piccola porzione dei loro privilegi di classe, quindi non meritano nessun vero cambiamento. Gli stregoni mantengono sempre il vantaggio rispetto ai maghi di poter usare più incantesimi al giorno, ma la versatilità guadagnata dai maghi supera il livello di potere dello stregone. Per compensare, considerare di offrire allo stregone un incantesimo addizionale al giorno per ogni livello dell'incantesimo eccetto quello più alto. Uno stregone di 1° livello sarebbe quindi in grado di lanciare un incantesimo extra di livello 0 al giorno, mentre uno stregone di 6° livello potrebbe lanciare un incantesimo addizionale al giorno di livello 0, 1° e 2°.

Nell'ultima campagna di AD&D 2a Edizione che ho diretto, ho incorporato questa regola variante del lancio spontaneo per tutti gli incantatori della campagna. In alcuni modi, questo sistema assomiglia al modo in cui gli stregoni sono soliti lanciare la loro disponibilità di incantesimi al giorno, ma permette una maggiore flessibilità rispetto a quella normalmente goduta da uno stregone.

– Andy Collins

Punti incantesimo bonus e incantesimi bonus

Qualsiasi incantatore che normalmente riceverebbe incantesimi bonus per un alto punteggio di caratteristica riceve invece punti incantesimo bonus. In effetti, il personaggio è in grado di lanciare più volte al giorno i suoi incantesimi.

Per determinare il numero di punti incantesimo bonus ottenuti da un alto punteggio di caratteristica, prima trovare la riga per il punteggio di caratteristica del personaggio sulla Tabella 5-4: "Punti incantesimo bonus". Utilizzare qualsiasi punteggio di caratteristica che normalmente conferirebbe incantesimi bonus alla classe del personaggio (Saggezza per chierici e druidi, Intelligenza per maghi, e così via).

Poi, trovare la colonna per il livello più alto di incantesimo che il personaggio è in grado di lanciare in base al suo livello di classe (anche se non ha un punteggio di caratteristica sufficientemente alto per lanciare incantesimi di quel livello). Nel punto in cui colonna e riga si incrociano, si trovano i punti incantesimo bonus che il personaggio riceve. Questo valore può cambiare ogni volta che il suo punteggio di caratteristica subisce un cambiamento permanente (come l'incremento del punteggio di caratteristica dovuto al livello del personaggio o da un incantesimo *desiderio*) e ogni volta che il suo livello cambia.

Ad esempio, Mialee, maga di 4° livello, ha un punteggio di Intelligenza 16 ed è capace di lanciare incantesimi di 2° livello. Il numero sulla Tabella 5-4 all'intersezione della riga 16-17 con la colonna 2° è 4, quindi Mialee riceve 4 punti incantesimo extra da spendere al giorno (in aggiunta agli 11 punti che riceve come mago di 4° livello). Se l'Intelligenza di Mialee fosse accresciuta a 20 grazie all'incantesimo *astuzia della volpe* o una *fascia dell'intelletto+4*, non riceverebbe punti incantesimo bonus aggiuntivi, dato che quegli effetti producono cambiamenti solo temporanei, non permanenti. Quando raggiungerà il 5° livello, però, i suoi punti incantesimo bonus passeranno da 4 a 9 (dato che è ora in grado di lanciare incantesimi di 3° livello e quindi userà quella colonna), e il suo totale complessivo passerebbe da 16 a 25.

Un personaggio che normalmente riceve incantesimi bonus da un privilegio di classe (come la specializzazione di un mago o l'accesso a un dominio) può invece preparare incantesimi extra del livello, dominio e/o scuole appropriate. Il personaggio non riceve alcun punto incantesimo extra (e quindi non può lanciare più incantesimi del normale), ma la flessibilità aggiuntiva dell'essere in grado di utilizzare l'incantesimo bonus più di una volta al giorno più che compensa il fatto.

Ad esempio, un mago specialista può preparare un incantesimo extra dalla scuola prescelta per ogni livello dell'incantesimo che può lanciare. Un chierico può preparare un incantesimo del dominio (scelto tra i suoi incantesimi di dominio disponibili) di ogni livello che può lanciare.

Ad esempio, se Mialee fosse un'invocatrice, potrebbe preparare un ulteriore incantesimo per livello, ma quell'incantesimo dovrebbe essere della scuola di invocazione. Una volta preparato, lei potrà usare quell'incantesimo come tutti gli altri suoi incantesimi, lanciandolo come se avesse punti incantesimo sufficienti a farlo.

Un altro esempio: Al 1° livello, Jozan il chierico ottiene un incantesimo bonus di 1° livello, che deve essere selezionato dai suoi due domini. Una volta preparato, può usare quell'incantesimo del dominio come tutti gli altri suoi incantesimi, lanciandolo come se avesse punti incantesimo sufficienti a farlo.

Per i privilegi di classe che conferiscono incantesimi bonus di un livello dell'incantesimo non predeterminato (come gli incantesimi bonus del discepolo dei draghi), il personaggio ottiene invece un numero di punti incantesimo bonus pari al doppio del *livello dell'incantesimo più alto che può lanciare, meno 1* (minimo 1 punto) ogni volta che ottiene un incantesimo bonus. Si tratta di un valore fisso (non aumenta con l'aumentare di livello del personaggio), sebbene successive ricompense possano essere più grandi in base alla capacità di incantatore del personaggio.

Ad esempio, un guerriero di 4° livello/stregone di 4° livello che ottiene un livello da discepolo dei draghi ottiene un incantesimo bonus. Dato che il personaggio è in grado di lanciare incantesimi di 2° livello, riceverà 3 punti incantesimo bonus (2 x 2 = 4, 4 - 1 =3).

Tabella 5-4: Punti incantesimo bonus

	Punti incantesimo bonus (per livello massimo dell'incantesimo)								
Punteggio	**1°**	**2°**	**3°**	**4°**	**5°**	**6°**	**7°**	**8°**	**9°**
12-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14-15	1	4	4	4	4	4	4	4	4
16-17	1	4	9	9	9	9	9	9	9
18-19	1	4	9	16	16	16	16	16	16
20-21	2	5	10	17	26	26	26	26	26
22-23	2	8	13	20	29	40	40	40	40
24-25	2	8	18	25	34	45	58	58	58
26-27	2	8	18	32	41	52	65	80	80
28-29	3	9	19	33	51	62	75	90	107
30-31	3	12	22	36	54	76	89	104	121
32-33	3	12	24	38	56	78	104	119	136
34-35	3	12	27	48	66	88	114	144	161
36-37	4	13	28	49	76	98	124	154	188
38-39	4	16	31	52	77	110	136	166	200
40-41	4	16	36	57	84	117	156	186	220
42-43	4	16	36	64	91	124	163	208	242
44-45	5	17	37	65	101	134	173	218	269
46-47	5	20	40	68	104	148	187	232	283
48-49	5	20	45	73	109	153	205	250	301
50-51	5	20	45	80	116	160	212	272	323

e così via...

Incantesimi spontanei

I personaggi che lanciano tutti i loro incantesimi spontaneamente (come bardi e stregoni) non devono preparare gli incantesimi.

DIETRO IL SIPARIO: PUNTI INCANTESIMO

Il sistema dei punti incantesimo espande drammaticamente la versatilità di un incantatore. Dato che non è più legato all'uso di uno specifico numero di slot incantesimo, si può più facilmente adattare alle situazioni. In effetti, i punti incantesimo rendono tutte le classi più simili agli stregoni. In generale, gli incantatori diventano più potenti: sebbene non possano lanciare alcun incantesimo che già non fossero di lanciare prima, ora sono in grado di lanciare più incantesimi di alto livello al giorno e più copie di qualsiasi incantesimo abbia necessità. Se un chierico di 15° livello avesse bisogno di lanciare *guarigione* una dozzina di volte durante un'avventura, potrebbe farlo (e non molto altro).

Un fattore equilibrante è il costo che gli incantatori devono affrontare per aumentare il danno inflitto dagli incantesimi. Questo costo aiuta a mantenere l'equilibrio tra gli incantesimi di livello diverso. Se non si dovesse pagare di più per un *fulmine* da 9d6 rispetto a un *fulmine* da 5d6 (un incantesimo di 3° livello che costerebbe 5 punti incantesimo), allora il *fulmine* da 9d6 costerebbe poco più della metà di un *cono di freddo* da 9d6 (un incantesimo di 5° livello che costa 9 punti incantesimo), anche se entrambi gli incantesimi infliggono lo stesso danno.

Se si usa questa variante, considerare l'aggiunta di altri elementi di gioco che influenzano (o sono influenzati da) i punti incantesimo. Questi potrebbero essere oggetti magici che conferiscono (o costano) punti incantesimo, talenti che conferiscono punti incantesimo bonus (o rendono certi incantesimi meno costosi da lanciare), capacità speciali che risucchiano punti incantesimo dagli incantatori e così via.

Possono lanciare qualsiasi incantesimo conoscano spendendo il numero di punti incantesimo necessario.

I personaggi con la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi spontaneamente (come i druidi, che possono lanciare spontaneamente un incantesimo *evoca alleato naturale* al posto di un altro incantesimo dello stesso livello) vengono sempre considerati come se avessero preparato quell'incantesimo, senza spendere nessuno slot incantesimo nel farlo. Quindi, potranno lanciare questi incantesimi ogni volta che avranno punti incantesimo sufficienti a farlo.

Con questo sistema, il dominio della Guarigione diventa una scelta relativamente scarsa per i chierici di allineamento buono, dato che otterranno minori benefici da quel dominio. Vedi "Incantatori divini spontanei" nel Capitolo 2: "Classi" per un modo di risolvere questo problema.

Recuperare punti incantesimo

Gli incantatori recuperano i punti incantesimo persi ogni volta che potrebbero normalmente recuperare incantesimi. Farlo richiede lo stesso ammontare di riposo e tempo di preparazione o concentrazione di sempre per la classe. Senza questo periodo di riposo e preparazione mentale, la mente dell'incantatore non sarà pronta a recuperare il proprio potere. I punti incantesimo non sono separati dal corpo; ne fanno parte. Utilizzare i punti incantesimo è estenuante mentalmente, e senza il periodo di riposo necessario, non si recuperano. Qualsiasi punto incantesimo speso nelle ultime 8 ore viene conteggiato nel limite giornaliero del personaggio e non viene recuperato.

LANCIARE INCANTESIMI

Lanciare ogni incantesimo costa un certo numero di punti incantesimo. Più alto il livello dell'incantesimo, più punti costerà. La Tabella 5-5: "Costo in punti incantesimo" descrive il costo di ciascun incantesimo.

Tabella 5-5: Costo in punti incantesimo

Livello dell'incantesimo	Costo in punti incantesimo
0	0[1]
1°	1
2°	3
3°	5
4°	7
5°	9
6°	11
7°	13
8°	15
9°	17

1 Gli incantesimi di livello 0 non costano punti incantesimo per essere lanciati. Se un incantatore è in grado di lanciare incantesimi di livello 0, ne può lanciare ogni giorno un numero pari a tre + il numero di punti incantesimo ottenuti da quella classe al 1° livello.

Gli incantatori utilizzano il loro normale livello dell'incantatore per determinare gli effetti dei loro incantesimi con questo sistema, con una significativa eccezione. Gli incantesimi che infliggono un numero di dadi di danno basato sul livello dell'incantatore (come *dardo incantato*, *luce incandescente* o *fulmine*) infliggono danni come se fossero stati lanciati da un personaggio del livello di classe minimo in grado di lanciare quell'incantesimo. Gli incantesimi il cui danno è in parte basato sul livello dell'incantatore, ma che non infliggono un numero di dadi di danno basato sul livello dell'incantatore (come *produrre fiamma* o un incantesimo *infliggere*) utilizzano il normale livello dell'incantatore del personaggio per determinare il danno. Utilizzare il normale livello dell'incantatore del personaggio per tutti gli altri effetti, compreso raggio di azione e durata.

Ad esempio, una *palla di fuoco* infligge un numero di dadi di danno basato sul livello dell'incantatore, quindi quando viene lanciata da un mago che fa uso di questo sistema, infligge 5d6 danni (come se fosse lanciata da un mago di 5° livello, che è il livello di mago minimo in grado di lanciare *palla di fuoco*). Uno stregone che lancia lo stesso incantesimo infliggerebbe 6d6 dadi di danno, dato che il livello minimo dello stregone in grado di lanciare una *palla di fuoco* è il 6°.

Un personaggio può pagare ulteriori punti incantesimo per incrementare i dadi di danno inflitti da un incantesimo. Ogni 1 punto incantesimo extra speso al momento del lancio incrementa il livello effettivo dell'incantatore di 1 ai fini di infliggere danno. Un personaggio non può incrementare il livello dell'incantatore di un incantesimo che infligge danni al di sopra del proprio livello dell'incantatore, o sopra il normale massimo consentito dall'incantesimo.

Ad esempio, anche al 7° livello, il *fulmine* di Mialee infligge solo 5d6 danni (proprio come un mago di 5° livello) a meno che non spenda punti incantesimo extra. Se spende 1 punto incantesimo extra (facendo costare il *fulmine* 6 anziché 5), l'incantesimo infligge 6d6 danni. Un secondo punto incantesimo extra incrementerebbe il danno a 7d6, ma non può spendere ulteriori punti, dato che il proprio livello dell'incantatore è il 7°. Fosse di 10° livello o superiore, potrebbe spendere un massimo di 5 punti incantesimo extra sull'incantesimo, facendo salire il danno a 10d6, il massimo concesso dall'incantesimo *fulmine*.

Allo stesso modo, il suo incantesimo *dardo incantato* spara un solo dardo a meno che non spenda punti incantesimo extra. Ulteriori 2 punti incantesimo aumentano il suo livello dell'incantatore dal 1° al 3°, permettendole di usare un ulteriore dardo. Ella può spendere un massimo di 6 punti incantesimo addizionali in questo modo, incrementando il suo livello effettivo dell'incantatore fino al 7° ai fini del danno e conferendogli un totale di quattro dardi. Se fosse di 9° livello o superiore, potrebbe spendere un massimo di 8 punti incantesimo extra, ottenendo cinque dardi (proprio come un incantatore di 9° livello).

METAMAGIA E PUNTI INCANTESIMO

Nel sistema dei punti incantesimo, un DM ha due opzioni per gestire il funzionamento degli effetti di metamagia. In entrambi i casi, l'incantatore non deve preparare versione metamagiche dei suoi incantesimi: può decidere di applicare l'effetto di metamagia direttamente al momento del lancio dell'incantesimo. Farlo, non aumenta il tempo di lancio dell'incantesimo.

La prima opzione è di applicare un costo in punti incantesimo aggiuntivo a qualsiasi incantesimo lanciato con un talento di metamagia. Questa opzione permette a un personaggio massima flessibilità nella sua scelta di incantesimi. In effetti, il personaggio deve pagare l'incantesimo come se fosse un incantesimo di livello superiore, basandosi sul modificatore del talento di metamagia. Se l'effetto di metamagia incrementerebbe il livello effettivo dell'incantesimo al di sopra di quello che è in grado di lanciare, non è possibile lanciare l'incantesimo in quel modo.

Ad esempio, al 7° livello Mialee è in grado di lanciare incantesimi di 4° livello. Potrebbe potenziare un incantesimo di 2° livello, o rendere immobile un incantesimo di 3° livello, o ancora potenziare e rendere immobile un incantesimo di 1° livello. Non potrebbe potenziare un incantesimo di 3° livello o rendere immobile un incantesimo di 4° livello (dato che fare entrambe queste cose innalzerebbe il livello effettivo dell'incantesimo al 5°).

Il livello dell'incantatore dell'incantesimo ai fini degli effetti che infliggono danni (vedi sopra) non cambia, anche se l'effetto di metamagia incrementa il livello dell'incantatore minimo dell'incantesimo. Ad esempio, una *palla di fuoco* rapida infligge comunque danni come se fosse lanciata da un incantatore di 5° livello, a meno che l'incantatore non decida di pagare punti incantesimo aggiuntivi per incrementare il livello dell'incantatore.

Ad esempio, se Mialee potenziasse il suo *dardo incantato*, le costerebbe 5 punti incantesimo (come se fosse un incantesimo

di 3° livello) ma scaglierebbe solo un dardo e infliggerebbe (1d4+1 x 1,5) danni. Se spendesse ulteriori 6 punti incantesimo (per un totale di 11), il livello dell'incantatore del *dardo incantato* incrementerebbe al 7°, e l'incantesimo scaglierebbe quattro dardi infliggendo un totale di (4d4+4 x 1,5) danni.

La seconda opzione è più semplice ma meno flessibile. In questa opzione, ogni selezione di un talento di metamagia permette a un personaggio di applicare gli effetti del talento tre volte al giorno senza costo in punti incantesimo aggiuntivo. Si applica il normale limite del livello massimo dell'incantesimo (un mago di 7° livello non può potenziare nessun incantesimo di livello superiore al 2°, ad esempio).

Si potrebbero addirittura combinare queste due opzioni, permettendo a un incantatore con un talento di metamagia di utilizzare il talento tre volte al giorno gratuitamente, ma ogni uso addizionale durante la stessa giornata richiederebbe una spesa di punti incantesimo extra. Scegliere questa combinazione solo se si è disposti ad avere personaggi che lanceranno tantissimi incantesimi di metamagia.

INCANTATORI MULTICLASSE

Un personaggio con capacità da incantatori cumulative da più classi (come un chierico/mago) ha una riserva separata di punti incantesimo per ogni classe di incantatore. Questi personaggi possono spendere punti incantesimo solo sugli incantesimi conferiti da quella classe. I punti incantesimo bonus da un alto punteggio di caratteristica si applicano a ogni riserva separatamente, anche se lo stesso punteggio di caratteristica è legato a più di una classe di incantatore. Nella rara situazione in cui un personaggio abbia preparato o conosca lo stesso incantesimo in due slot differenti (come un druido/ranger che prepara *ritarda veleno* sia come incantesimo da druido di 2° livello che incantesimo da ranger di 1° livello), il personaggio può lanciare l'incantesimo utilizzando entrambe le riserve di punti incantesimo, ma l'incantesimo è considerato come essere lanciato da un incantatore del livello della classe da cui i punti sono presi.

Ad esempio, un chierico di 5° livello/bardo di 2° livello ha 15 punti incantesimo (più i punti incantesimo bonus da un alto punteggio di Saggezza) per i suoi incantesimi da chierico e 0 punti incantesimo (più i punti incantesimo bonus da un alto punteggio di Carisma) per i suoi incantesimi da bardo. Quando lancia *cura ferite moderate*, i punti dell'incantesimo devono essere attinti dalla sua riserva di punti incantesimo del chierico. Se conoscesse *cura ferite leggere* come incantesimo da bardo e lo avesse preparato anche come incantesimo da chierico, lo potrebbe lanciare come incantesimo da chierico o da bardo. Come incantesimo da chierico viene lanciato al 5° livello e cura 1d8+5 danni; come incantesimo da bardo, viene lanciato al 2° livello e guarisce 1d8+2 danni.

PROBLEMI VARI

Quando un personaggio dovrebbe perdere uno slot incantesimo (come quando ottiene un livello negativo), egli perde invece un numero di punti incantesimo pari al necessario a lanciare il suo incantesimo di livello più alto.

Gli incantesimi che permettono a un personaggio di richiamare o rilanciare un incantesimo non funzionano con questo sistema. (Non ha senso avere un incantesimo che fornisce più punti incantesimo, dal momento che si pagherà più di quello che si ottiene, non si otterrà nulla, o si riceverà più di quanto pagato). Gli oggetti che funzionano allo stesso modo potrebbero funzionare, ma in maniera diversa: essi ripristinano un numero di punti incantesimo necessari a lanciare un incantesimo di quel livello. Una *perla del potere* per incantesimi di 3° livello, ad esempio, ripristinerebbe 5 punti incantesimo alla riserva di punti disponibili al personaggio quando attivata.

VARIANTE DEI PUNTI INCANTESIMO: ENERGIA

Nel sistema a energia, gli incantatori possono potenzialmente lanciare un grande numero di incantesimi al giorno, ma ogni incantesimo lanciato è un potenziale peso per la salute e vitalità dell'incantatore. Raccogliere e manipolare le energie magiche è un esercizio pericoloso e sfiancante, difficile perlomeno quanto i lavori pesanti o uno sforzo prolungato.

Questa variante del sistema a punti incantesimo non cambia il modo in cui un personaggio prepara gli incantesimi, lancia gli incantesimi, recupera punti incantesimo o qualsiasi altra regola del sistema. La riserva dei punti incantesimo dell'incantatore rappresenta però un limite fisico, non solo mentale, ai suoi poteri magici.

Quando la riserva di punti incantesimo di un incantatore è ridotta a metà del suo massimo o meno, egli diventa affaticato.

Quando i suoi punti incantesimo scendono a un quarto o meno del suo massimo, diventa esausto.

Ad esempio, come chierico di 1° livello Jozan ha 3 punti incantesimo (2 dal suo livello, +1 dal suo alto punteggio di

REGOLA PERSONALIZZATA: PNG INCANTATORI SEMPLIFICATI

Mi piace giocare PNG incantatori di alto livello perché hanno il potenziale di sfidare e sorprendere i miei giocatori. A volte, però, sento come se non stessi giocando il mago malvagio o il chierico infame al pieno del suo potenziale. Si suppone che questi personaggi siano incredibilmente intelligenti o perlomeno spaventosamente intuitivi, e ciononostante, quando scelgo gli incantesimi prima dell'inizio dell'avventura, non potrò sempre anticipare le scelte che faranno i miei giocatori. Così imbroglio... un pochetto.

Quando creo un incantatore PNG antagonista che prepara gli incantesimi, mi segno gli incantesimi che il personaggio ha preparato, ma solo quelli dei due o tre livelli più alti. Poi scelgo uno o due incantesimi da ogni livello inferiore per simulare gli incantesimi su cui il mio mago, chierico o druido malvagio si concentrerebbe. Infine, mi segno il numero di slot incantesimo, per livello, che restano a disposizione del personaggio. Permetto ai miei PNG di usare questi slot incantesimo per lanciare incantesimi "al volo", assumendo che il mio cattivo incredibilmente intelligente o saggio abbia preparato "proprio l'incantesimo adatto" per qualsiasi situazione si possa presentare. Ecco come potrebbe apparire la selezione degli incantesimi di un mago PNG di 9° livello, assumendo che abbia un punteggio di Intelligenza 22:

Incantesimi da mago preparati (4/6/6/4/3/2; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare*, 3 slot liberi; 1° - *blocca porte, dardo incantato, protezione dal bene*, 3 slot liberi; 2° - *alterare se stesso, individuazione dei pensieri, vita falsata*, 3 slot liberi; 3° - *blocca persone, palla di fuoco*, 2 slot liberi; 4° - *globo di invulnerabilità inferiore, metamorfosi, tempesta di ghiaccio*; 5° - *metamorfosi funesta, nube mortale*.

Nessun incantesimo duplicato. Alcuni incantesimi (in particolare quelli di livello inferiore) potrebbero non essere grandi incantesimi da combattimento, ma probabilmente sono adatti al tema del personaggio o della situazione. Voglio che il mio PNG sia flessibile, non super potente. Può ancora lanciare *dardo incantato* quattro volte, ma non sei.

Se voglio assegnare dei talenti di metamagia a un PNG, non gli lascio lanciare incantesimi di metamagia "al volo". Questi incantesimi richiedono una preparazione speciale, quindi se voglio che un mio PNG abbia un *teletrasporto* immobile o un *dardo incantato* rapido, lo metto nell'appropriato slot incantesimo.

– Ed Stark

Illus. di T. Thomas

Saggezza). Entra in combattimento e lancia *benedizione* sui suoi alleati, spendendo 1 dei suoi 3 punti incantesimo. Farlo non produce effetti negativi su Jozan, dato che gli rimane ancora più della metà dei suoi punti incantesimo massimi. Se, durante il combattimento, lanciasse *favore divino*, spendendo un altro punto potere, egli sarebbe ora affaticato, dato che gli rimangono solo un terzo dei suoi punti incantesimo massimi. Dopo il combattimento, lancia spontaneamente *cura ferite leggere* su Tordek, spendendo il suo ultimo punto incantesimo. Non solo così avrebbe esaurito i suoi incantesimi al giorno, ma anche le energie fisiche del suo corpo.

Recuperare punti incantesimo

Nel sistema a energia, gli incantatori devono recuperare i punti incantesimo e ripristinare anche la loro condizione fisica. Il totale dei punti incantesimo del personaggio è legato direttamente al suo livello di fatica. Se un personaggio esausto riposa per 1 ora, diventa affaticato: il suo totale di punti incantesimo sale a un terzo del suo normale massimo (arrotondare le frazioni per difetto). Una seconda ora di riposo incrementa il totale dei punti incantesimo dell'incantatore a due terzi del suo massimo. Ci vogliono altre 6 ore di riposo per ripristinare l'ultimo terzo dei suoi punti incantesimo e scuotersi di dosso gli effetti fisici dell'uso della magia. Gli incantesimi che rimuovono la fatica e l'esaurimento (come *guarigione* e *ristorare*) lasciano il bersaglio dell'incantesimo con un totale di punti incantesimo pari a due terzi del suo normale massimo.

Come nelle regole standard, un incantatore deve riposare 8 ore complete prima di poter preparare una nuova selezione di incantesimi per la giornata. Anche se un incantatore esausto recuperasse la sua energia e punti incantesimo perduti, non potrebbe cambiare gli incantesimi preparati senza 8 ore di riposo.

Fatica comune: Se un incantatore è soggetto a qualche altro effetto che lo renderebbe affaticato o esausto, perderebbe un conseguente ammontare di punti incantesimo. Se diventa affaticato, il suo totale di punti incantesimo scenderebbe alla metà del suo normale massimo (arrotondato per difetto), e se diventa esausto, il suo totale di punti incantesimo scenderebbe a un quarto del suo normale massimo.

Varianti dell'energia opzionali

Come ulteriore variante a questo sistema, tutti gli incantatori ottengono punti incantesimo bonus in base ai loro punteggi di Costituzione piuttosto che al punteggio di caratteristica che normalmente conferisce incantesimi bonus. Questa variante riflette l'idea che la potenza della magia è legata alla salute fisica dell'incantatore. Richiede poi che gli incantatori abbiano essenzialmente due punteggi di caratteristica elevati, sebbene molti incantatori siano comunque felici di avere un alto punteggio di Costituzione.

Una seconda variante opzionale permetterebbe a un incantatore di eccedere la sua normale riserva di punti incantesimo, ma a grande rischio personale. Farlo richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) riuscita. Ogni volta che un personaggio lancia un incantesimo per cui non abbia sufficienti punti incantesimo e in seguito fallisce la prova di Concentrazione, subisce danni sia letali che non letali pari al livello dell'incantesimo lanciato. Un incantatore disperato (o disattento) può letteralmente perdere i sensi in questo modo.

RICARICA MAGICA

In questa variante, gli incantatori non hanno un limite rigido sugli incantesimi al giorno. Invece, ci vuole tempo per raccogliere le energie magiche necessarie a lanciare un incantesimo di un particolare livello, cosicché un personaggio deve aspettare un numero di round, minuti o ore prima di lanciare di nuovo quell'incantesimo. Gli incantesimi con una durata istantanea o una durata misurata in round possono essere lanciati dozzine di volte al giorno. Gli incantesimi dalla durata superiore lanciati fuori del combattimento hanno tempi di ricarica misurati in minuti o ore.

Nelle sue fondamenta, la variante della ricarica magica è semplice: un incantatore riposato può lanciare qualsiasi incantesimo conosca o abbia preparato, ma poi deve tirare un dado per scoprire quanti round debbano passare prima che gli incantesimi di quel livello siano nuovamente disponibili (se è un incantesimo a ricarica generale) oppure perde l'accesso a quell'incantesimo per un periodo specificato (se è un incantesimo a ricarica specifica). Gli slot incantesimo non vengono mai consumati; diventano semplicemente temporaneamente indisponibili.

La ricarica non richiede alcuna azione e non provoca attacchi di opportunità. Finché l'incantatore è vivo, egli ricarica naturalmente la propria energia.

Con questa variante, tutti gli incantatori diventano effettivamente degli incantatori spontanei come lo stregone, scegliendo ogni round un incantesimo da una lista. Per stregoni e bardi, la lista è fissa (come per gli stregoni e i bardi che non usano questa variante), ma gli altri incantatori predispongono il loro menù di incantesimi quando preparano gli incantesimi per la giornata. Con la variante della ricarica magica, non c'è motivo di preparare lo stesso incantesimo in più di uno slot. Dato che gli stregoni e i bardi non hanno la flessibilità di scegliere un nuovo menù di incantesimi ogni giorno, i loro tempi di ricarica generale sono più brevi.

Alcune classi, come il chierico e il druido, possiedono delle capacità di lancio spontaneo limitate. Un personaggio del genere può convertire qualsiasi incantesimo sulla sua lista giornaliera nell'incantesimo appropriato (come un *cura ferite* o *infliggi ferite* per un chierico, o *evoca alleato naturale* per un druido), ma farlo sostituisce l'incantesimo convertito sulla lista giornaliera del chierico con l'incantesimo lanciato al suo posto. Ciò può accadere solo una volta per livello dell'incantesimo, perché da lì in poi l'incantesimo *curare* o *infliggere* appropriato compare sulla lista degli incantesimi come se fosse stato preparato.

Questa variante distingue tra due tipi di incantesimi: gli incantesimi con un tempo di ricarica generale (di solito più di qualche round) e quelli con un tempo di ricarica specifico (che varia da minuti a ore).

Tempi di ricarica per altri incantesimi

La Tabella 5-7: "Tempi di ricarica degli incantesimi" comprende tutti gli incantesimi descritti nel *Manuale del Giocatore*. Di ognuno viene indicato se ha un tempo di ricarica generale, un tempo di ricarica specifico misurato in minuti o ore, o un'indicazione che quell'incantesimo è proibito per gli incantatori quando si usa questa variante. Per gli incantesimi da altre fonti non menzionate qui, utilizzare quelli sulla tabella come guida, tenendo in mente quanto segue.

Gli incantesimi di combattimento e dalla durata breve (quelli che durano al massimo 1 round per livello) di solito hanno un tempo di ricarica generale. Al contrario, gli incantesimi con durate superiori hanno tempi di ricarica specifici (più lunga la durata, maggiore il tempo di ricarica).

Qualsiasi incantesimo con una componente materiale costosa o una componente in PE ha di solito un tempo di ricarica generale.

Gli ammaliamenti hanno di solito un tempo di ricarica specifico che va da 30 minuti a 12 ore. Questo limite serve a impedire ai personaggi di porre sotto *charme* tutti coloro che si trovano nella taverna nel giro di pochi minuti.

Gli incantesimi che costruiscono cose hanno un tempo di ricarica specifico misurato in ore.

Le divinazioni hanno di solito un tempo di ricarica specifico, spesso nel giro di 6 ore, per evitarne l'abuso nelle mani di personaggi curiosi.

Le illusioni potenti e gli incantesimi di tipo "trappola" permanenti hanno tempi di ricarica specifici dalle 12 ore a 1 giorno, a meno che non siano costosi da lanciare.

INCANTESIMI A RICARICA GENERALE

Gli incantesimi che hanno tempi di ricarica generali sono quelli lanciati in combattimento, quelli con il tempo di lancio maggiore, e con una componente materiale costosa o in punti esperienza. Una volta che un personaggio ha lanciato un incantesimo a ricarica generale, non può lanciare un altro incantesimo di quel livello finché non sono passati un certo numero di round.

La Tabella 5-6: "Tempi di ricarica generali" indica quanti round devono trascorrere dopo aver lanciato un incantesimo a ricarica generale prima che un altro incantesimo di quel livello diventi disponibile.

Tabella 5-6: Tempi di ricarica generali

Livello dell'incantesimo	Bardo, Stregone	Chierico, Druido, Mago, Paladino e Ranger
Il più alto possibile	1d4+1 round	1d6+1 round
Secondo più alto possibile	1d4+1 round	1d6+1 round
Terzo più alto possibile	1d4 round	1d4+1 round
Quarto più alto possibile	1d4 round	1d4+1 round
Quinto più alto possibile	1d3 round	1d4 round
Sesto più alto possibile	1d3 round	1d4 round
Settimo più alto possibile	1 round	1d3 round
Ottavo più alto possibile	1 round	1d3 round
Nono più alto possibile	0	1 round
Decimo più alto possibile	0	1 round

REGOLA PERSONALIZZATA: RICARICARE OGGETTI MAGICI

Se il vostro personaggio possiede un bastone o bacchetta, ci sono delle ottime probabilità che vi dobbiate preoccupare del giorno in cui consumerà la sua ultima carica. Il guerriero non deve preoccuparsi di queste cose con la sua spada, e quindi perché voi sì?

Per ricaricare un oggetto magico a cariche, un personaggio necessita di una piccola scorta di materiale (compreso l'oggetto a cariche stesso). Il creatore deve anche soddisfare i prerequisiti di creazione dell'oggetto da zero, compreso l'appropriato talento di creazione oggetto. Determinare il costo richiesto secondo il seguente processo.

Primo, pagare il 10% del prezzo base dell'oggetto (senza includere alcuna componente materiale costosa o costo in PE) come costo di partenza. Questa spesa riflette il fatto che ricaricare un oggetto a cariche è più costoso di costruirne uno nuovo. (Se il vostro oggetto a cariche non ha più del 10% delle cariche restanti, è quasi sicuramente meglio costruirne uno nuovo). La spesa non ha effetto sul tempo necessario a ricaricare l'oggetto.

Secondo, determinare che percentuale delle cariche massime dell'oggetto (o usi concessi) è stata consumata. Per bacchette e bastoni, sottrarre le cariche restanti da 50, poi moltiplicare il risultato per 2. Una *bacchetta del dardo incantato* con 19 cariche rimanenti, ad esempio, ha consumato il 62% (50 - 19 = 31, 31 x 2 = 62) delle sue cariche massime. Per altri oggetti con cariche o limiti ai loro usi, sottrarre il numero utilizzato dal numero massimo, poi dividere il risultato per il numero massimo. Una *campana dell'apertura* può essere utilizzata 10 volte quando a pieno potere, quindi una campana con 3 usi rimasti ha utilizzato il 70% (10 - 3 = 7; 7 / 10 = 0,70) del suo massimo.

Terzo, moltiplicare questa percentuale per il prezzo base dell'oggetto. Questa spesa rappresenta il costo dei materiali necessari a ricaricare l'oggetto. Ricaricare un oggetto magico richiede un giorno per ogni 1.000 mo del costo materiale determinato in questo passaggio. Pagare qualsiasi costo in PE come appropriato per un oggetto di questo prezzo (ridotto).

È più veloce e (di solito) più economico ricaricare un oggetto a cariche che crearne o acquistarne uno nuovo. Il vantaggio di questa variante è che permette ai personaggi di gestire meglio le proprie risorse. D'altra parte, quando ricaricare un oggetto è più economico che comprarlo nuovo o tirare fuori una scorta di pozioni o pergamene che replicano lo stesso incantesimo, si potrebbe scoprire che i giocatori rifuggiranno queste opzioni. Uno dei fattori equilibranti degli oggetti a cariche è l'elevato costo iniziale (in comparazione a pozioni e pergamene), e questa variante erode questo fattore. Se si nota che i personaggi ignorano pozioni e pergamene a favore della ricarica di oggetti magici, si potrebbe desiderare di voler limitare l'accesso a questa variante.

– Andy Collins

Ad esempio, Mialee è una maga di 4° livello. I suoi incantesimi di 2° livello (il livello più alto che può lanciare) e gli incantesimi di 1° livello (il secondo più alto che può lanciare) richiedono 1d6+1 round di ricarica, e i suoi incantesimi di livello 0 (il terzo più alto che può lanciare) richiedono 1d4+1 round di ricarica. Quando raggiunge il 5° livello, i suoi incantesimi di 3° e 2° livello richiederanno 1d6+1 round di ricarica e i suoi incantesimi di livello 1° e 0 richiederanno 1d4+1 round di ricarica. (Gli incantesimi con ricarica specifica hanno i propri tempi di ricarica che non corrispondono a questi valori).

Un altro esempio: Henneth lo stregone di 10° livello lancia *palla di fuoco* nel primo round di un combattimento. Una volta lanciato l'incantesimo, tira 1d4 per determinare il suo tempo di ricarica. Tira un 2, quindi deve aspettare 2 round prima di ottenere nuovamente accesso agli incantesimi di 3° livello. Nel round seguente, lancia *teletrasporto*, uno dei suoi incantesimi di livello più alto. Tirando un 4 su di 1d4, Henneth è deluso dall'apprendere che dovrà aspettare 5 (1d4+1) round prima di potere lanciare di nuovo *teletrasporto*. Nel round seguente lancia *dardo incantato*, tirando 1d3 in seguito e ottenendo 1 per un tempo di ricarica di 1 round. Nel round seguente, Henneth recupera l'accesso agli incantesimi di 3° livello, quindi può lanciare un'altra *palla di fuoco* se vuole, o lanciare di nuovo *dardo incantato* (dato che il tempo di ricarica di 1 round per i suoi incantesimi di 1° livello è trascorso).

Metamagia e incantesimi a ricarica generale

Gli incantatori che preparano gli incantesimi mettono semplicemente le versioni metamagiche degli incantesimi che vogliono negli slot incantesimi appropriati, e vengono lanciati al loro livello effettivo. Ad esempio, lanciare un *dardo incantato* rapido obbliga un incantatore a ricaricare i suoi incantesimi di 5° livello, non i suoi incantesimi di 1° livello. Stregoni e bardi hanno bisogno di un'azione di round completo per aggiungere la metamagia a qualsiasi incantesimo conoscano, e lanciare l'incantesimo li obbliga a ricaricare il livello effettivo dell'incantesimo metamagico. Ad esempio, un incantesimo *velocità* esteso lanciato da uno stregone richiederebbe il tiro di ricarica di un incantesimo di 4° livello.

INCANTESIMI A RICARICA SPECIFICA

La maggior parte degli incantesimi di utilità a lunga durata ha specifici tempi di ricarica e quindi gli incantatori non li possono lanciare su chiunque incontrino. Questi possono spaziare da 5 minuti (per *forza del toro*) a 4 ore (per *teletrasporto*) a un'intera giornata, o 24 ore (per *camminare nel vento*). Un tempo di ricarica specifico è il tempo che deve trascorrere prima che il personaggio possa lanciare di nuovo quel particolare incantesimo; nel round seguente può lanciare un altro incantesimo dello stesso livello se vuole.

DIETRO IL SIPARIO: RICARICA MAGICA

Si tratta di una variante di grande potere, dato che gli incantatori possono lanciare la loro riserva di incantesimi di combattimento e guarigione tutto il giorno. Ciò significa che i PG affronteranno praticamente qualsiasi incontro completamente guariti, e raramente gli incantatori vedranno la loro lista degli incantesimi significativamente svuotata. Gli incantatori avranno qualche incantesimo di utilità o protettivo a tempo di ricarica specifico che non riusciranno a lanciare prima di tutti i combattimenti, ma avranno sempre accesso ai loro incantesimi di combattimento e guarigione di livello più alto. E sono propri questi incantesimi che costituiscono il contributo più grosso di un incantatore al superamento di un dato incontro.

Come per la maggior parte delle varianti di grande potere, la ricarica magica funziona solo se tutti gli incantatori nella campagna ne stanno facendo uso, compresi i potenti PNG incantatori. Un lich con la variante della ricarica magica, ad esempio, è un terrore di cui tenere conto per tutti i PG di alto livello.

Il DM deve presumere che un gruppo di PG possa andare all'avventura per tutto il giorno, e che cominci ogni scontro più o meno a pieno potenziale. Questa prospettiva può essere emozionante per i giocatori, che non devono più affrontare la prospettiva del ritorno in paese proprio quando stanno per giungere al climax dell'avventura. Ma quando i PG non hanno bisogno di ritirarsi per guarirsi e preparare nuovi incantesimi, il DM finirà a preparare più incontri per sessione di gioco, che si trasformeranno in preparativi extra.

Come regola generale, un gruppo di quattro PG che comprende due incantatori con la variante della ricarica magica può gestire incontri con Livello di Incontro pari al livello medio dei personaggi +2. Gli scontri saranno emozionanti; ogni stanza del dungeon diventerà pericolosa quanto il tipico climax di un'avventura. Tuttavia i PG affronteranno ogni scontro a piene risorse, quindi gli abitanti del dungeon non potranno sconfiggerli per sfinimento. Se il gruppo ama battaglie prolungate, la variante della ricarica magica gli permetterà di combatterne molte.

I personaggi otterranno nuovi livelli più rapidamente sia in termini di tempo reale al tavolo da gioco per i giocatori che di tempo di gioco nella campagna dei personaggi. Si può considerare questo aspetto come un ulteriore beneficio, o si può ridurre il numero di punti esperienza assegnati come compensazione. La variante della ricarica magica rende gli incantatori più forti, e rende anche i non incantatori più forti se si assume che siano completamente guariti all'inizio di ogni scontro. Ma sotto alcuni aspetti li rende anche più deboli. Anche il mago più potente non può lanciare due incantesimi *palla di fuoco*, in round consecutivi con questa variante. L'incantesimo *teletrasporto* ha un tempo di ricarica specifico di 4 ore, quindi un personaggio non può teletrasportarsi da una parte, lanciare un incantesimo e poi teletrasportarsi via di nuovo (a meno che non usi *parola del ritiro* o *teletrasporto superiore* per una parte del viaggio). Le strategie che dipendono da ripetuti usi dello stesso incantesimo non sono più accettabili se l'incantesimo ha un tempo di ricarica specifico. In breve, la variante ricarica fornisce agli incantatori molto più potere in cambio di minore flessibilità nei confronti degli incantesimi a ricarica generale e una flessibilità sensibilmente inferiore nei confronti degli incantesimi a ricarica specifica.

C'è un modo ovvio che i personaggi hanno per compensare a questa minore flessibilità: le pergamene. In generale, le pergamene diventano più utili nei mondi di gioco con la variabile della ricarica magica, e quindi ve ne sono di più. Al contrario, le bacchette sono un po' meno utili, perché ciascun incantatore può lanciare dozzine di volte i suoi incantesimi basilari. Quando un personaggio può lanciare *fulmine* cinquanta volte nello spazio di un'ora, quella *bacchetta del fulmine* a piene cariche fa molto meno effetto. Se si usa la variante della ricarica magica, considerare di ridurre la percentuale di bacchette minori e medie sulla Tabella 7-1 nella *Guida del Dungeon Master* del 5% incrementando dello stesso ammontare le percentuali di pergamene minori e medie.

Un cambiamento meno ovvio posto da questa variante è che gli incantesimi di livello inferiore mantengono maggior valore per gli incantatori di alto livello. Con la regola di ricarica generale, anche il miglior incantatore non può utilizzare i suoi migliori incantesimi più di due o tre volte in un grosso combattimento. Gli incantesimi di due, tre o quattro livelli inferiori vengono utilizzati mentre si aspetta che l'artiglieria più potente si ricarichi.

Come DM, bisogna valutare anche altri più subdoli cambiamenti portati da questa variante. I mostri con capacità magiche utilizzabili a volontà sono in qualche modo sminuiti, perché i veri incantatori possono lanciare con maggiore frequenza i propri incantesimi. I mostri con capacità magiche non sono in realtà più deboli (e il loro Grado di Sfida non deve essere di conseguenza abbassato) ma saranno meno speciali e più simili a incantatori con una lista fissa di incantesimi.

Tabella 5-7:
Tempi di ricarica degli incantesimi

Nome dell'incantesimo	Tempo di ricarica
Aiuto	5 minuti
Allarme	4 ore
Alleato planare	24 ore
Alleato planare inferiore	24 ore
Alleato planare superiore	24 ore
Allineamento imperscrutabile	24 ore
Allineare arma	5 minuti
Allucinazione mortale	Generale
Alterare se stesso	4 ore
Ammorbidire terra e pietra	6 ore
Analizzare dweomer	Generale
Anatema	Generale
Ancora dimensionale	Generale
Animale messaggero	6 ore
Animare corde	Generale
Animare morti	Generale
Animare oggetti	Generale
Animare vegetali	Generale
Anti-individuazione	6 ore
Antipatia	Generale
Aprire/chiudere	Generale
Arma distruttiva	5 minuti
Arma magica	5 minuti
Arma magica superiore	6 ore
Arma spirituale	Generale
Armatura magica	6 ore
Astuzia della volpe	5 minuti
Astuzia della volpe di massa	30 minuti
Aura magica di Nystul	24 ore
Aura sacra	Generale
Aura sacrilega	Generale
Bacche benefiche	6 ore
Bagliore solare	Generale
Banchetto degli eroi	24 ore
Barriera di lame	Generale
Bastone dell'incantesimo	24 ore
Benedire l'acqua	Generale
Benedire un'arma	5 minuti
Benedizione	30 minuti
Blasfemia	Generale
Blocca animali	Generale
Blocca mostri	Generale
Blocca mostri di massa	Generale
Blocca persone	Generale
Blocca persone di massa	Generale
Blocca porte	5 minuti
Bocca magica	24 ore
Buone speranze	30 minuti
Caduta morbida	Generale
Calappio	12 ore
Calmare animali	Generale
Calmare emozioni	Generale
Camminare sull'acqua	4 ore
Camminare nell'aria	1 ora
Camminare nelle ombre	24 ore
Camminare nel vento	24 ore
Campo anti-magia	Generale
Camuffare se stesso	4 ore
Cancellare	Generale
Canto di discordia	Generale
Capanna di Leomund	12 ore
Carne in pietra	Generale
Catena di fulmini	Generale
Cavalcatura	6 ore
Cecità/sordità	Generale
Celare	24 ore
Cerchio magico contro il bene	4 ore
Cerchio magico contro il caos	4 ore
Cerchio magico contro la legge	4 ore
Cerchio magico contro il male	4 ore
Cerchio di morte	Generale
Cerchio di teletrasporto	Generale
Charme su animali	1 ora
Charme sui mostri	1 ora
Charme sui mostri di massa	1 ora
Charme su persone	1 ora
Chiaroudienza /chiaroveggenza	Generale
Clone	Generale
Colpo accurato	5 minuti
Colpo infuocato	Generale
Comandare non morti	1 ora
Comandare vegetali	1 ora
Comando	Generale
Comando superiore	Generale
Comprensione dei linguaggi	4 ore
Comunione	6 ore
Comunione con la natura	6 ore
Confusione	Generale
Confusione inferiore	Generale
Congedo	Generale
Cono di freddo	Generale
Conoscenza delle leggende	Generale
Conoscere direzione	Generale
Consacrare	30 minuti
Contagio	Generale
Contattare altri piani	6 ore
Contingenza	Generale
Contrastare elementi	6 ore
Controllare acqua	1 ora
Controllare non morti	30 minuti
Controllare tempo atmosferico	Generale
Controllare vegetali	30 minuti
Controllare venti	4 ore
Corpo di ferro	30 minuti
Costrizione inferiore	Generale
Costrizione/cerca	Generale
Creare acqua	30 minuti
Creare cibo e acqua	24 ore
Creare non morti	Generale
Creare non morti superiori	Generale
Creazione maggiore	12 ore
Creazione minore	6 ore
Crescita animale	Generale
Crescita di spine	6 ore
Crescita vegetale	24 ore
Cumulo strisciante	24 ore
Cura ferite critiche	Generale
Cura ferite critiche di massa	Generale
Cura ferite gravi	Generale
Cura ferite gravi di massa	Generale
Cura ferite leggere	Generale
Cura ferite leggere di massa	Generale
Cura ferite minori	Generale
Cura ferite moderate	Generale
Cura ferite moderate di massa	Generale
Danza irresistibile di Otto	Generale
Dardo incantato	Generale
Debilitazione	Generale
Deformare legno	5 minuti
Demenza	Generale
Desiderio	Generale
Desiderio limitato	Generale
Destriero fantomatico	6 ore
Dettame	Generale
Devastazione	Generale
Disco fluttuante di Tenser	6 ore
Disgiunzione di Mordenkainen	Generale
Disintegrazione	Generale
Disperazione opprimente	Generale
Dissacrare	30 minuti
Dissimulare	6 ore
Dissolvi il bene	Generale
Dissolvi il caos	Generale
Dissolvi la legge	Generale
Dissolvi il male	Generale
Dissolvi magie	Generale
Dissolvi magie superiore	Generale
Distorsione	Generale
Distruggere non morti	Generale
Distruggere viventi	Generale
Distruzione	Generale
Dito della morte	Generale
Divinazione	6 ore
Dominare animali	Generale
Dominare mostri	12 ore
Dominare persone	12 ore
Elucubrazione di Mordenkainen	L'incantesimo è proibito
Epurare invisibilità	30 minuti
Eroismo	1 ora
Eroismo superiore	30 minuti
Esigere	30 minuti
Esilio	Generale
Espiazione	Generale
Esplosione solare	Generale
Estasiare	Generale
Estinguere fuoco	Generale
Estremità affilata	1 ora
Evoca alleato naturale I	Generale
Evoca alleato naturale II	Generale
Evoca alleato naturale III	Generale
Evoca alleato naturale IV	Generale
Evoca alleato naturale V	Generale
Evoca alleato naturale VI	Generale
Evoca alleato naturale VII	Generale
Evoca alleato naturale VIII	Generale
Evoca alleato naturale IX	Generale
Evoca mostri I	Generale
Evoca mostri II	Generale
Evoca mostri III	Generale
Evoca mostri IV	Generale
Evoca mostri V	Generale
Evoca mostri VI	Generale
Evoca mostri VII	Generale
Evoca mostri VIII	Generale
Evoca mostri IX	Generale
Evoca sciame	Generale
Evoca strumento	Generale
Evocazioni istantanee di Drawmij	Generale
Fabbricare	4 ore
Fatale	Generale
Favore divino	5 minuti
Ferire	Generale
Fermare non morti	Generale
Fermare il tempo	4 ore
Fiamma perenne	Generale
Fiotto acido	Generale
Folata di vento	Generale
Fondersi nella pietra	4 ore
Forma arborea	24 ore
Forma eterea	30 minuti
Forma gassosa	5 minuti
Forme animali	24 ore
Forza del toro	Generale
Forza del toro di massa	Generale

Foschia occultante	Generale
Frantumare	Generale
Frastornare	Generale
Frastornare mostri	Generale
Freccia acida di Melf	Generale
Freccia infuocata	Generale
Fulmine	Generale
Fuorviare	Generale
Gabbia di forza	Generale
Gelare il metallo	Generale
Giara magica	Generale
Giusto potere	5 minuti
Glifo di interdizione	Generale
Glifo di interdizione superiore	Generale
Globo di invulnerabilità	Generale
Globo di invulnerabilità inferiore	Generale
Grazia del gatto	5 minuti
Grazia del gatto di massa	30 minuti
Grido	Generale
Grido superiore	Generale
Guarigione	Generale
Guarigione di massa	Generale
Guarire cavalcatura	Generale
Guida	5 minuti
Guscio anti-vegetali	Generale
Guscio anti-vita	Generale
Identificare	Generale
Immagine maggiore	Generale
Immagine minore	Generale
Immagine permanente	24 ore
Immagine persistente	30 minuti
Immagine programmata	12 ore
Immagine proiettata	Generale
Immagine silenziosa	Generale
Immagine speculare	30 minuti
Immunità agli incantesimi	1 ora
Immunità agli incantesimi superiore	1 ora
Implosione	Generale
Imprigionare	Generale
Inaridire	Generale
Incubo	Generale
Incuti paura	Generale
Individuazione di animali o vegetali	Generale
Individuazione del bene	Generale
Individuazione di calappi e trappole	Generale
Individuazione del caos	Generale
Individuazione della legge	Generale
Individuazione del magico	Generale
Individuazione del male	Generale
Individuazione dei non morti	Generale
Individuazione dei pensieri	Generale
Individuazione delle porte segrete	Generale
Individuazione dello scrutamento	Generale
Individuazione del veleno	5 minuti
Infliggi ferite critiche	Generale
Infliggi ferite critiche di massa	Generale
Infliggi ferite gravi	Generale
Infliggi ferite gravi di massa	Generale
Infliggi ferite leggere	Generale
Infliggi ferite leggere di massa	Generale
Infliggi ferite minori	Generale
Infliggi ferite moderate	Generale
Infliggi ferite moderate di massa	Generale
Influenza sacrilega	Generale
Infondere capacità magiche	Generale

Nota: Non si può lanciare nuovamente questo incantesimo o preparare un altro incantesimo in quello slot finché il soggetto non ha usato l'incantesimo infuso.

Ingrandire persone	5 minuti
Ingrandire persone di massa	30 minuti
Interdizione alla morte	5 minuti
Intermittenza	Generale
Intralciare	Generale
Intrappolare l'anima	Generale
Inversione della gravità	Generale
Inviare	Generale
Invisibilità	5 minuti
Invisibilità di massa	30 minuti
Invisibilità superiore	Generale
Invocare il fumine	Generale
Invocare tempesta di fulmini	Generale
Ipnosi	Generale
Ira	5 minuti
Ira dell'ordine	Generale
Labirinto	Generale
Lama infuocata	Generale
Lamento della banshee	Generale
Lampo	Generale
Legame	Generale
Legame planare	24 ore
Legame planare inferiore	24 ore
Legame planare superiore	24 ore
Legame telepatico di Rary	4 ore
Legare anima	Generale
Legno di ferro	12 ore
Lentezza	Generale
Lettura del magico	Generale
Levitazione	5 minuti
Libertà	Generale
Libertà di movimento	1 ora
Linguaggi	1 ora
Localizza creatura	4 ore
Localizza oggetto	30 minuti
Loquacità	4 ore
Luce	1 ora
Luce diurna	4 ore
Luce incandescente	Generale
Luci danzanti	Generale
Luminescenza	Generale
Maledire l'acqua	Generale
Mani brucianti	Generale
Mano in aiuto	6 ore
Mano interposta di Bigby	Generale
Mano magica	Generale
Mano possente di Bigby	Generale
Mano spettrale	30 minuti
Mano stringente di Bigby	Generale
Mano stritolatrice di Bigby	Generale
Mantello del caos	Generale
Martello del caos	Generale
Messaggio	Generale
Metamorfosi	30 minuti
Metamorfosi funesta	Generale
Metamorfosi di un oggetto	12 ore
Miracolo	12 ore
Miraggio arcano	Generale
Modellare suono	6 ore
Modificare memoria	Generale
Momento di prescienza	6 ore
Movimenti del ragno	1 ora
Muovere il terreno	1 ora
Muro di ferro	12 ore
Muro di forza	Generale
Muro di fuoco	Generale
Muro di ghiaccio	Generale
Muro illusorio	24 ore
Muro di pietra	12 ore
Muro prismatico	Generale
Muro di spine	Generale
Muro di vento	Generale
Nascondersi agli animali	4 ore
Nascondersi ai non morti	4 ore
Nebbia acida	Generale
Nebbia mentale	6 ore
Nebbia solida	Generale
Neutralizza veleno	1 ora
Ninna nanna	Generale
Non morto a morto	Generale
Nube incendiaria	Generale
Nube maleodorante	Generale
Nube mortale	Generale
Nube di nebbia	Generale
Occhi indagatori	Generale
Occhi indagatori superiore	Generale
Occhio arcano	Generale
Occulta oggetto	24 ore
Ombra di una evocazione	Generale
Ombra di una evocazione superiore	Generale
Ombra di una invocazione	Generale
Ombra di una invocazione superiore	Generale
Ombre	Generale
Onde di affaticamento	Generale
Onde di esaurimento	Generale
Orrido avvizzimento	Generale
Oscurità	4 ore
Oscurità profonda	24 ore
Pagina segreta	12 ore
Palla di fuoco	Generale
Palla di fuoco ritardata	Generale
Parassiti giganti	30 minuti
Parlare con gli animali	30 minuti
Parlare con i morti	30 minuti
Parlare con i vegetali	30 minuti
Parola del caos	Generale
Parola del potere accecare	Generale
Parola del potere stordire	Generale
Parola del potere uccidere	Generale
Parola del ritiro	Generale
Parola sacra	Generale
Passapareti	6 ore
Passare senza tracce	6 ore
Passo veloce	24 ore
Paura	Generale
Pelle coriacea	1 ora
Pelle di pietra	Generale
Permanenza	Generale
Piaga degli insetti	5 minuti
Piaga strisciante	Generale
Pietra in carne	Generale
Pietra magica	5 minuti
Pietre parlanti	30 minuti
Pirotecnica	Generale
Polvere luccicante	Generale
Porta dimensionale	Generale
Porta in fase	12 ore
Portale	Generale
Potenziatore mnemonico di Rary	L'incantesimo è proibito
Potere divino	5 minuti

Preghiera	5 minuti
Presagio	6 ore
Prestidigitazione	Generale
Previsione	1 ora
Produrre fiamma	Generale
Profanare	Generale
Proibizione	Generale
Proiezione astrale	Generale
Protezione dal bene	5 minuti
Protezione dal caos	5 minuti
Protezione dalla legge	5 minuti
Protezione dal male	5 minuti
Protezione dall'energia	1 ora
Protezione dalle frecce	6 ore
Protezione dagli incantesimi	4 ore
Pugno serrato di Bigby	Generale
Punizione sacra	Generale
Purificare cibo e bevande	5 minuti
Querciaviva	12 ore
Raggio di esaurimento	Generale
Raggio di gelo	Generale
Raggio di indebolimento	Generale
Raggio polare	Generale
Raggio rovente	Generale
Ragnatela	5 minuti
Randello incantato	30 minuti
Reggia meravigliosa di Mordenkainen	6 ore
Regressione mentale	Generale
Reincarnazione	Generale
Rendere integro	6 ore
Repulsione	Generale
Resistenza	5 minuti
Resistenza agli incantesimi	30 minuti
Resistenza dell'orso	5 minuti
Resistenza dell'orso di massa	30 minuti
Resistere all'energia	1 ora
Respingere legno	Generale
Respingere metallo o pietra	Generale
Respingere parassiti	4 ore
Respirare sott'acqua	4 ore
Restringere oggetto	24 ore
Resurrezione	Generale
Resurrezione pura	Generale
Rianimare morti	Generale
Ridurre animali	6 ore
Ridurre persone	30 minuti
Ridurre persone di massa	30 minuti
Riflettere incantesimo	4 ore
Rifugio	Generale
Rigenerazione	Generale
Rimpicciolire vegetali	4 ore
Rimuovi cecità/sordità	Generale
Rimuovi malattia	Generale
Rimuovi maledizione	Generale
Rimuovi paralisi	Generale
Rimuovi paura	Generale
Rintocco di morte	Generale
Riparare	6 ore
Riparo sicuro di Leomund	12 ore
Riposo inviolato	Generale
Risata incontenibile di Tasha	Generale
Riscaldare il metallo	Generale
Ristorare	Generale
Ristorare inferiore	Generale
Ristorare superiore	Generale
Risucchio di energia	Generale
Risveglio	Generale
Ritarda veleno	6 ore
Ritirata rapida	30 minuti
Rivela bugie	6 ore
Rivela locazioni	6 ore
Rocce aguzze	6 ore
Rune esplosive	24 ore
Saggezza del gufo	5 minuti
Saggezza del gufo di massa	30 minuti
Saltare	5 minuti
Santificare	Generale
Santuario	5 minuti
Santuario privato di Mordenkainen	24 ore
Scagliare maledizione	Generale
Scassinare	5 minuti
Schermo	24 ore
Sciame elementale	1 ora
Sciame di meteore	Generale
Scolpire legno	6 ore
Scolpire pietra	6 ore
Scopri il percorso	4 ore
Scopri trappole	30 minuti
Scrigno segreto di Leomund	Generale
Scritto illusorio	Generale
Scrutare	Generale
Scrutare superiore	6 ore
Scudo	30 minuti
Scudo su altri	24 ore
Scudo entropico	30 minuti
Scudo della fede	30 minuti
Scudo di fuoco	Generale
Scudo della legge	Generale
Scurovisione	6 ore
Seguigo fedele di Mordenkainen	6 ore

Metamagia e incantesimi a ricarica specifica

Non solo gli incantesimi a ricarica specifica utilizzano slot di livello superiore se gli vengono applicati talenti di metamagia, ma ogni +1 all'effettivo livello dell'incantesimo raddoppia il tempo di ricarica. Ad esempio, un incantesimo *charme su persone* silenzioso occupa uno slot incantesimo di 2° livello e ha un tempo di ricarica specifico di 2 ore.

Contrastare e dissolvere

Se un incantesimo con un tempo specifico di ricarica viene utilizzato per contrastare o dissolvere un altro incantesimo, il tempo specifico di ricarica non si applica. Trattare invece l'incantesimo come un incantesimo a ricarica generale del suo livello.

Ad esempio, se un chierico di 5° livello lancia *oscurità profonda* per dissolvere un incantesimo *luce diurna*, egli può lanciare un altro incantesimo di 3° livello (*oscurità profonda* compreso) 1d6+1 round più tardi. Se invece lanciasse *oscurità profonda* per rabbuiare un passaggio, non potrà utilizzare *oscurità profonda* di nuovo per 24 ore, ma i suoi altri incantesimi di 3° livello saranno a sua disposizione per il lancio.

ARMI LEGGENDARIE

Questa variante è un semplice sistema di regole che permette alle capacità delle armi di migliorare insieme a quelle di chi le impugna. Un personaggio che impugna un'arma leggendaria (che sia una spada, un'ascia, un arco o addirittura un bastone magico) è ammissibile per una delle classi di prestigio da erede presentate di seguito. Finché chi impugna l'arma non adotta la classe di prestigio, l'arma leggendaria è semplicemente un oggetto magico con un piccolo bonus di potenziamento (di solito +1 o +2, o a volte addirittura +3 per armi leggendarie davvero potenti). Acquisendo livelli nella classe di prestigio, un personaggio può scatenare e utilizzare i poteri più avanzati dell'arma. Di solito, chi impugna l'arma ottiene accesso a una serie di talenti appropriati all'arma, capacità speciali legate allo scopo dell'arma, o addirittura potenziamenti magici alle abilità e capacità del personaggio.

Ad ogni modo, la classe di prestigio da erede associata a una particolare arma definisce quali delle sue capacità può sfruttare chi la impugna. Le descrizioni di esempi di armi leggendarie più avanti in questa sezione dettagliano le capacità specifiche di ogni arma. Quindi, ogni erede è differente, anche con solo quattro versioni della classe di prestigio tra cui scegliere.

EREDI

Gli eredi sono tanti quanti gli oggetti leggendari, ma ognuno ricade in uno dei quattro distinti raggruppamenti basati sulla persona per cui l'arma era intesa. Ogni arma di esempio descritta in questa sezione è legata a una delle seguenti classi di prestigio (e la descrizione dell'arma segue immediatamente la descrizione della classe di prestigio).

Erede della battaglia: Questa classe di prestigio è per chi fa uso di armi leggendarie costruite per le mani di guerrieri, barbari, ranger, monaci e l'occasionale paladino.

Erede della fede: Questa classe di prestigio è per personaggi che impugnano armi leggendarie di potere divino per chierici, druidi e paladini.

Erede della magia: Questa classe di prestigio è per chi impugna armi leggendarie utilizzabili da incantatori arcani, come maghi, stregoni e a volte bardi.

Erede della rapidità: Questa classe di prestigio è per chi impugna armi leggendarie che sfruttano o migliorano la furtività, velocità o destrezza (in senso generale). I ladri sono ottimi candidati per questa classe, come bardi, ranger e l'occasionale monaco.

Sembrare	24 ore
Semi di fuoco	1 ora
Serratura arcana	1 ora
Serratura dimensionale	24 ore
Servitore inosservato	6 ore
Sfera congelante di Otiluke	Generale
Sfera elastica di Otiluke	Generale
Sfera infuocata	Generale
Sfera prismatica	Generale
Sfera telecinetica di Otiluke	Generale
Sfocatura	5 minuti
Sguardo penetrante	Generale
Sigillo arcano	Generale
Sigillo di giustizia	Generale
Sigillo del serpente	24 ore
Silenzio	30 minuti
Simbolo di debolezza	Generale
Simbolo di demenza	Generale
Simbolo di dolore	Generale
Simbolo di morte	Generale
Simbolo di paura	Generale
Simbolo di persuasione	Generale
Simbolo di sonno	Generale
Simbolo di stordimento	Generale
Simpatia	Generale
Simulacro	Generale
Sogno	Generale
Sonno	Generale
Sonno profondo	Generale
Spada sacra	Generale
Spaventare	Generale
Spezzare incantamento	1 ora
Splendore dell'aquila	5 minuti
Splendore dell'aquila di massa	30 minuti
Spostamento planare	Generale
Spruzzo colorato	Generale
Spruzzo prismatico	Generale
Stasi temporale	Generale
Statua	6 ore
Status	24 ore
Stretta corrosiva	5 minuti
Stretta folgorante	Generale
Suggestione	30 minuti
Suggestione di massa	30 minuti
Suono dirompente	Generale
Suono fantasma	Generale
Telecinesi	Generale
Teletrasporto	4 ore
Teletrasporto degli oggetti	4 ore
Teletrasporto superiore	4 ore
Tempesta di fuoco	Generale
Tempesta di ghiaccio	Generale
Tempesta di nevischio	Generale
Tempesta di vendetta	Generale
Tentacoli neri di Evard	Generale
Terremoto	12 ore
Terreno illusorio	6 ore
Tocco di affaticamento	Generale
Tocco gelido	Generale
Tocco del ghoul	Generale
Tocco di idiozia	Generale
Tocco del vampiro	Generale
Trama ipnotica	Generale
Trama iridescente	Generale
Trama scintillante	Generale
Trance animale	Generale
Transizione eterea	30 minuti
Trappola di fuoco	24 ore
Trappola di Leomund	24 ore
Trasforma bastone	6 ore
Trasformazione	4 ore
Trasformazione di Tenser	Generale
Traslazione arborea	24 ore
Trasmutare fango in roccia	6 ore
Trasmutare metallo in legno	6 ore
Trasmutare roccia in fango	6 ore
Trasporto vegetale	4 ore
Trucco della corda	6 ore
Turbine	Generale
Unto	Generale
Vedere invisibilità	4 ore
Veleno	Generale
Velo	12 ore
Velocità	Generale
Vento sussurrante	30 minuti
Ventriloquio	5 minuti
Veste magica	6 ore
Vibrazione armonica	12 ore
Vigilanza e interdizione	24 ore
Virtù	5 minuti
Visione	6 ore
Visione falsa	24 ore
Visione della morte	4 ore
Visione del vero	Generale
Vista arcana	30 minuti
Vista arcana superiore	30 minuti
Vita falsata	30 minuti
Volare	5 minuti
Volo giornaliero	6 ore
Vuoto mentale	12 ore
Zanna magica	5 minuti
Zanna magica superiore	6 ore
Zona di silenzio	24 ore
Zona di verità	30 minuti

Regole e restrizioni

Nessuna delle classi di prestigio da erede conferisce competenza in armi e armature. Quindi è perfettamente possibile che un erede non sia competente nella sua arma leggendaria a meno che non acquisisca indipendentemente il talento di competenza nelle armi necessario.

In aggiunta a soddisfare i prerequisiti della classe di prestigio appropriata (determinati dall'arma stessa), un personaggio che desidera adottare una classe da erede deve anche rispettare certe altre regole e restrizioni.

Arma Specializzata: Un erede che non soddisfa i prerequisiti del livello da guerriero per il talento Arma Specializzata può comunque selezionare il talento, ma solo per il tipo di arma (come marziale o esotica) corrispondente alla sua arma leggendaria.

Un erede che si qualifica normalmente per l'appropriato talento Arma Specializzata (cioè che soddisfi tutti i normali prerequisiti del talento) può selezionare e applicare il talento a qualsiasi tipo di arma.

Perdere un'arma leggendaria: Le armi leggendarie non dovrebbero mai essere perse per sempre, dato che il fato opera sempre in modo da farle tornare ai loro legittimi proprietari. A livello pratico, la perdita di un'arma leggendaria significa che un personaggio che ha investito dei livelli nella classe di prestigio associata si vedrà negate la maggior parte delle capacità speciali della classe finché l'arma non sarà recuperata, dato che le capacità sono strettamente legate ad essa. Quindi, come DM, bisogna assicurarsi che l'arma e chi la brandisce non restino separati troppo a lungo... a meno che, ovviamente, lo scopo dell'avventura non sia recuperare l'arma. In molti casi, l'arma dovrebbe ricomparire al termine di un incontro, o dovrebbe essere sufficientemente vicina in modo che il proprietario debba effettuare solo uno sforzo ragionevole per recuperarla.

Distruggere un'arma leggendaria: Ogni arma leggendaria ha la propria durezza e punti ferita. Considerare l'oggetto come se avesse una durezza superiore e più punti ferita in base al suo massimo bonus di potenziamento possibile, anche se il proprietario non si è ancora qualificato per quel bonus superiore.

Detto questo, in circostanze ordinarie, le armi leggendarie sono indistruttibili: qualsiasi tentativo di spezzare questo oggetto fallisce automaticamente, e l'arma viene considerata come se avesse immunità a tutti gli effetti che potrebbero altrimenti distruggerla (come un incantesimo *disintegrazione*, l'arma a soffio di un drago e così via).

Se un attaccante è tanto folle da provare a spezzare un'arma leggendaria, i combattenti dovrebbero comunque provare a effettuare i tiri per colpire contrapposti. Se l'erede vince, può immediatamente infliggere danni all'arma dell'attaccante come se fosse stato lui a cominciare l'attacco.

L'unica eccezione a questa regola è se la persona che attacca l'arma leggendaria stia impugnando un'arma leggendaria a sua volta. In questo caso, l'attaccante può infliggere danni all'arma del difensore qualora vincesse il tiro per colpire contrapposto. Il difensore può a sua volta effettuare il proprio tentativo di spezzare contro l'arma leggendaria dell'attaccante. Se il difensore vince questa seconda prova contrapposta, può infliggere danni all'arma dell'attaccante, anche se la sua arma fosse stata distrutta o danneggiata da questi.

Riparare un'arma leggendaria rotta non dovrebbe mai essere facile. Dovrebbe essere il risultato di una cerca epica, che magari coinvolge l'aiuto da altri piani, difficili rituali e viaggi pericolosi.

Ottenere ulteriori armi leggendarie: Se il proprietario di un'arma leggendaria in qualche modo ottiene una seconda arma leggendaria legata alla stessa classe di prestigio da erede, potrebbe utilizzare l'arma solo come un personaggio che non ha livelli nella classe di prestigio associata all'arma, e non può trasferire i

benefici dei suoi livelli da erede alla nuova arma. Se dovesse acquisire un'arma legata a una diversa classe di prestigio da erede, potrebbe cominciare a prendere livelli nella classe da prestigio da erede legata a essa, purché ne soddisfi i prerequisiti.

Il livello di dedizione che un'arma leggendaria esige da parte del suo proprietario non gli permette di dividere la sua attenzione tra due o più armi simultaneamente. Quindi, il proprietario di due armi leggendarie deve decidere a chi dedicarsi a ogni nuovo livello del personaggio, in virtù della sua selezione di classi di prestigio.

Ex-eredi: Se non si riesce più a soddisfare i prerequisiti della propria classe di prestigio da erede, si perde l'accesso alle capacità speciali della propria arma leggendaria (come indicato nelle armi di esempio presentate di seguito) che corrispondono al suo attuale livello da erede. Egli mantiene i privilegi base della sua classe di prestigio come indicati nella sua descrizione (bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, e addirittura i livelli da incantatore, dove applicabile), ma l'arma fornisce solo le capacità magiche che fornirebbe a qualsiasi altro proprietario. Allo stesso modo, un erede privato della sua arma leggendaria (per furto, distruzione, perdita o qualche altra ragione) perde tutti i benefici conferiti dall'arma (sebbene mantenga i privilegi base della classe). Un ex erede non può progredire nella classe di prestigio finché non risolve il problema, tornando nuovamente a soddisfare i prerequisiti della classe o recuperando l'arma.

Questa restrizione non impedisce a un erede di acquisire livelli in un'altra classe, o dall'utilizzare capacità già ottenute come erede. A meno che la nuova classe non violi in qualche modo i prerequisiti da erede (come la richiesta di un allineamento diverso), la descrizione dell'arma specifichi delle penalità per l'avanzamento in un'altra classe, allora l'unica penalità nel seguire una classe diversa sarebbe non ottenere nuovi poteri dall'arma.

EREDE DELLA BATTAGLIA

Un erede della battaglia si è guadagnato il diritto di combattere con una particolare arma leggendaria, perchè l'arma è un'antica eredità oppure perchè egli incarna i principi per cui l'arma fu originariamente creata. Sebbene i personaggi di qualsiasi classe possano eventualmente qualificarsi per la classe dell'erede della battaglia, coloro che fanno del combattere una professione (guerrieri, barbari, paladini e ranger) sono i candidati ideali.

Non esistono due eredi della battaglia uguali, in virtù dell'arma che conferisce loro accesso a questa classe di prestigio. Un erede potrebbe impugnare un'arma ereditata che gli fornisce le capacità necessarie a difendere l'onore della propria famiglia. Un altro potrebbe essere il flagello di un tempio malvagio, che utilizza la sua spada per dimostrare che la potenza crea il diritto. Un altro potrebbe impugnare un'ascia, un martello o un bastone dedicato alla sua professione, o alla sua razza, con capacità che attingono forza da questo.

Nonostante tutti i poteri che la sua spada gli conferisce, un erede della battaglia non è così diverso da qualsiasi altro guerriero, barbaro, ranger o paladino che utilizzi la sua parte di tesoro per migliorare la sua arma preferita di tanto in tanto. Ciò che lo rende davvero unico è il fatto che la sua arma lo stia conducendo a un particolare destino, anche solo modellando le sue future scelte di avanzamento.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un erede della battaglia un personaggio deve soddisfare i criteri posti nella descrizione della sua particolare arma. (Per un esempio, vedi *Lama del Drago*, di seguito).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'erede della battaglia (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'erede della battaglia. Un'arma leggendaria associata a questa classe fornisce una serie di capacità speciali aggiuntive, che sono dettagliate nella descrizione dell'arma. (Ad esempio, vedi *Lama del Drago*, di seguito). Queste capacità sono in aggiunta a quelle già indicate nella colonna "Speciale" della Tabella 5-8. Dato che queste capacità sono in funzione dell'arma anziché di chi la impugna, vengono perse se l'arma leggendaria che le conferisce viene smarrita. I privilegi menzionati nella Tabella 5-8 vengono mantenuti anche se l'arma viene smarrita.

Talenti bonus: Al 1° livello, un erede della battaglia riceve un talento bonus. Successivamente, ottiene un ulteriore talento bonus al 4°, 7° e 10° livello. Questi talenti bonus devono essere scelti dalla lista dei talenti indicati come talenti del guerriero sulla Tabella 5-1: "Talenti", pagina 90 del *Manuale del Giocatore*. Un erede della battaglia deve comunque soddisfare tutti i prerequisiti prima di acquistare un talento.

TABELLA 5-8: EREDE DELLA BATTAGLIA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Talento bonus
2°	+2	+3	+0	+0	-
3°	+3	+3	+1	+1	-
4°	+4	+4	+1	+1	Talento bonus
5°	+5	+4	+1	+1	-
6°	+6	+5	+2	+2	-
7°	+7	+5	+2	+2	Talento bonus
8°	+8	+6	+2	+2	-
9°	+9	+6	+3	+3	-
10°	+10	+7	+3	+3	Talento bonus

Lama del Drago

Si dice sia stata scolpita da una zanna di grande dragone rosso: questa spada bastarda nota come *Lama del Drago* ha servito molti padroni nel corso dei secoli, da sanguinari signori della guerra ad avventurieri in cerca di tesori. È un'arma leggendaria che fornisce molti benefici a chi la impugna, ma la maggior parte di essi si applica solo se costui ha livelli nella classe di prestigio dell'erede della battaglia.

Requisiti: Qualsiasi personaggio può impugnare la *Lama del Drago* come una *spada bastarda+2* e ottenere anche i benefici della capacità speciale coraggio descritta di seguito. Un erede della battaglia che impugna la *Lama del Drago* ottiene ulteriori capacità speciali se il personaggio soddisfa i seguenti criteri.

Bonus di attacco base: +9.

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi.

Talenti: Critico Migliorato (spada bastarda), Volontà di Ferro.

Attributi: La *Lama del Drago* ha i seguenti attributi.

Durezza/Punti ferita: 20/55.

Livello dell'incantatore: 15°.

Valore: A qualsiasi personaggio tranne un erede della battaglia che soddisfi i precedenti requisiti, la *Lama del Drago* sembra valere quanto una *spada bastarda+2* Media che conferisce la capacità speciale coraggio (prezzo di mercato 14.335 mo).

Capacità speciali: La *Lama del Drago* fornisce una serie di capacità speciali per chi la impugna, a seconda del livello di classe del personaggio nella classe di prestigio dell'erede della battaglia (vedi tabella seguente).

Capacità iniziali: Quando viene acquisita per la prima volta, la *Lama del Drago* funziona come una *spada bastarda+2*. Chiunque la impugni, che sia un erede della battaglia o meno, beneficia anche della capacità coraggio (vedi sotto).

Capacità conferite dalla Lama del Drago

Livello dell'erede della battaglia	Capacità ottenuta
-	Coraggio
1°	Anatema (draghi)
2°	Resistenza all'energia 10
3°	Bonus di potenziamento +3 (+5 contro i draghi)
4°	Presenza intimidatrice
5°	Resistenza all'energia 20
6°	Bonus di potenziamento +4 (+6 contro i draghi)
7°	Bonus di schivare
8°	Resistenza all'energia 30
9°	Presenza terrificante
10°	Bonus di potenziamento +5 (+7 contro i draghi)

Coraggio (Str): Chi impugna la *Lama del Drago* ha immunità alla capacità presenza terrificante dei draghi. Tutti gli alleati entro 9 metri da chi la impugna ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro la presenza terrificante dei draghi.

Anatema (draghi) (Sop): Quando viene impugnata da un erede della battaglia, la *Lama del Drago* ottiene la capacità speciale anatema (draghi). Il suo bonus di potenziamento è considerato di 2 livelli superiore quando attacca un drago, e infligge 2d6 danni extra con un colpo andato a segno contro un drago.

Resistenza all'energia (Sop): Una volta al giorno, quando a un erede della battaglia di 2° livello o superiore che impugna la *Lama del Drago* viene inflitto almeno 1 danno da qualsiasi tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonoro), l'erede ottiene resistenza 10 contro quella forma di energia per l'ora successiva (compreso il danno che ha attivato la capacità). Ad esempio, se un erede fosse avvolto da una *palla di fuoco*, la resistenza entrerebbe immediatamente in azione, riducendo il danno subito dalla *palla di fuoco* (e qualsiasi altra fonte di danno da fuoco nell'ora successiva) di 10 punti.

Una volta determinato il tipo di energia, non può più essere modificato per l'attuale uso della capacità. Se due o più tipi di energia colpiscono l'erede simultaneamente, egli può selezionare il tipo di energia da cui la sua resistenza lo proteggerà.

Quando un erede raggiunge il 5° livello, la resistenza conferita da questa capacità sale a 20 punti. All'8° livello, sale a 30 punti.

Presenza intimidatrice (Str): Un erede della battaglia di 4° livello o superiore che impugna la *Lama del Drago* può sommare il suo livello di classe come bonus alle prove di Intimidire effettuate contro i draghi (o metà del suo livello di classe alle prove di Intimidire effettuate contro tutti coloro che non sono draghi).

Bonus di schivare (Str): Un erede della battaglia di 7° livello o superiore che impugna la *Lama del Drago* ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro creature di almeno due categorie di taglia superiore alla propria.

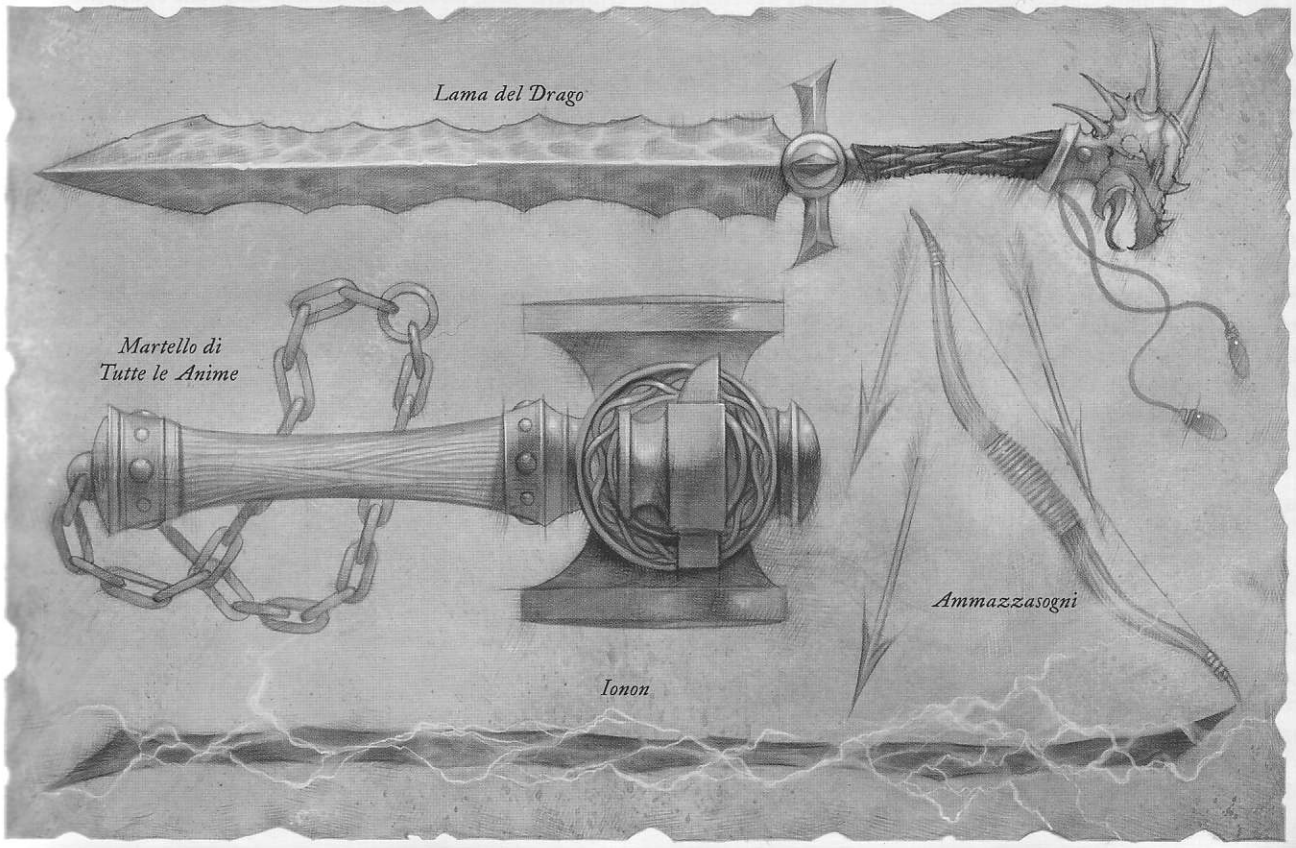
Presenza terrificante (Str): Un erede della battaglia di 9° livello o superiore che impugna la *Lama del Drago* può spaventare i nemici con la sua sola presenza. Questa capacità si attiva automaticamente quando l'erede attacca o carica. Le creature in un raggio di 18 metri sono soggette all'effetto se hanno meno Dadi Vita del livello del personaggio dell'erede.

Una creatura potenzialmente colpita che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe + modificatore di Car dell'erede) resta immune alla presenza terrificante di quell'erede per una giornata. Con un fallimento, le creature con 4 DV o meno vanno in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV diventano scosse per 4d6 round. Anche i draghi possono essere colpiti dalla presenza terrificante dell'erede.

Erede della fede

Un erede della fede impugna la sua lama leggendaria nel nome della propria divinità o, nel caso del druido, al servizio della natura. Un'arma leggendaria di solito giunge nelle mani di un erede della fede come dono dal suo ordine religioso oppure come benedizione dalla propria divinità. Data la natura divina di queste armi, chierici, druidi e paladini sono ideali soggetti per questa classe di prestigio, sebbene anche altre classi possano aspirarvi.

Un'arma leggendaria di influenza divina dovrebbe essere rara e unica. Certamente nessuna divinità creerebbe più copie di un'arma solo in maniera casuale, e pochi ordini religiosi possono permet-



Illus. di W. England

tersi di farlo. Così, ogni arma dovrebbe conferire capacità diverse, eccetto in casi speciali. Ad esempio, duplicati di armi possono essere creati per combattere i nemici di una chiesa, magari per distruggere (o creare) non morti. Un'arma leggendaria divina di un ordine devoto alla guarigione potrebbe essere addirittura non tanto un'arma quanto un oggetto per alleviare le sofferenze altrui.

Un erede della fede di solito ha uno status elevato all'interno del suo ordine religioso. Il possesso di un'arma leggendaria implica che ha il favore della sua divinità, o che è maggiormente in sintonia con la natura di altri membri del suo ordine, nel caso di un druido. A seconda dell'allineamento della divinità, la sua proprietà dell'arma potrebbe essere considerata come un invito a sottrargliela.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un erede della fede un personaggio deve soddisfare i criteri posti nella descrizione della sua particolare arma. (Per un esempio, vedi *Martello di Tutte le Anime*, di seguito).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'erede della fede (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag).

Domini e abilità di classe: Un chierico che ottiene ulteriori abilità di classe dal suo dominio può considerare quelle abilità come abilità di classe per quanto riguarda la classe dell'erede della fede. Vedi "Divinità, domini e incantesimi di dominio", pagina 32 del *Manuale del Giocatore*, per maggiori informazioni.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'erede della fede. Un'arma leggendaria associata a questa classe fornisce una serie di capacità speciali aggiuntive, che sono dettagliate nella descrizione dell'arma. (Ad esempio, vedi *Martello di Tutte le Anime*, di seguito). Queste capacità sono in aggiunta a quelle già indicate nella Tabella 5-9. Dato che queste capacità sono in funzione dell'arma anziché di chi la impugna, vengono perse se l'arma leggendaria che le conferisce viene smarrita. I privilegi menzionati nella Tabella 5-9 vengono mantenuti anche se l'arma viene smarrita.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di erede della fede, un personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe da incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Se il personaggio avesse più di una classe da incantatore prima di diventare un erede della fede, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da erede della fede ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Capacità speciali: I livelli da erede della fede sono cumulativi con gli altri livelli di classe per determinare l'efficacia delle seguenti capacità: *cavalcatura speciale*, compagno animale, empatia selvatica, forma selvatica (compresi ulteriori utilizzi giornalieri o incrementi della taglia o del tipo di creatura), imposizione delle mani e scacciare o intimorire non morti. Ad esempio, un druido di 5° livello/erede della fede di 6° livello potrebbe assumere forma selvatica quattro volte al giorno (comprese creature di taglia Minuscola), e sommerebbe 11 (più il suo modificatore di Car) alle prove di empatia selvatica. Il suo compagno animale sarebbe trattato come quello di un druido di 11° livello.

Martello di Tutte le Anime

Il *Martello di Tutte le Anime* si dice sia stato costruito da Moradin Padre dei Nani stesso a immagine della propria arma, il *Martello delle Anime*. Esso rappresenta la gloria della razza nanica.

Requisiti: Qualsiasi personaggio può impugnare il *Martello di Tutte le Anime* come un *martello da guerra di adamantio+2* e ottenere anche i benefici del bonus di Artigianato e la capacità speciale sapienza delle anime descritte di seguito. Un erede della fede che impugna il *Martello di Tutte le Anime* ottiene ulteriori capacità speciali se il personaggio soddisfa i seguenti criteri.

Razza: Nano.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Artigianato (fabbricare armature) o Artigianato (fabbricare armi) 10 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (martello da guerra), Competenza nelle Armature (pesanti), Tempra Possente.

Incantesimi: Capacità di lanciare *protezione dal male* come incantesimo divino.

Restrizioni: Nel caso che colui che impugni il *Martello di Tutte le Anime* assuma un allineamento diverso da legale buono, o attacchi un nano di allineamento legale buono, legale neutrale o neutrale buono, perderebbe tutte le capacità speciali conferite dalla classe di prestigio dell'erede della fede. Per recuperare queste capacità, l'erede deve ricevere un incantesimo di *espiazione* da un nano chierico di Moradin.

Mantenimento: Chi impugna il *Martello di Tutte le Anime* deve temprarlo su di un incudine almeno una volta ogni sette giorni. Non farlo riduce di 1 il bonus di potenziamento del martello. Multiple mancanze non sono cumulative (cioè, se il martello resta due settimane senza colpire un'incudine, la riduzione non sale a 2).

Attributi: Il *Martello di Tutte le Anime* ha i seguenti attributi.

Durezza/Punti ferita: 30/76.

Livello dell'incantatore: 15°.

Valore: A qualsiasi personaggio tranne un erede della fede che soddisfi i precedenti requisiti, il *Martello di Tutte le Anime* sembra valere quanto un *martello da guerra di adamantio+2* Medio che conferisce il bonus di Artigianato e la capacità speciale sapienza delle anime (prezzo di mercato 21.812 mo).

Capacità speciali: Il *Martello di Tutte le Anime* fornisce una serie di capacità speciali per chi lo impugna, a seconda del livello di classe del personaggio nella classe di prestigio dell'erede della fede (vedi tabella seguente).

Tabella 5-9: Erede della fede

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	+1 livello di classe di incantatore divino esistente

Capacità iniziali: Quando viene acquisito per la prima volta, il *Martello di Tutte le Anime* funziona come un *martello da guerra di adamantio+2*. Chiunque lo impugni, che sia un erede della fede o meno, beneficia anche del bonus di Artigianato e della capacità sapienza delle anime (vedi sotto).

Capacità conferite dal Martello di Tutte le Anime

Livello dell'erede della fede	Capacità ottenuta
-	Bonus di Artigianato
-	Sapienza delle anime
1°	Punire il male 1 volta al giorno
2°	Tempra delle anime +2
3°	Lancio e ritorno
4°	Bonus di potenziamento +3
5°	Punire il male 2 volte al giorno
6°	Tempra delle anime +4
7°	Bonus di potenziamento +4
8°	Tempra delle anime +6
9°	Punire il male 3 volte al giorno
10°	Bonus di potenziamento +5

Bonus di Artigianato (Str): Il proprietario del *Martello di Tutte le Anime* ottiene un bonus cognitivo di +5 a tutte le prove di Artigianato legate alla pietra e al metallo.

Questo bonus incrementa di un ulteriore +1 per ogni livello guadagnato nella classe dell'erede della fede, compreso il 1° livello.

Sapienza delle anime (Sop): Tre volte al giorno, il proprietario del *Martello di Tutte le Anime* può utilizzare un'azione di round completo per consultare le conoscenze dei suoi antenati nanici. Ciò fornisce al personaggio un bonus a una qualsiasi prova di Conoscenze (effettuata come parte dell'azione) pari al suo livello da erede della fede (se c'è) + il suo bonus di Saggezza (se c'è). (A discrezione del DM, se la prova di Conoscenze è legata direttamente ai nani, il bonus conferito dal livello del personaggio come erede della fede viene raddoppiato). La prova è considerata una prova di abilità con addestramento, anche se il personaggio non ha gradi in quell'abilità di Conoscenze.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un erede della fede che impugna un *Martello di Tutte le Anime* può punire il male con un attacco. L'attacco deve essere un attacco in mischia o un attacco a distanza, ma deve essere sferrato dal *Martello di Tutte le Anime*. Chi lo impugna aggiunge 4 al suo tiro per colpire e infligge 2 danni extra per livello da erede della fede. Se viene colpita accidentalmente una creatura che non sia malvagia, il punire non ha effetto, ma la capacità viene comunque consumata per quella giornata.

Chi impugna il martello può usare questa capacità due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno al 9° livello.

Tempra delle anime (Sop): Un erede della fede che impugna un *Martello di Tutte le Anime* di 2° livello o superiore ottiene grande resistenza fisica dal sostegno dei suoi antenati, ottenendo un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione. Al 6° livello, il bonus incrementa a +4, e all'8° livello a +6.

Lancio e ritorno (Sop): Un erede della fede che impugna un *Martello di Tutte le Anime* di 3° livello o superiore può considerare tre volte al giorno l'arma come un'arma da lancio ritornante (vedi la descrizione delle capacità speciali a pagina 225 della *Guida del Dungeon Master*). Attivare la capacità è un'azione gratuita, e dura per 1 round.

EREDE DELLA MAGIA

A volte un'arma magica non è tanto un'arma ma un congegno magico a forma di arma. L'erede della magia è il proprietario ideale di armi leggendarie di questa sorta. Le lame incantate e simili oggetti sono armi di notevole potere arcano, e spesso chi le impugna ha un gran destino arcano. Questi personaggi potrebbero impugnare una spada fatata, o una lama demoniaca, o un bastone magico che è in realtà un importante simbolo del proprio ordine arcano.

Impugnare un'arma leggendaria è una grande responsabilità perchè l'arma contiene un considerevole potere magico. Gli incantatori arcani che riconoscono una particolare arma di solito conferiscono maggiore rispetto a chi la impugna (o forse paura) di quanto farebbero a un altro loro simile diversamente equipaggiato.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un erede della magia un personaggio deve soddisfare i criteri posti nella descrizione della sua particolare arma. (Per un esempio, vedi *Ionon*, di seguito).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'erede della magia (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'erede della magia. Un'arma leggendaria associata a questa classe fornisce una serie di capacità speciali aggiuntive, che sono dettagliate nella descrizione dell'arma. (Ad esempio, vedi *Ionon*, di seguito). Queste capacità sono in aggiunta a quelle già indicate nella Tabella 5-10. Dato che queste capacità sono in funzione dell'arma anziché di chi la impugna, vengono perse se l'arma leggendaria che le conferisce viene smarrita. I privilegi menzionati nella Tabella 5-10 vengono mantenuti anche se l'arma viene smarrita.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di erede della magia, un personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe da incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Il personaggio non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe guadagnato (talenti di metamagia o creazione oggetto ecc.). Se il personaggio avesse più di una classe da incantatore prima di diventare un erede della magia, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da erede della magia ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Ionon, il Bastone Ardente

Creato da un mago dal puro fuoco elementale, *Ionon* è un condotto tra chi lo impugna e il Piano Elementale del Fuoco. Il bastone è fatto di ossidiana levigata ed è continuamente avvolto da volute di fiamme bianco-blu. Queste fiamme non infliggono danni a chi lo impugna.

Requisiti: Qualsiasi personaggio può impugnare *Ionon* come un *bastone ferrato infuocato+1/infuocato+1* e ottenere anche i benefici della capacità speciale resistenza al fuoco descritta di seguito. Un erede della magia che impugna *Ionon* ottiene ulteriori capacità speciali se il personaggio soddisfa i seguenti criteri.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Conoscenze (arcane) 5 gradi, Conoscenze (piani) 5 gradi, Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Incantesimi Potenziati.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 4° livello, compresi almeno tre incantesimi con il descrittore fuoco.

Speciale: Deve essere stato ridotto almeno una volta a -1 punti ferita da un colpo che infliggeva danni da fuoco.

Restrizioni: In caso *Ionon* venisse impugnato da una creatura con vulnerabilità al freddo, la fiamma dell'arma si spegnerebbe temporaneamente. Ciò rende inattive tutte le capacità speciali dell'arma (eccetto il suo bonus di potenziamento). La creatura che afferra il bastone subisce 1 danno da fuoco per ogni round in cui lo tiene in mano.

Mantenimento: *Ionon* deve essere tenuto in un ambiente caldo per mantenere il suo pieno potere. Se il bastone trascorre

Tabella 5-10: Erede della magia

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

almeno 1 ora in un'area dove la temperatura è sotto i 10°, la sua fiamma si estingue temporaneamente. Ciò rende inattive tutte le capacità speciali dell'arma (eccetto il suo bonus di potenziamento). Questa perdita delle capacità speciali può essere ritardata infliggendo almeno 5 danni da fuoco allo *Ionon* ogni ora. (Il danno inflitto al bastone viene "conteggiato" a questi fini anche se il bastone non subisce danni, come per via della sua durezza).

Attributi: Lo *Ionon* ha i seguenti attributi.

Durezza/Punti ferita: 14/45.

Livello dell'incantatore: 15°.

Valore: A qualsiasi personaggio tranne un erede della magia che soddisfi i precedenti requisiti, lo *Ionon* sembra valere quanto un *bastone ferrato infuocato+1/infuocato+1* Medio che conferisce la capacità speciale resistenza al fuoco (prezzo di mercato 24.600 mo).

Capacità speciali: Lo *Ionon* fornisce una serie di capacità speciali per chi lo impugna, a seconda del livello di classe del personaggio nella classe di prestigio dell'erede della magia (vedi tabella seguente).

Capacità iniziali: Quando viene acquisito per la prima volta, lo *Ionon* funziona come un *bastone ferrato infuocato+1/infuocato+1*. Chiunque lo impugni, che sia un erede della magia o meno, beneficia anche della capacità resistenza al fuoco (vedi sotto).

Capacità conferite dallo Ionon

Livello dell'erede della magia	Capacità ottenuta
-	Resistenza al fuoco 5
1°	Resistenza al fuoco 10, incantesimi potenziati
2°	Richiamare incantesimo 1 volta al giorno
3°	*Scudo di fuoco*
4°	Resistenza al fuoco 20
5°	Bonus di potenziamento +2/+2, richiamare incantesimo 2 volte al giorno
6°	*Spostamento planare*
7°	Resistenza al fuoco 30
8°	Richiamare incantesimo 3 volte al giorno
9°	Bonus di potenziamento +3/+3
10°	Immunità al fuoco

Resistenza al fuoco (Str): Chi impugna il bastone ottiene resistenza al fuoco 5, anche se non ha livelli nella classe dell'erede della magia.

Un erede della magia che impugna il bastone ottiene resistenza al fuoco 10. Al 4° livello, la resistenza migliora a 20 e al 7° livello a 30. La resistenza non è cumulativa con nessun'altra resistenza al fuoco che chi lo impugna può avere.

Incantesimi potenziati (Sop): Tre volte al giorno, un erede della magia che impugna *Ionon* può potenziare (come il talento Incantesimi Potenziati) qualsiasi incantesimo arcano lanci con il descrittore fuoco. Può applicare questo effetto a qualsiasi incantesimo il cui livello sia pari o inferiore al suo livello di classe da erede, e può applicarlo anche alle capacità magiche lanciate dal bastone stesso. Attivare questo potere è un'azione gratuita e non ha effetti sul livello o il tempo di lancio degli incantesimi.

Richiamare incantesimo (Sop): Come azione gratuita, un erede della magia che impugna *Ionon* di 2° livello o superiore può richiamare qualsiasi incantesimo arcano abbia appena lanciato, purché l'incantesimo abbia il descrittore fuoco, fino a un livello massimo pari al suo livello da erede della magia. Egli ripristina l'incantesimo nella sua lista degli incantesimi preparati (se prepara gli incantesimi) oppure recupera lo slot incantesimo (se non prepara incantesimi). Può richiamare solo un incantesimo lanciato nello stesso round in cui usa la capacità.

Questa capacità può essere usata una volta al giorno al 2° livello, due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno all'8° livello.

Scudo di fuoco (Mag): Una volta al giorno un erede della magia che impugna *Ionon* di 3° livello o superiore può generare uno *scudo di fuoco* caldo di fiamme blu che lo avvolga.

Bonus di potenziamento (Str): Un erede della magia che impugna *Ionon* di 5° livello o superiore vede migliorare il bonus di potenziamento del bastone da +1/+1 a +2/+2. Il bonus sale a +3/+3 quando raggiunge il 9° livello da erede della magia.

Spostamento planare (Mag): Una volta al giorno, un erede della magia che impugna *Ionon* di 6° livello o superiore può trasportarsi nel Piano Elementale del Fuoco, come se avesse lanciato l'incantesimo *spostamento planare*. Ulteriori personaggi consenzienti possono accompagnare l'erede, come descritto nell'incantesimo *spostamento planare*. L'effetto è più accurato del normale *spostamento planare*, portando l'erede da 5 a 500 metri (non chilometri) dalla destinazione desiderata. L'erede della magia deve fornire il proprio metodo di ritorno, dato che *Ionon* non prevede il ritorno indietro.

Immunità al fuoco (Str): Al 10° livello, un erede della magia che impugna *Ionon* ottiene immunità al fuoco.

Erede della rapidità

Alcune armi leggendarie sono pensate per le mani di individui rapidi e silenziosi. Un erede della rapidità potrebbe ereditare l'arma o acquisirla "casualmente", ma l'arma non è meno parte del suo destino che l'arma leggendaria di qualsiasi altro erede. Personaggi di qualsiasi classe possono diventare eredi della rapidità, ma ladri, bardi, ranger e monaci traggono il maggior beneficio dalle capacità speciali delle armi leggendarie associate a questa classe.

Gli eredi della rapidità impugnano le loro armi per molti scopi diversi. Un ladro può utilizzarla come metodo ulteriore di introiti, mentre un monaco potrebbe semplicemente cercare di padroneggiarne l'uso. Un bardo potrebbe attingere al potere della ricca storia della sua arma per migliorare la sua musica, mentre un ranger potrebbe utilizzarla nella caccia. Di tutte le armi leggendarie, quelle associate alla classe dell'erede della rapidità sono le più specializzate nei loro compiti. Ciascuna tende a favorire in maniera particolare ladri, bardi, ranger o monaci, piuttosto che un'ampia gamma di classi come fanno le altre armi leggendarie.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un erede della rapidità un personaggio deve soddisfare i criteri posti nella descrizione della sua particolare arma. (Per un esempio, vedi *Ammazzasogni*, di seguito).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'erede della rapidità (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'erede della rapidità. Un'arma leggendaria associata a questa classe fornisce una serie di capacità speciali aggiuntive, che sono dettagliate nella descrizione dell'arma. (Ad esempio, vedi *Ammazzasogni*, di seguito). Queste capacità sono in aggiunta a quelle già indicate nella Tabella 5-11. Dato che queste capacità sono in funzione dell'arma anziché di chi la impugna, vengono perse se l'arma leggendaria che le conferisce viene smarrita. I privilegi menzionati nella Tabella 5-11 vengono mantenuti anche se l'arma viene smarrita.

Abilità di classe bonus: Al 1°, al 5° e al 9° livello, un erede della rapidità può scegliere un'ulteriore abilità di classe dalla lista seguente: Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Des), Parlare Linguaggi, Raccogliere Informazioni (Car), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag), Valutare (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Una volta scelta, l'abilità di classe è considerata un'abilità di classe della classe di prestigio dell'erede della rapidità.

Capacità speciale bonus: Al 2°, 6° e 10° livello un erede della rapidità può scegliere una capacità speciale aggiuntiva dalla lista seguente. Può selezionare la stessa capacità più di una volta se lo desidera, e gli effetti sono cumulativi dove appropriato.

Attacco furtivo: Se un erede della rapidità ha la capacità attacco furtivo, può decidere di incrementare il danno che infligge di 2d6.

Conoscenza bardica migliorata: Un erede della rapidità può scegliere di ottenere un bonus di +4 alle prove di conoscenza bardica. (Se il personaggio non possiede il privilegio di classe conoscenza bardica, questo beneficio non ha effetto).

Danno senz'armi migliorato: Se un erede della rapidità ha il talento Colpire Senz'Armi Migliorato, può scegliere di incrementare il danno inflitto dai suoi colpi senz'armi. Trattarlo come se avesse il suo livello da monaco migliorato di quattro. Ad esempio, un monaco di 6° livello/erede della rapidità di 2° livello che seleziona questa capacità incrementerebbe il suo danno del colpo senz'armi da 1d8 a 1d10. (Se il personaggio non ha livelli da monaco, otterrebbe il danno senz'armi di un monaco di 4° livello).

Eludere migliorato (Str): Un erede della rapidità può scegliere di ottenere la capacità eludere migliorato (come descritto a pagina 41 del *Manuale del Giocatore*), purché già abbia la capacità eludere.

Incantesimi arcani al giorno/Incantesimi conosciuti: Un erede della rapidità può ottenere un numero di nuovi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti (se applicabile) come se avesse anche guadagnato un livello in una classe da incantatore alla quale apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non guadagna però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o creazione oggetto e così via). Se il personaggio avesse più di una classe da incantatore prima di diventare un erede della rapidità, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da erede della rapidità ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Movimento veloce (Str): Se un erede della rapidità ha un bonus di potenziamento alla sua velocità da un privilegio di classe, può scegliere di incrementare questo bonus di potenziamento di 3 metri. Questo bonus di potenziamento segue le stesse regole dei suoi bonus di potenziamento alla velocità già esistenti (ad esempio, un monaco che seleziona questo privilegio beneficia del bonus solo quando non indossa armature).

Musica bardica: Un erede della rapidità può scegliere di ottenere due utilizzi giornalieri extra della capacità musica bardica (come descritto a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*), purché già possieda la capacità. Non ottiene nessuna nuova capacità di musica bardica, né le sue capacità di musica bardica già esistenti migliorano.

Nemico prescelto migliorato: Se un erede della rapidità ha almeno un nemico prescelto (vedi pagina 52 del *Manuale del Giocatore*), il bonus ottenuto ai tiri per i danni e certe prove di abilità contro un nemico prescelto migliora di +2. Il personaggio non ottiene nessun nemico prescelto aggiuntivo selezionando questa capacità.

Percepire trappole: Se un erede della rapidità ha la capacità percepire trappole, può acquisire questa capacità speciale per incrementare il suo bonus ai tiri salvezza sui Riflessi e alla CA contro le trappole di 1.

Rapido segugio (Str): Se un erede della rapidità ha il talento Seguire Tracce, può selezionare questa capacità speciale. Un erede della rapidità con questa capacità può muoversi alla sua normale velocità mentre segue tracce senza subire la normale penalità di -5. Subisce solo una penalità di -10 (invece della normale -20) quando si muove fino al doppio della sua normale velocità mentre segue tracce.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Se un erede della rapidità possiede il privilegio di classe schivare prodigioso, può selezionare schivare prodigioso migliorato. I suoi livelli di classe da erede della rapidità sono cumulativi con i suoi livelli in altre classi che conferiscono schivare prodigioso per determinare il livello minimo del ladro necessario per fiancheggiare il personaggio. (Vedi pagina 26 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli).

Tabella 5-11: Erede della rapidità

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Abilità di classe bonus
2°	+1	+0	+3	+0	Capacità speciale bonus
3°	+2	+1	+3	+1	-
4°	+3	+1	+4	+1	-
5°	+3	+1	+4	+1	Abilità di classe bonus
6°	+4	+2	+5	+2	Capacità speciale bonus
7°	+5	+2	+5	+2	-
8°	+6	+2	+6	+2	-
9°	+6	+3	+6	+3	-
10°	+7	+3	+7	+3	Capacità speciale bonus

Ammazzasogni

Una cabala di halfling chierici creò l'arco chiamato *Ammazzasogni* molto tempo fa. Da allora, è stato tramandato lungo una discendenza di ladri e ranger d'elite, ma è stato recentemente perduto quando il suo possessore è stato ucciso lontano dal suo villaggio.

Requisiti: Qualsiasi personaggio può impugnare *Ammazzasogni* come un *arco corto composito+2* (bonus di For +2) e ottenere anche i benefici della capacità speciale furtivo descritta di seguito. Un erede della rapidità che impugna *Ammazzasogni* ottiene ulteriori capacità speciali se il personaggio soddisfa i seguenti criteri.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 10 gradi, Nascondersi 10 gradi.

Talenti: Furtivo, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Speciale: Chi lo impugna deve essere di taglia Piccola.

Restrizioni: *Ammazzasogni* non conferisce la sua capacità furtivo a qualcuno che non sia di taglia Piccola, sebbene il suo bonus di potenziamento rimanga attivo.

Attributi: *Ammazzasogni* ha i seguenti attributi.

Durezza/Punti ferita: 15/55.

Livello dell'incantatore: 15°.

Valore: A qualsiasi personaggio tranne un erede della rapidità che soddisfi i precedenti requisiti, *Ammazzasgoni* sembra valere quanto un *arco corto composito+2* (bonus di For +2) Piccolo che conferisce la capacità furtivo (prezzo di mercato 10.525 mo).

Capacità speciali: *Ammazzasogni* fornisce una serie di capacità speciali per chi lo impugna, a seconda del livello di classe del personaggio nella classe di prestigio dell'erede della rapidità (vedi tabella seguente).

Capacità iniziali: Quando viene acquisito per la prima volta, *Ammazzasogni* funziona come un *arco corto composito+2* (bonus di For +2). Chiunque lo impugni, che sia un erede della rapidità o meno, beneficia anche della capacità furtivo (vedi sotto).

Furtivo (Sop): Chi impugna *Ammazzasogni* può utilizzare il proprio bonus di Saggezza (se ce l'ha) come bonus alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Capacità conferite di Ammazzasogni

Livello dell'erede della rapidità	Capacità ottenuta
-	Furtivo
1°	*Invisibilità*
2°	Tocco fantasma
3°	Presenza effimera (senza tracce)
4°	Bonus di potenziamento +3
5°	Frecce ammazzasogni
6°	*Invisibilità superiore*
7°	Bonus di potenziamento +4
8°	Presenza effimera (senza odore)
9°	Forma eterea
10°	Bonus di potenziamento +5

Invisibilità (Mag): Un erede della rapidità che impugna *Ammazzasogni* può diventare invisibile una volta al giorno con un'azione gratuita. L'effetto dura 1 round per livello di classe.

Per un erede della rapidità di 6° livello o superiore, l'invisibilità conferita da questo potere è l'equivalente di *invisibilità superiore*. La durata resta di 1 round per livello di classe.

Tocco fantasma (Sop): Quando *Ammazzasogni* è impugnato da un erede della rapidità di 2° livello o superiore, qualsiasi freccia scagliata dall'arco può danneggiare le creature incorporee come se avesse la capacità speciale tocco fantasma.

Presenza effimera (Sop): Un erede della rapidità di 3° livello o superiore che impugna *Ammazzasogni* non lascia una pista e non possono esserne seguite le tracce.

All'8° livello, un erede della rapidità che impugna l'arma non lascia più odori. Le creature con la capacità olfatto acuto non possono individuarne la presenza tramite quella capacità, né il proprietario può essere seguito con l'olfatto.

Bonus di potenziamento (Str): Quando *Ammazzasogni* è impugnato da un erede della rapidità di 4° livello o superiore, il bonus di potenziamento dell'arco migliora da +2 a +3. Il bonus sale a +4 al 7° livello e a +5 al 10° livello.

Frecce ammazzasogni (Sop): Tre volte al giorno (ma non più di una volta per round), un erede della rapidità di 5° livello o superiore può scagliare una freccia speciale da *Ammazzasogni*. La freccia colpisce come un attacco di contatto (ignorando i bonus di armatura, scudo e armatura naturale alla CA). La freccia infligge solo metà dei danni, ma il danno inflitto è danno alla Saggezza, non ai punti ferita. I dadi di danno bonus, se ce ne sono, non si applicano al danno inflitto da una freccia ammazzasogni.

Forma eterea (Sop): Un erede della rapidità di 9° livello o superiore che impugna *Ammazzasogni* può diventare etereo per un massimo di 10 round al giorno (che non devono essere necessariamente continuativi). Attivare questo potere, o disattivarlo per diventare materiale, è un'azione standard.

OGGETTI FAMIGLIO

Come le regole per le armi leggendarie (vedi sopra), il sistema degli oggetti famigli presenta un metodo tramite il quale un personaggio, anche un non incantatore, può trovarsi legato a un particolare oggetto magico per gran parte della sua carriera. Questi oggetti gradualmente guadagnano potere e capacità senzienti, e spesso coprono piccoli ruoli simili a quelli dei famigli viventi, ma a volte diventano potenti entità per proprio conto.

Per utilizzare queste regole, il personaggio deve scegliere il seguente nuovo talento.

OGGETTO FAMIGLIO [Generale]

Scegliere un oggetto magico permanente in possesso del personaggio. Il personaggio stabilisce un legame con quell'oggetto magico, e l'oggetto migliora di capacità con l'aumentare di livello del personaggio.

Prerequisito: Un personaggio deve essere almeno di 3° livello per acquisire questo talento.

Beneficio: Stabilendo un legame con un particolare oggetto, il personaggio permette all'oggetto di ottenere poteri mentre lui guadagna livelli. L'esatta natura dell'oggetto e dei poteri è descritta nel testo che segue.

Speciale: Se mai si perdesse l'oggetto prescelto (venisse rimosso dalla proprietà del personaggio per un periodo di tempo superiore a un giorno per livello) o se l'oggetto venisse distrutto, il personaggio perderebbe automaticamente 200 PE per livello oltre ai benefici del possesso dell'oggetto collegato (più qualsiasi risorsa investita nell'oggetto). Se si recupera l'oggetto, si recuperano anche i PE. Si può sostituire un oggetto famiglio perso o distrutto dopo essere avanzati di un livello, come se si fosse ottenuto un oggetto famiglio per la prima volta.

TIPI DI OGGETTO FAMIGLIO

Qualsiasi oggetto famiglio deve essere un oggetto magico permanente. Di solito, tende a essere un'arma magica (come una spada, ascia o arco), una verga (che non dipenda dalle cariche per i suoi poteri) o un anello con un potere magico permanente. Il DM può permettere vari oggetti meravigliosi come oggetti famigli, e in quel caso può adattare facilmente le regole seguenti.

Per essere un oggetto famiglio, un oggetto magico deve:

– Avere un prezzo di almeno 2.000 mo.

– Essere utilizzabile dal personaggio (se è un'arma, il personaggio deve essere competente nell'appropriata categoria di armi).

– Avere un effetto magico permanente che il personaggio possa (e sappia come) usare.

Tenere a mente che l'oggetto deve soddisfare solo i criteri base. L'oggetto magico può avere altre funzioni che il personaggio non può al momento utilizzare, e una volta che l'oggetto è legato al personaggio egli potrà separarsene per brevi periodi di tempo senza alcun danno.

Oggetti intelligenti

La *Guida del Dungeon Master* presenta regole per oggetti magici intelligenti. Virtualmente qualsiasi oggetto magico permanente può essere intelligente, e le pagine 268-272 comprendono indicazioni per l'introduzione e uso di queste creazioni nel gioco.

Questo sistema variante non richiede che l'oggetto in questione sia intelligente, ma qualsiasi oggetto famiglio creato alla fine *diventa* intelligente. Gli oggetti famigli normalmente diventano gradualmente intelligenti, cosa che semplifica la complessità delle regole standard degli oggetti intelligenti.

LEGARSI A UN OGGETTO FAMIGLIO

Quando un personaggio seleziona un oggetto e sceglie il talento Oggetto Famiglio, stabilisce un legame permanente e soprannaturale all'oggetto famiglio. Questo legame può essere

soppresso da un *campo anti-magia* o simile effetto, ma non può essere dissolto.

Una volta che un personaggio si è legato a un oggetto magico, l'oggetto ottiene ulteriori poteri o l'intelligenza. Il personaggio può anche cominciare a infondere capacità nell'oggetto, utilizzando l'oggetto famiglio per migliorare le proprie.

Utilizzare la Tabella 5-12: "Capacità dell'oggetto famiglio" per determinare quali, se ce ne sono, capacità l'oggetto famiglio ottiene in base al livello del personaggio del suo proprietario.

Tabella 5-12: Capacità dell'oggetto famiglio

Livello del personaggio	Capacità
1°	Infondere energia vitale; infondere gradi di abilità; infondere slot incantesimo
7°	Coscienza; sensi; comunicazione
10°	Capacità speciale
14°	Capacità speciale
18°	Capacità speciale
21° o superiore	Un'ulteriore capacità speciale ogni tre livelli sopra il 20°

Infondere energia vitale

Un personaggio di 6° livello o inferiore può infondere una parte della propria forza vitale nel suo oggetto famiglio, ricevendo in cambio PE bonus. Questi PE fanno in realtà parte dell'oggetto, cosicché se l'oggetto venisse distrutto o perduto, il personaggio non perderebbe solo il bonus ma anche parte dei suoi PE esistenti.

Quando un personaggio decide di infondere la propria energia vitale nell'oggetto famiglio, i suoi PE totali e tutte le future ricompense in PE incrementeranno del 10%. Se però il personaggio perde l'oggetto, perde tutti i PE bonus guadagnati, più ulteriori 200 PE per livello del personaggio.

Ad esempio, Mialee, un personaggio di 6° livello con 19.000 PE, decidere di infondere nel proprio famiglio, un anello, parte della sua energia vitale. Aggiunge 1.900 PE (10% di 19.000) al suo totale di PE, in modo da avere così 20.900 PE. Se intraprende un'avventura e ottiene altri 1.000 PE, otterrebbe in realtà 1.100 PE (1.000 + 10% di 1.000), aumentando il suo totale a 22.000 PE, che la renderebbe un personaggio di 7° livello.

Se però perde l'anello, perde anche i 2.000 PE guadagnati dall'investitura (i 1.900 PE ricevuti in origine più i 100 PE bonus guadagnati in seguito), e altri 1.400 PE (200 PE per livello) per una perdita totale di 3.400 PE. Ciò ridurrebbe il suo totale di PE a 18.600 e il suo livello del personaggio al 6°.

Infondere gradi di abilità

Ogni volta che un personaggio con un oggetto famiglio ottiene punti abilità, può decidere di mettere parte o tutti questi punti abilità nel suo oggetto famiglio. Assegnare i punti abilità normalmente, ma annotare che ora questi risiedono nel famiglio. Per ogni 3 gradi che vengono assegnati all'oggetto famiglio, il personaggio ottiene un bonus di +1 che può applicare a qualsiasi abilità. Questo bonus può essere applicato anche a un'abilità in cui abbia il massimo dei gradi. Si possono applicare bonus multipli alla stessa abilità, ma non si possono avere in un'abilità più punti bonus di quanti siano i gradi.

Se il personaggio perde l'oggetto famiglio, ne viene separato per più di un giorno per livello (vedi la descrizione del talento Oggetto Famiglio), o se questo viene distrutto, questi punti abilità e i bonus a essi legati vanno perduti.

Ad esempio, Mialee ha appena raggiunto il 7° livello di personaggio, e acquisisce un livello da mago. Grazie al suo alto punteggio di Intelligenza, ottiene 7 punti abilità. Assegna 1 punto abilità a ciascuna delle seguenti abilità:

Concentrazione
Conoscenze (arcane)*
Conoscenze (dungeon)*
Conoscenze (nobiltà e regalità)*
Conoscenze (piani)*
Decifrare Scritture*
Sapienza Magica*

Utilizza un asterisco per indicare che 1 grado da ciascuna di sei abilità risiede nel suo anello. Dato che ciò si assomma a un totale di 6 gradi di abilità nell'anello, ottiene due bonus di +1 che può applicare a qualsiasi abilità. Decide di assegnare entrambi i bonus (un totale di +2) alla sua abilità Concentrazione. Mialee ha solo 1 grado nell'abilità di classe incrociata Osservare. Se lo avesse desiderato avrebbe potuto applicare un singolo bonus di +1 a quell'abilità, ma non entrambi.

Infondere slot incantesimo

Solo gli incantatori possono scegliere questa opzione. Un personaggio con un oggetto famiglio può scegliere di infondere un singolo slot incantesimo nel suo famiglio e ottenere in cambio uno slot incantesimo bonus. Il singolo slot incantesimo deve essere del livello più alto che è in grado di lanciare, e lo slot incantesimo bonus è sempre di due livelli inferiore a quello infuso nell'oggetto. Con il guadagnare (o perdere) livelli da parte del personaggio, lo slot incantesimo infuso nell'oggetto cambia in modo da essere sempre del più alto livello dell'incantesimo che può lanciare, e con esso cambia anche lo slot incantesimo bonus, restando due livelli inferiore a quello.

Se un incantatore non ha uno slot incantesimo bonus inferiore di due livelli al suo più alto livello dell'incantesimo (se può lanciare solo incantesimi di livello 0 e 1° livello), non può sfruttare questa opzione.

Come per tutte le altre opzioni di infusione, se l'oggetto famiglio viene perduto o distrutto, così lo sono gli slot incantesimo.

Ad esempio, come maga di 7° livello, Mialee può lanciare incantesimi di 4° livello. Sceglie di infondere uno slot incantesimo di 4° livello nel suo anello. L'anello ottiene un ulteriore slot incantesimo di 2° livello, che Mialee può continuare a usare finchè ha l'anello con sé. Quando Mialee raggiunge il 9° livello, lo slot incantesimo assegnato all'anello diventa automaticamente uno slot incantesimo di 5° livello, e lo slot bonus diventa un incantesimo di 3° livello anziché di 2° livello.

Coscienza

Se un personaggio con un oggetto famiglio è almeno di 7° livello, l'oggetto ottiene una coscienza rudimentale. Ottiene punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Due di questi punteggi (a scelta del giocatore o del DM) sono di 10 e uno è di 12. L'oggetto famiglio ottiene anche un punteggio di Ego (vedi "Ego degli oggetti", pagina 270 della *Guida del Dungeon Master*). Quest'ultimo punteggio non dovrebbe entrare in gioco molto spesso: un oggetto famiglio è totalmente leale al suo padrone, a meno che questi non cambi radicalmente allineamento o uno dei due venga affetto da qualche strana compulsione.

Sensi

Se un personaggio con un oggetto famiglio è almeno di 7° livello, l'oggetto può vedere e udire in un raggio di 18 metri come se fosse una creatura. Normalmente non può effettuare prove di Ascoltare e Osservare separatamente rispetto al padrone, ma questi ottiene il beneficio del talento Allerta quando ha con sé l'oggetto.

Comunicazione

Se un personaggio con un oggetto famiglio è almeno di 7° livello, l'oggetto comincia a comunicare con il padrone utilizzando sentimenti e sensazioni basilari. L'oggetto può tentare di avvertire il padrone del pericolo, ad esempio, emettendo una sensazione di paura. Può comunicare in questo modo solo quando è indossato o trasportato dal suo maestro.

Oggetto famiglio

Illus. di S. Tappin

Capacità speciale

Quando il padrone di un oggetto famiglio raggiunge il 10° livello, e a ogni quattro livelli successivi, può scegliere una nuova capacità speciale per l'oggetto dalla lista seguente. Una volta scelta la capacità, questa diventa una parte permanente dell'oggetto (a meno che non sia specificato diversamente). Alcune capacità hanno dei prerequisiti.

Capacità speciale di armatura, scudo o arma: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale ottiene una capacità equivalente a un bonus di +1 (come indicato sulla Tabella 7-5, 7-6 o 7-14 nella *Guida del* DUNGEON MASTER), come le capacità speciali fortificazione leggera, sfondamento o difesa. Questa capacità contribuisce al bonus di potenziamento globale dell'oggetto e al suo valore ma non costa al padrone del famiglio né monete d'oro né tempo. Questa capacità può essere utilizzata in congiunzione con le normali regole per migliorare un oggetto magico già esistente (vedi "Migliorare un oggetto famiglio", di seguito, e "Aggiungere nuove capacità", pagina 288 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Un personaggio può selezionare questa capacità speciale più volte, permettendo ogni volta al suo famiglio di ottenere una diversa capacità equivalente a un bonus di +1.

Prerequisito: L'oggetto famiglio deve essere un tipo di armatura magica, scudo magico o arma magica.

Coscienza accresciuta: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale ottiene +4 a un singolo punteggio di caratteristica e +2 ai suoi due altri punteggi di caratteristica. L'oggetto può ora comunicare telepaticamente in un linguaggio riconoscibile al padrone fino a 36 metri e può parlare in maniera udibile il Comune. Può parlare, leggere e comprendere un ulteriore linguaggio per punto del bonus di Intelligenza. Un personaggio può selezionare questa capacità speciale più volte, ogni volta migliorando tutti e tre i punteggi di caratteristica dell'oggetto e incrementando il numero di linguaggi che può parlare, leggere e comprendere.

Potere inferiore: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale ottiene un singolo potere inferiore indicato sulla tabella "Poteri inferiori degli oggetti intelligenti", pagina 269 della *Guida del* DUNGEON MASTER. L'oggetto usa il potere così come descritto, a comando del padrone. Un personaggio può selezionare questa capacità speciale più volte, applicando ad essa ogni volta un potere inferiore diverso.

Prerequisito: Il padrone deve spendere l'ammontare di monete d'oro fornite nella colonna "Modificatore al prezzo base" della tabella "Poteri inferiori degli oggetti intelligenti" per acquisire il potere superiore. Il processo di potenziamento dell'oggetto in questo modo richiede 24 ore.

Potere superiore: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale ottiene un singolo potere superiore indicato sulla tabella "Poteri superiori degli oggetti intelligenti", pagina 270 della *Guida del* DUNGEON MASTER. L'oggetto usa il potere così come descritto, a comando del padrone. Un personaggio può selezionare questa capacità speciale più volte, applicando a essa ogni volta un potere superiore diverso.

Prerequisito: L'oggetto deve avere almeno un potere inferiore (vedi sopra) per ogni potere superiore datogli. Il padrone deve spendere l'ammontare di monete d'oro fornite nella colonna "Modificatore al prezzo base" della tabella "Poteri superiori degli oggetti intelligenti" per acquisire il potere superiore. Il processo di potenziamento dell'oggetto in questo modo richiede 24 ore.

Scopo speciale e potere dedicato: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale ottiene uno scopo speciale e un potere dedicato scelto dal padrone (vedi le tabelle "Scopi degli oggetti intelligenti" e "Poteri dedicati dello scopo specifico degli oggetti", pagina 270 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Un oggetto famiglio di solito mostra più flessibilità nell'adempiere al suo scopo specifico di un oggetto intelligente standard, in particolare riguardo ai conflitti con il padrone. Se però un padrone (in particolare se è quello che diede per primo lo scopo specifico all'oggetto) agisce continuamente contro lo scopo speciale dell'oggetto, questo ha ancora più leva per tenere in linea il "padrone". Un oggetto famiglio può temporaneamente recidere

il legame tra oggetto e padrone, negando quindi l'accesso a qualsiasi capacità infusa nell'oggetto più tutte le sue normali capacità magiche, come se l'oggetto fosse stato perso o andato distrutto. L'oggetto ristabilirà il legame solo se convinto che il maestro è deciso ad aiutarlo a raggiungere il suo scopo speciale.

Nessun oggetto famiglio può avere più di uno scopo speciale e un potere dedicato.

Prerequisito: Il padrone deve spendere l'ammontare di monete d'oro fornite nella colonna "Modificatore al prezzo base" della tabella "Poteri dedicati allo scopo specifico degli oggetti" per acquisire il potere dedicato. Il processo di potenziamento dell'oggetto in questo modo richiede 24 ore.

Sensi migliorati: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale ottiene scurovisione fino a 18 metri.

Sensi superiori: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale ottiene percezione cieca fino a 9 metri.

Prerequisito: L'oggetto famiglio deve già possedere la capacità speciale sensi migliorati (vedi sopra).

Trucchetti/Orazioni: Un oggetto famiglio potenziato con questa capacità speciale può lanciare incantesimi di livello 0. Il famiglio può lanciare qualsiasi incantesimo infuso in esso con un'azione standard (o più, come definito dal tempo di lancio dell'incantesimo) purché l'incantesimo non abbia una componente materiale costosa o un costo in PE. L'oggetto famiglio non deve fornire alcuna componente verbale o somatica, e neppure alcuna componente materiale del costo inferiore a 1 mo. Ha accesso a tutti gli incantesimi di livello 0 da una singola lista di incantesimi di classe a scelta del padrone (prendendo in considerazione qualsiasi restrizione contro il lancio di incantesimi di una certa classe o sottotipo di allineamento). Può lanciare un numero di incantesimi di livello 0 al giorno come se fosse uno stregone del livello del personaggio del padrone (sebbene il padrone non debba essere un incantatore). L'oggetto famiglio utilizza i propri punteggi di caratteristica per determinare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi ma può lanciare i suoi incantesimi di livello 0 solo sotto ordine del proprio padrone. Il padrone può utilizzare un'azione gratuita durante il proprio turno per impartire questo ordine, oppure può fornirlo di una serie di ordini di contingenza (come in "se perdo i sensi, lancia *cura ferite minori* su di me") pari a uno più il suo modificatore di Carisma (minimo uno).

Uso di incantesimi: Un oggetto famiglio con questa capacità può lanciare qualsiasi incantesimo infuso dentro di sé come azione standard (o più lunga, a seconda del tempo di lancio dell'incantesimo) purché non abbia una componente materiale costosa o una componente in PE. L'oggetto famiglio non deve fornire alcuna componente verbale o somatica, e neppure alcuna componente materiale del costo inferiore a 1 mo. L'oggetto famiglio deve soddisfare i prerequisiti di punteggio di caratteristica per l'incantesimo ma lancia gli incantesimi al livello del padrone. L'oggetto famiglio può lanciare gli incantesimi solo sotto comando del padrone (come descritto in Trucchetti/Orazioni). Se un oggetto famiglio lancia un incantesimo infuso, è come se fosse stato lanciato dal padrone ai fini degli incantesimi al giorno e la preparazione.

Prerequisiti: L'oggetto deve avere un slot incantesimo infuso del livello dell'incantesimo appropriato (vedi "Infondere slot incantesimo", sopra), e il padrone deve avere la capacità di lanciare incantesimi di 3° livello.

ALLINEAMENTO DELL'OGGETTO FAMIGLIO

Un oggetto famiglio ottiene l'allineamento del maestro e, se il personaggio cambia allineamento, di solito cambia allineamento insieme a lui. Se questo cambio di allineamento fosse però in diretto conflitto con lo scopo speciale dell'oggetto famiglio (se lo ha), l'oggetto non cambia allineamento, e recide immediatamente il legame tra di sé e il padrone. Il legame può essere ristabilito quando il padrone tornerà a un allineamento non conflittuale.

Se un oggetto famiglio cambiasse in un allineamento che gli precluderebbe l'uso di alcuni poteri non legati allo scopo speciale, il cambio di allineamento avviene, senza alcuna recisione del legame, e l'oggetto non potrà usare quei poteri fino a quando il suo allineamento non tornerà a esservi compatibile. Ad esempio, se una verga neutrale buona ha la capacità di lanciare orazioni druidiche e la verga diventa legale buona, perde quella capacità. Se una spada *sacra vendicatrice* oggetto famiglio perde l'allineamento legale, perde tutte le sue capacità di *sacra vendicatrice* ma resta sempre una *spada lunga di ferro freddo+2* e mantiene le sue altre capacità da oggetto famiglio.

MIGLIORARE UN OGGETTO FAMIGLIO

Un oggetto famiglio può essere migliorato come gli altri oggetti magici. Spendendo monete d'oro (e tempo e punti esperienza, assunto che sia il personaggio a svolgere il lavoro), un personaggio può aggiungere nuove capacità al suo oggetto famiglio. Se un personaggio si lega a una *spada lunga+1*, ad esempio, costa solo altri 6.000 mo (o 3.000 mo e 240 PE) aggiungere un altro bonus di potenziamento +1 o, magari, una capacità speciale che sia l'equivalente di un bonus +1 (come accumula incantesimi o infuocata). Il personaggio può riuscirvi anche senza avere i necessari talenti di creazione oggetto.

Questo tipo di miglioramento non ha nulla a che fare con il livello del personaggio del padrone, ma può eventualmente influenzare il punteggio di Ego dell'oggetto.

EREDITARE UN OGGETTO FAMIGLIO

A volte i personaggi muoiono, dopodiché altri personaggi raccolgono e usano i loro oggetti; queste fatalità sono parte integrale di D&D.

Quando un personaggio trova o viene altrimenti in possesso dell'oggetto famiglio di un altro personaggio, possono avvenire due cose.

Inizia una contesa di Ego: Un oggetto famiglio normalmente resiste all'essere raccolto e utilizzato da un altro personaggio. Se l'oggetto famiglio ha un punteggio di Ego, cerca automaticamente di resistere all'essere utilizzato da chiunque altri se non il padrone a cui è legato, anche se il legame è stato reciso (probabilmente perchè il padrone è morto). Le regole per i conflitti di Ego si trovano sotto "Oggetti contro personaggi", pagina 271 della *Guida del Dungeon Master*. Normalmente, un oggetto intelligente resiste al suo proprietario solo quando si presenta un conflitto di personalità o scopo. Un oggetto famiglio assume che qualsiasi suo utilizzo da parte di qualcuno che non sia il suo padrone legato (o precedentemente legato) sia un conflitto, e quindi resiste ogni volta che il nuovo proprietario tenta di usarlo.

Se il proprietario vince la contesa di Ego, egli può utilizzare tranquillamente l'oggetto per 1 ora ma non può accedere a nessuna delle capacità dell'oggetto famiglio ottenute tramite il legame (come PE, gradi di abilità o slot incantesimo infusi, o qualsiasi capacità speciale che possieda e che non sia una caratteristica dell'oggetto). Un oggetto famiglio può parlare al suo nuovo proprietario (se ne possiede la capacità), ma si sentirà al meglio maldisposto e potrebbe essere incredibilmente ostile. Se l'allineamento di un oggetto famiglio corrisponde a quello del suo nuovo proprietario, l'oggetto famiglio può diventare meno ostile con il passare del tempo ma costringerà a effettuare delle contese di Ego ogni volta che sia possibile.

Il nuovo proprietario può stabilire un legame: Il nuovo proprietario può tentare di stabilire un legame con l'oggetto selezionando il talento Oggetto Famiglio (assunto che ne soddisfi i prerequisiti). Ciò che accade dipende dal suo livello del personaggio paragonato a quello del precedente proprietario di più alto livello.

Il nuovo proprietario è dello stesso livello o superiore: Il legame riesce. Il nuovo proprietario ottiene tutti i benefici delle capacità dell'oggetto famiglio, e l'allineamento dell'oggetto famiglio cambia in corrispondenza di quello del nuovo padrone. Se l'oggetto famiglio possedeva gradi di abilità e/o slot incantesimi infusi, queste infusioni divengono disponibili al nuovo proprietario, sommandosi al suo totale. Se l'oggetto famiglio ha slot incantesimo, il nuovo padrone gli potrebbe accedere solo se può già lanciare incantesimi del livello appropriato.

Il nuovo proprietario è di livello inferiore: Il legame riesce parzialmente. L'allineamento dell'oggetto famiglio cambia in corrispondenza del nuovo padrone, e questi può usare tutte le capacità speciali e i poteri dell'oggetto famiglio. Il nuovo padrone non può però beneficiare di alcun grado di abilità o slot incantesimo infuso finché il suo livello del personaggio non sarà pari o superiore a quello del precedente proprietario di più alto livello dell'oggetto.

Vera eredità

Un personaggio può cedere volontariamente un oggetto famiglio. Questo trasferimento può avvenire mentre il proprietario è ancora in vita, o può essere stipulato come parte delle ultime volontà e testamento del proprietario se questi muore. Se un personaggio vivente cede volontariamente un oggetto famiglio a un nuovo proprietario con un allineamento corrispondente, inizia immediatamente una contesa di Ego, ma il nuovo proprietario ottiene un bonus di circostanza +10 alla prova. Se il nuovo proprietario vince, l'oggetto famiglio non richiederà altre prove di Ego a meno che il proprietario non faccia qualcosa per violare il suo allineamento o impedire lo scopo speciale di un oggetto (se c'è). L'oggetto famiglio non avrà realmente un nuovo padrone finchè il suo nuovo proprietario non selezionerà il talento Oggetto Famiglio, ma collaborerà con quest'ultimo.

RISVEGLIARE POTERI E CAPACITÀ

Piuttosto che dare briglia sciolta ai giocatori nella scelta delle capacità speciali di un oggetto famiglio, il DM può decidere di creare oggetti con capacità "dormienti" che possono essere risvegliate solo se i personaggi si legano a loro. In questi casi, il Dungeon Master mantiene il controllo su quali nuove capacità e strani oggetti verranno introdotti nelle sue partite, ma limiterà la probabilità che i personaggi prendano il talento di creazione oggetto.

Il DM può voler mescolare le capacità risvegliate con la possibilità che i personaggi scelgano nuove capacità per i loro famigli. Questo sistema può sostenere entrambi i concetti.

SORTILEGI

I sortilegi sono simili agli incantesimi, ma possono essere lanciati anche da personaggi che non sono incantatori. Questa variante permette ai personaggi che conoscono appropriati gesti e frasi rituali dei sortilegi di ottenere potenti effetti magici. I sortilegi non utilizzano slot incantesimi, non si devono preparare in anticipo, e si possono usare un numero illimitato di volte al giorno.

I sortilegi hanno dei difetti: richiedono tempo e il successo non è assicurato. Sono spesso costosi e alcuni richiedono ulteriori partecipanti per completare il rituale. Alcuni sortilegi funzionano solo sotto specifiche condizioni, come durante la luna piena.

Il difetto più importante è che sia raro che i sortilegi svaniscano tranquillamente se l'incantatore non riesce a svolgere il rituale correttamente. Essi si ritorcono invece contro l'incantatore, esplodono in una cascata di energia magica, o indeboliscono le barriere tra i mondi, permettendo a esterni ostili di emergere nel Piano Materiale.

Questa variante offre una dose di potere magico a coloro che non sono incantatori, ma i sortilegi hanno di solito effetti troppo specifici perchè possano incrementare in termini generali il potere di un personaggio. Dato che molti sortilegi necessitano di abilità accademiche come Conoscenze, i personaggi meglio portati a lanciarli sono di solito sempre gli incantatori.

I sortilegi forniscono un modo utile per introdurre potenti effetti magici in un gioco di basso livello in condizioni controllate. I PG continueranno a usare i loro incantesimi anziché costosi e pericolosi sortilegi ogni volta che potranno. I sortilegi sono anche più specifici degli incantesimi, cosicché il DM possa introdurli nel gioco senza timore che abbiano effetti imprevisti. Se si desidera che nelle partite di basso livello i personaggi abbiano un breve soggiorno su Ysgard, si può introdurre l'sortilegio *viaggio di Hrothgar*. Dal momento che richiede la costruzione di una capanna di paglia nel mezzo di una foresta e funziona solo durante il solstizio di inverno, non ci sarà da preoccuparsi che i personaggi si mettano a esplorare i Piani Esterni ogni volta lo desiderino. Se si desse facile accesso a dei PG di basso livello all'incantesimo *spostamento planare*, d'altra parte, essi potrebbero vagare per i piani fino a quando non si scontrerebbero con il primo esterno più potente di loro (ovvero, praticamente qualsiasi esterno).

SCOPRIRE SORTILEGI

Tomi oscuri e libri degli incantesimi pieni di deliri mistici, descrizioni di teorie magiche, comuni incantesimi arcani, e scritte magiche totalmente inutili e incomprensibili spesso nascondono le istruzioni per svolgere i sortilegi. In questi volumi polverosi, gli attenti lettori possono scoprire sortilegi dotati di vero potere: formule magiche che forniscono istruzioni passo-passo per la creazione di un potente effetto.

Se il personaggio ha accesso a una ben fornita biblioteca di informazioni magiche, trovare una serie di istruzioni per un particolare sortilegio richiede una prova riuscita di Conoscenze (arcane) con una CD di 10 inferiore alla CD per lanciare il sortilegio. Solamente essere consapevoli dell'esistenza di un particolare sortilegio richiede una prova di Conoscenze (arcane) con una CD di 15 inferiore alla CD per lanciare il sortilegio.

LANCIARE UN SORTILEGIO

Nella sua visione più semplice, lanciare un sortilegio è simile a preparare e cucinare qualcosa secondo una formula. Si devono avere gli ingredienti a disposizione, e poi utilizzare la propria abilità di cuoco per svolgere ogni passo in sequenza. In termini di gioco, ciò significa avere le necessarie componenti del sortilegio, poi riuscire in una serie di prove di abilità (spesso prove di Conoscenze [arcane]) durante il tempo di lancio del sortilegio.

La descrizione di ciascun sortilegio indica quante prove di abilità riuscite sono necessarie per lanciare il sortilegio. A meno che non sia indicato altrimenti, l'incantatore effettua una prova di abilità ogni 10 minuti. Se sono richieste prove che coinvolgono più di un'abilità, le prove possono essere effettuate in qualsiasi ordine, come preferito dall'incantatore. Fallire una prova di abilità significa che i 10 minuti sono trascorsi, e c'è pericolo che il sortilegio fallisca. Se si falliscono due prove di abilità di fila, il

REGOLA PERSONALIZZATA: NIENTE RESISTENZA AGLI INCANTESIMI CONTRO IL DANNO DA ENERGIA

Nella mia campagna, la resistenza agli incantesimi non funziona contro gli incantesimi a energia. La resistenza agli incantesimi non può contrastare alcun danno da energia inflitto da un incantesimo, sebbene continui ad applicarsi a qualsiasi altro effetto prodotto dall'incantesimo. Questa regola promuove l'uso di popolari incantesimi di attacco a energia, come *palla di fuoco* e *fulmine*, mentre lascia che la resistenza agli incantesimi continui a fermare quei fastidiosi incantesimi a base di tiro salvezza o morte.

– Andrew Finch

sortilegio fallisce. Ogni sortilegio ha delle conseguenze associate al fallimento. Anche se il sortilegio fallisce, il lancio consuma comunque tutte le componenti materiali (comprese componenti materiali costose e punti esperienza).

Dati gli insoliti risultati di un possibile fallimento, il DM può decidere di effettuare queste prove in segreto. Farlo impedisce che il giocatore dell'incantatore sappia se un sortilegio ha avuto successo o meno. Se la conseguenza del fallimento è immediata e grave (come la morte risultante dal fallimento del sortilegio *fuochi di Dis*), l'effetto è palese, e nasconderlo non serve ad alcun fine.

Molti sortilegi hanno una componente di contraccolpo, che è un effetto maligno sofferto dall'incantatore alla conclusione del lancio o al fallimento del sortilegio (vedi "Contraccolpo", di seguito).

Tiri salvezza e resistenza agli incantesimi

Se un sortilegio concede un tiro salvezza, la formula per calcolarlo è inclusa nella descrizione del sortilegio. Per le prove per superare la resistenza agli incantesimi, dividere la CD della prova di abilità del sortilegio per 2 per ottenere il livello effettivo dell'incantatore ai fini della prova di resistenza agli incantesimi. Ad esempio, chi lancia un sortilegio *fuochi di Dis* (CD 23) dovrebbe sommare +11 a un tiro di d20 quando cerca di superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio.

Interrompere sortilegi

Occorre molto tempo per lanciare i sortilegi, tuttavia questi ultimi non sono così delicati ed estenuanti come gli incantesimi. Lanciare un sortilegio non provoca un attacco di opportunità, e un incantatore può anche arrestare il rituale per un breve periodo per poter combattere, lanciare un incantesimo o intraprendere qualche altra azione. Per ogni round di interruzione del sortilegio, la CD di tutte le successive prove di abilità per completare il lancio incrementa di 1. Il tempo trascorso durante l'interruzione di un sortilegio non è conteggiato nel suo tempo di lancio.

Prendere 10

Purché chi lancia un sortilegio non sia minacciato o distratto, può prendere 10. I sortilegi con una componente di contraccolpo o simili aspetti dannosi sono considerati una minaccia che impedisce al personaggio di prendere 10. Un incantatore non può mai prendere 20 quando tenta di completare un sortilegio.

COMPONENTI DEI SORTILEGI

La maggior parte dei sortilegi richiede componenti non dissimili da quelle degli incantesimi, comprese componenti verbali, somatiche, focus e materiali. In aggiunta, alcuni richiedono degli incantatori secondari (abbreviati in IS nella riga "Componenti" della descrizione), o provocano qualche tipo di contraccolpo (abbreviato in C), o costano all'incantatore una parte dei suoi punti esperienza (abbreviato in PE).

Incantatori secondari

Alcuni sortilegi necessitano più partecipanti per avere una qualche speranza di riuscire. Questi incantatori secondari sono indispensabili per il successo del sortilegio. Tuttavia, non importa quante persone siano raccolte in una camera buia, cantando con delle candele, ma solo un personaggio (di solito quello con il modificatore più alto nell'abilità rilevante) è l'incantatore primario che effettua le prove di abilità. Gli incantatori secondari non possono aiutare l'incantatore primario a riuscire tramite l'azione aiutare un altro, ma la loro presenza è necessaria ciononostante per certi aspetti del rituale.

Spesso, un sortilegio è officiato con più del minimo del numero di incantatori. Se l'incantatore primario o un incantatore secondario viene ucciso o inabilitato, uno dei presenzianti può prenderne il posto.

Se un sortilegio richiede una prova che necessita di un'abilità diversa da Conoscenze (arcane), qualsiasi incantatore secondario può effettuare quella prova se possiede un modificatore di abilità più elevato di quello dell'incantatore primario. Gli incantatori che preferiscono il sortilegio *viaggio di Hrothgar*, ad esempio, tengono vicini a sé dei bardi se non sono essi stessi molto abili in Intrattenere (oratoria).

Contraccolpo

Alcuni sortilegi danneggiano o sfiniscono in qualche modo l'incantatore al momento del lancio. Essi hanno una componente di contraccolpo: danni, livelli negativi e così via. L'incantatore sperimenta l'effetto del contraccolpo a prescindere che il sortilegio abbia avuto successo o meno.

SORTILEGI FALLITI

Quando due prove di abilità di fila risultano in un fallimento (che siano state o meno effettuate dallo stesso personaggio), il sortilegio fallisce. Il personaggio che ha fallito la seconda prova sperimenta l'effetto indicato nella descrizione del sortilegio. In generale, le conseguenze del fallimento possono essere divise nelle seguenti categorie. (Molti di questi effetti non sono menzionati nei sortilegi di esempio che seguono; sono qui forniti per essere usati nei sortilegi sviluppati appositamente per una campagna).

Attacco: Una creatura viene richiamata da un altro luogo per combattere l'incantatore (e spesso i partecipanti e gli incantatori secondari). La descrizione del sortilegio dice al DM che Grado di Sfida dovrebbe avere la creatura, come si comporta e quando a lungo resta.

Aumento: Il sortilegio doveva indebolire o distruggere il bersaglio, ma invece lo rende più potente. Un sortilegio che infligge danni potrebbe guarire il bersaglio o fargli ottenere più potere, ad esempio.

Danno: L'incantatore o il bersaglio subiscono danni come conseguenza del fallimento.

Illusione: L'incantatore crede che il sortilegio abbia avuto l'effetto desiderato, ma in realtà non ha avuto alcun effetto oppure uno drasticamente diverso.

Incantesimo ostile: L'incantatore del sortilegio diviene il bersaglio di un incantesimo che infligge danni. La descrizione del sortilegio fornisce l'incantesimo specifico, la CD del tiro salvezza e altri particolari.

Inganno: Il sortilegio (di solito una divinazione) fornisce all'incantatore dei risultati falsi, che l'incantatore ritiene siano la verità.

Lancio speculare: Il sortilegio ha l'effetto opposto a quello desiderato.

Morte: Qualcuno (di solito l'incantatore o il bersaglio) muore. Alcuni sortilegi concedono un tiro salvezza per evitare questa conseguenza del fallimento.

Riflesso: Il sortilegio agisce sull'incantatore anziché sul bersaglio.

Tradimento: Il sortilegio sembra riuscire, ma il soggetto del sortilegio (o, in rari casi, l'incantatore) subisce un radicale cambio di allineamento. Nel corso dei successivi 1d6 minuti, l'allineamento del soggetto diventa l'opposto di quello che era prima (ad esempio, legale buono diventa caotico malvagio, o caotico neutrale diventa legale neutrale; un soggetto neutrale diventa a caso legale buono, legale malvagio, caotico buono o caotico malvagio). Di solito il soggetto tenta di tenere segreto questo suo cambiamento.

SORTILEGI DI ESEMPIO

I seguenti sortilegi sono i più conosciuti tra quelli esistenti, il che significa che non più di una manciata di studiosi mistici ne è a conoscenza. I personaggi possono apprenderne l'esistenza nel corso di un'avventura effettuando una prova di Conoscenze (arcane) (vedi "Scoprire sortilegi", pagina 174).

Fuochi di Dis

Evocazione (Richiamo)
Livello effettivo: 6°
Prova di abilità: Conoscenze (arcane) CD 23, 6 successi; Conoscenze (religioni) CD 23, 2 successi; Conoscenze (piani) CD 23, 1 successo
Fallimento: Morte
Componenti: V, S, M, PE, IS, C
Tempo di lancio: 90 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Esplosione di 24 m centrata intorno all'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza (CD 19 + modificatore di Car dell'incantatore)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo sortilegio, sognato da folli cultisti, apre uno squarcio infernale tra il Piano Materiale e Dis, l'infuocato secondo strato dei Nove Inferi. Questo squarcio produce una violenta conflagrazione che distrugge quasi tutto ciò che si trova nelle immediate vicinanze, poi scatena un potente diavolo che giunge sulle rovine fumanti e comincia a devastare le campagne. I *fuochi di Dis* danno fuoco a qualsiasi cosa lambiscano, eccetto l'incantatore, che viene trasportato a Dis come risultato del contraccolpo del sortilegio.

Quando il sortilegio è completo, i *fuochi di Dis* riempiono una propagazione di 24 metri di raggio intorno alla precedente collocazione dell'incantatore, infliggendo 18d6 danni da fuoco (Riflessi dimezza) a tutte le creature e agli oggetti. Inoltre, tutto ciò che è infiammabile in quel raggio adesso fuoco (come descritto in "Prendere fuoco", pagina 304 della *Guida del* Dungeon Master).

Nel round seguente, un diavolo della fossa esce dallo squarcio, che poi si richiude. La creatura comincia a distruggere tutto ciò che vede.

Fallimento: Morte del personaggio che ha fallito la seconda prova consecutiva.

Componente materiale: Rari unguenti e foschi distillati alchemici del valore di 5.000 mo.

Componente in PE: 1.000 PE.

Contraccolpo: L'incantatore perde i sensi e viene trasportato a Dis (senza tiro salvezza).

Incantatori extra: Sei necessari; durante il sortilegio intonano canti e suppliche a varie divinità delle tenebre.

Uso nella campagna: Ovviamente la componente di contraccolpo è abbastanza significativa che la maggior parte dei PG non prenderà mai in considerazione seriamente di lanciare questo sortilegio. Ma anche un personaggio di livello basso o medio ha una probabilità decente di effettuare tutte le prove di abilità senza fallire due volte di fila, quindi il sortilegio potrebbe comparire in una campagna in diverse occasioni. Ad esempio, i PG potrebbero apprendere che dei folli cultisti suicidi stiano tentando di scatenare i *fuochi di Dis* sulla loro città, e sarà loro compito interrompere il sortilegio. I *fuochi di Dis* possono collocarsi anche in un'avventura del mistero, dove i PG devono scoprire chi abbia rubato dei rari compositi alchemici. Una normale indagine assume una nuova importanza quando i PG scoprono che le ampolle mancanti possono essere la componente materiale per il sortilegio *fuochi di Dis*.

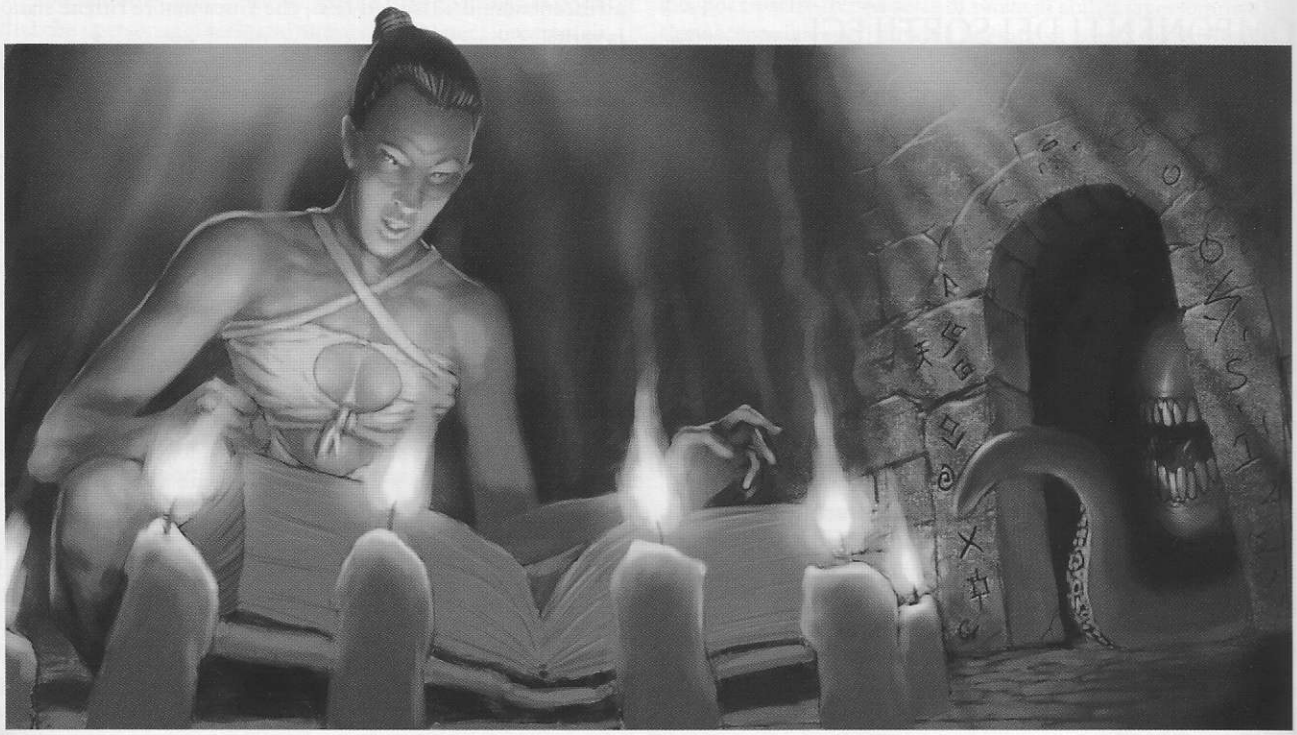
Richiamare l'Abitatore

Divinazione
Livello effettivo: 6°
Prova di abilità: Conoscenze (arcane) CD 20, 6 successi
Fallimento: Inganno
Componenti: V, S, M, F, PE, C
Tempo di lancio: 60 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo sortilegio contatta l'enigmatica creatura extradimensionale nota come l'Abitatore della Soglia, un'entità che impartisce conoscenze riguardo la sua specifica ossessione: porte e altri ingressi.

Per lanciare *richiamare l'Abitatore*, l'incantatore deve iscrivere quarantadue simboli mistici intorno a una porta aperta, poi cominciare i canti e le suppliche necessari per il sortilegio.

Se il sortilegio riesce, un'immagine dell'Abitatore (una massa scura di tentacoli e bocche) compare dall'altra parte della porta. L'Abitatore della Soglia risponde sinceramente a qualsiasi domanda postagli riguardo una particolare porta. Ad esempio, l'Abita-



Illus. di S. Tappin

tore può fornire una parola d'ordine magica che apre una porta, indicare come disarmare una trappola su di una porta, rivelare le debolezze del guardiano di una porta, o descrivere la stanza che si trova oltre la porta. Le sue risposte sono chiare e abbastanza specifiche, anche se succinte. L'incantatore può pure apprezzare queste risposte concise, dato i quarantadue simboli tracciati intorno alla porta durante il lancio del sortilegio scompaiono con ogni parola pronunciata dall'Abitatore della Soglia. Quando tutti i simboli sono scomparsi, scompare anche l'Abitatore.

Se l'incantatore pone all'Abitatore della Soglia una questione che non riguarda le porte, l'Abitatore risponde con un feroce insulto, spesso riguardo un segreto dell'incantatore. Ogni parola dell'insulto fa scomparire un simbolo dal perimetro della porta.

L'esatta natura dell'Abitatore della Soglia è avvolta nel mistero. Alcuni sostengono che sia in qualche modo legato a Vecna, dio dei segreti, sebbene nessuno abbia fornito prove evidenti che l'Abitatore della Soglia sia malvagio.

Opzione: Se la porta utilizzata come focus è una porta su cui sono state poste in passato domande all'Abitatore, l'incantatore ottiene un bonus di +4 alle prove di Conoscenze (arcane) durante il sortilegio. Ad esempio, se Mialee utilizza *richiamare l'Abitatore* per apprendere informazioni sul Portale della Disperazione, quando poi raggiunge il Portale, potrà sfruttarlo come focus del sortilegio e ottenere un bonus di +4 quando farà uso del sortilegio per chiedere informazioni sugli Archi della Morte Certa.

Fallimento: Se l'incantatore fallisce due prove consecutive di Conoscenze (arcane), l'Abitatore della Soglia mente allegramente, utilizzando menzogne che dimostrano la sua inclinazione per l'inganno e la crudeltà.

Componente materiale: Quarantadue simboli mistici inscritti intorno al perimetro della porta focus (richiedono materiali per il costo di 500 mo). Come descritto sopra, questi simboli svaniscono gradualmente durante il il periodo di efficacia del sortilegio.

Focus: Una porta aperta grande a sufficienza da permettere a una creatura Media di passarvi.

Componente in PE: 400 PE.

Contraccolpo: Dopo aver parlato con l'Abitatore della Soglia, l'incantatore è esausto.

Uso nella campagna: Questo sortilegio è un'ovvia soluzione per i personaggi che sono "bloccati" da una porta particolarmente impenetrabile. Il contraccolpo dell'esaurimento rende meno probabile che cerchino immediatamente di oltrepassare la soglia dopo aver lanciato il sortilegio, e il costo in PE assicura che non cercheranno di *richiamare l'Abitatore* ad ogni porta incontrata. Se si introduce questo sortilegio nel gioco, si sta fornendo ai PG l'accesso a una potente divinazione. Ma dato che è molto specifica, non rende certo i personaggi più potenti. Di solito, attraversare una porta ficca nei guai i PG molto di più che se non fossero riusciti a oltrepassarla.

Viaggio di Hrothgar

Evocazione (Teletrasporto)
Livello effettivo: 6°
Prova di abilità: Conoscenze (arcane) CD 20, 2 successi; Intrattenere (oratoria) CD 20, 4 successi
Fallimento: 5d6 danni da fuoco all'incantatore
Componenti: V, S, M, IS, C
Tempo di lancio: 60 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio o bersagli: Incantatore più da quattro a dodici altre creature
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo) (CD 16 + modificatore di Car dell'incantatore)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Viaggio di Hrothgar è un sortilegio basato sul racconto di Hrothgar, un potente eroe barbaro delle epoche passate. Quando si recita l'epica storia di Hrothgar nel caldo avvolgente di una capanna nel mezzo del solstizio d'inverno, l'oratore e gli ascoltatori ricevono la stessa ricompensa ultima che ebbe Hrothgar: un viaggio senza ritorno per la pianura di Ida a Ysgard, dove si può bere e festeggiare con i grandi eroi del mito.

Per lanciare il sortilegio, l'incantatore deve costruire una piccola capanna senza finestre nel mezzo della foresta, poi costruire una pira nel centro della capanna. Da quattro a dodici persone accompagnano l'incantatore nella capanna. Poi viene dato fuoco alle stoppe e si inizia a narrrare la storia di Hrothgar.

Dato che la pira è grande e la capanna è piccola, l'aria all'interno diventa rapidamente calda. È questo il contraccolpo del sortilegio; a differenza di molte componenti di contraccolpo, agisce anche sugli altri bersagli del sortilegio e non solo sull'incantatore. Qualsiasi creatura all'interno della capanna deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 10 minuti o subire gli effetti del caldo estremo (come descritto in "Pericoli del caldo", pagina 303 della *Guida del* Dungeon Master).

Proprio quando la storia di Hrothgar si avvicina alla conclusione (in prossimità della fine del tempo di lancio), le fiamme della pira illuminano la capanna in fuoco, cosa che produce molto fumo ma alcun calore o danno aggiuntivo. Se l'ultima prova di abilità riesce, le fiamme consumano le pareti e il tetto della capanna, svelano la pianura di Ida nel piano di Ysgard (vedi pagina 158 della *Guida del* Dungeon Master).

Componente materiale: Una capanna di paglia senza finestre nella foresta.

Componente di contraccolpo: Caldo estremo.

Incantatori extra: Quattro necessari; forniscono i dialoghi per gli altri personaggi della storia di Hrothgar.

DIETRO IL SIPARIO: CREARE SORTILEGI

È importante comprendere che questo sistema per la realizzazione di sortilegi è inteso come punto di partenza, non come parola definitiva. Ogni volta che si applicano più modificatori a una singola CD, esiste il potenziale per conseguenze accidentali o abusi intenzionali.

Per tenere sotto controllo i sortilegi nella campagna, evitare di creare sortilegi con la CD della prova di abilità inferiore a 20. Inoltre, si dovrebbe enfatizzare quanto siano più veloci, facili e sicuri gli incantesimi rispetto ai sortilegi. Ogni sortilegio creato dovrebbe avere almeno una componente difficile da soddisfare per l'incantatore, come un costo in PE, una componente materiale costosa o una componente di contraccolpo significativa. Dato che i sortilegi non richiedono slot incantesimo (o alcuna capacità da incantatore) bisogna assicurarsi che i personaggi non possano lanciare i sortilegi a ripetizione, fermandosi solo per dormire.

I sortilegi sono più efficaci quando sono specifici; dovrebbero sempre essere più focalizzati degli incantesimi che svolgono compiti simili. L'incantesimo *legame planare*, ad esempio, può intrappolare e obbligare al servizio qualsiasi elementale o esterno con 12 DV o meno. Un sortilegio comparabile, *Xelcigarasp tra le ossa*, chiamerebbe uno specifico bebilith dal nome Xelcigarasp per svolgere una specifica attività: difendere una tomba. Se gli venisse ordinato di fare qualsiasi altra cosa, Xelcigarasp attaccherebbe invece l'incantatore. E se Xelcigarasp morisse mentre è di guardia alla tomba, il sortilegio sarebbe in seguito inutile. Il sortilegio *Xelcigarasp tra le ossa* è potente quanto l'incantesimo *legame planare* nello specifico caso per cui è stato sviluppato, ma è limitato o non è di alcuna utilità oltre a quello.

Uso nella campagna: Viaggio di Hrothgar è ben alla portata di PG di medio livello, in particolare se bardi. Di tutti i Piani Esterni, Ysgard è forse il più ospitale per i PG e il più facile da introdurre in una campagna in corso, quindi il sortilegio potrebbe essere un buon modo per acquietare la fame di viaggi planari dei giocatori, senza dargli accesso a tutta la cosmologia. Nelle mani dei PNG, *viaggio di Hrothgar* può essere una via di fuga per dei predoni barbari che i personaggi hanno inseguito per mesi. Oppure un PNG bardo potrebbe attirare i PG in una capanna calda durante una fredda notte di inverno, promettendogli una meravigliosa ricompensa se solo si fermassero ad ascoltare la sua storia...

CREARE NUOVI SORTILEGI

Creare dei sortilegi unici per le proprie campagne è un'azione complessa per quanto riguarda calibrare l'equilibrio di gioco. I sortilegi sono costruiti intenzionalmente per essere più complicati degli incantesimi. E dato che i sortilegi si basano sulle prove di abilità, è possibile che un personaggio riesca ad accedere a una potente magia prima che lui (o la campagna) sia pronto. Le seguenti indicazioni aiuteranno a equilibrare il beneficio di un sortilegio con i suoi aspetti negativi, e anche a determinare quanto sia difficile lanciarlo.

1. **Determinare scuola:** Quando si sviluppa un sortilegio, decidere prima di tutto in che scuola (o scuole) il sortilegio rientrerebbe se fosse un incantesimo. Ogni scuola ha una CD specifica, che serve come base della CD della prova di abilità per il sortilegio che si sta progettando. Consultare la descrizione delle scuole di magia nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore* se non si è certi della scuola a cui dovrebbe appartenere il sortilegio. Se si sta sviluppando un sortilegio che potrebbe appartenere a più di una scuola, scegliere quella più importante che fornirà la CD base. Altre scuole aggiungeranno un terzo della loro CD al totale. Ad esempio, il sortilegio *fuochi di Dis* ha evocazione come sua scuola più importante (dato che richiama un diavolo della fossa) e invocazione come scuola secondaria (data l'esplosione infuocata che genera). Quindi il sortilegio *fuochi di Dis* ha una CD base di 41 (30 + 11) per tutte le prove di abilità effettuate durante il lancio.

Ogni riassunto seguente specifica il raggio di azione, bersaglio, durata e altri aspetti di un sortilegio associato a una particolare scuola.

Abiurazione: CD 32; Raggio di azione: Vicino; Bersaglio: Una o più creature, nessuna delle quali deve essere a più di 9 m di distanza; Durata: Minuti; Tiro salvezza: Volontà nega; Resistenza agli incantesimi: Sì.

Ammaliamento: CD 32; Raggio di azione: Vicino; Bersaglio: Una creatura vivente; Durata: Minuti; Tiro salvezza: Volontà nega; Resistenza agli incantesimi: Sì.

Divinazione: CD 30; Raggio di azione: Lungo; Bersaglio: Personale; Durata: Minuti; Tiro salvezza: Nessuno; Resistenza agli incantesimi: No.

Evocazione: CD 30; Raggio di azione: Vicino; Bersaglio: Una creatura; Durata: Ore (Istantanea per la sottoscuola teletrasporto); Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo); Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo).

Illusione: CD 32; Raggio di azione: Contatto; Bersaglio: Una creatura vivente o cubo con spigolo di 6 m di materia; Durata: Minuti; Tiro salvezza: Volontà dubita; Resistenza agli incantesimi: No.

Invocazione: CD 34; Raggio di azione: Medio; Area: dardo largo 1,5 m o esplosione del raggio di 6 m; Durata: Istantanea; Tiro salvezza: Riflessi dimezza; Resistenza agli incantesimi: Sì.

Necromanzia: CD 34; Raggio di azione: Vicino; Bersaglio: Una o più creature o cadaveri; Durata: Istantanea; Tiro salvezza: Nessuno; Resistenza agli incantesimi: No.

Trasmutazione: CD 32; Raggio di azione: Medio; Bersaglio: Una creatura vivente o cubo con spigolo di 6 m di materia; Durata: Round; Tiro salvezza: Tempra dimezza (spesso innocuo); Resistenza agli incantesimi: Sì.

2. **Modificare CD:** Successivamente, determinare le modifiche alla CD base tenendo a mente le spefiche del rituale; vedi tabella seguente per la lista dei fattori generali e come cambiano la CD della prova di abilità. Incrementare il raggio di azione base di un sortilegio, ad esempio, è un fattore che aumenta la CD. Ridurre la durata di un sortilegio, d'altra parte, è un fattore che diminuisce la CD.

3. **Decidere il livello:** Infine, decidere il livello effettivo del sortilegio. I sortilegi sono simili a incantesimi dal 6° al 9° livello, quindi si può decidere il livello effettivo del sortilegio comparando quello che il sortilegio fa rispetto agli incantesimi di quel livello. Il livello effettivo determina diversi aspetti di un sortilegio: quanti successi totali sono necessari, l'esatta CD del tiro salvezza del sortilegio, e a volte il raggio di azione e la durata precisi del sortilegio.

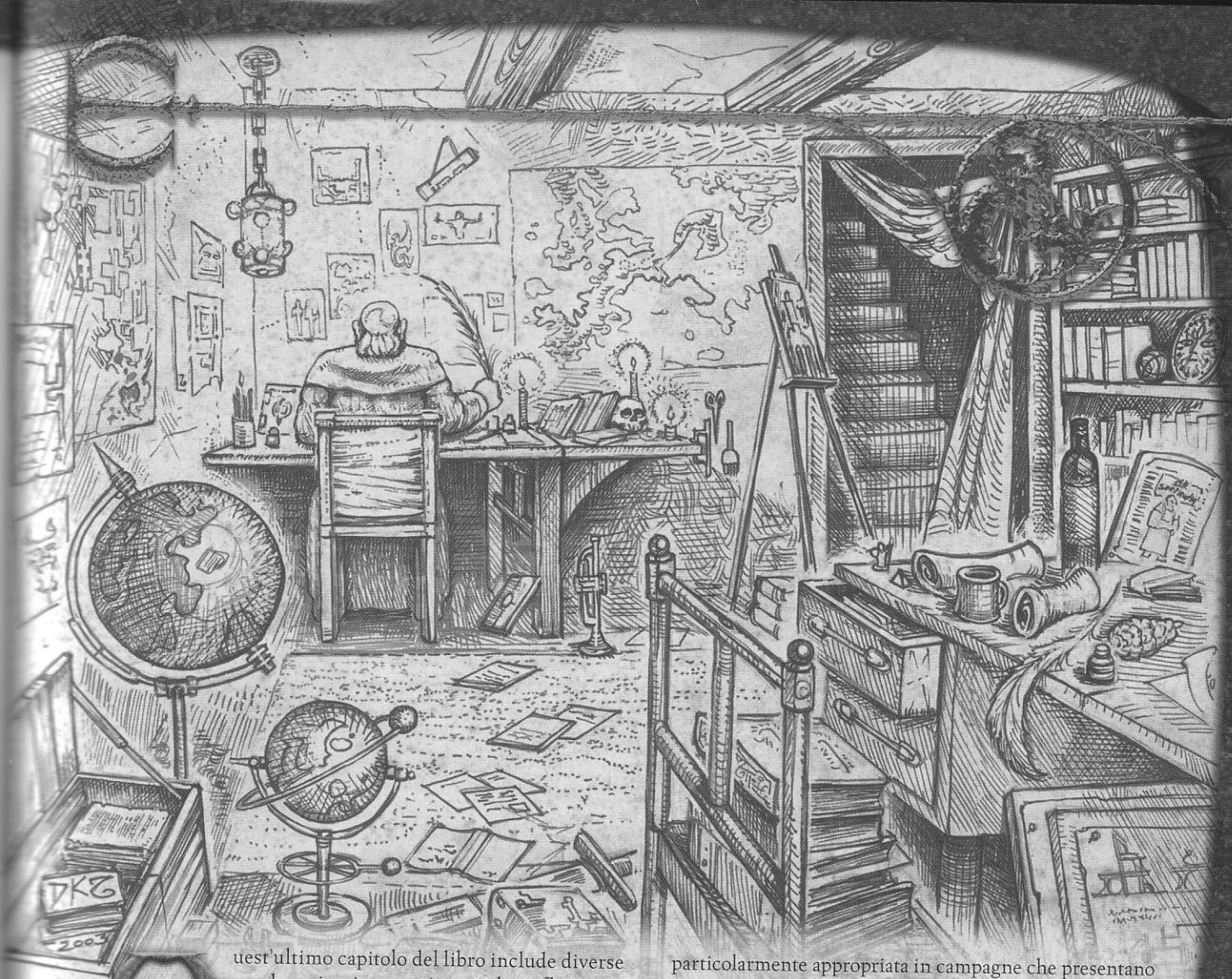
Successi totali: Uguali al livello effettivo del sortilegio.

CD del tiro salvezza: 10 + livello effettivo del sortilegio + modificatore di Car dell'incantatore.

Durata e raggio di azione: Assumere un livello dell'incantatore del doppio del livello del sortilegio, utilizzando la stessa formula che utilizzerebbe un incantesimo. Ad esempio, un sortilegio con una durata di "minuti" durerebbe 12 minuti se fosse efficace come un incantesimo di 6° livello. Lo stesso sortilegio con un raggio di azione medio, potrebbe agire su di un bersaglio fino a 66 metri di distanza.

FATTORI GENERALI DEGLI SORTILEGI

Fattore	Modificatore alla CD della prova
Prove di abilità	
Richiede prove che coinvolgono più di un'abilità	-1
Richiede un'abilità che non è sulla lista delle abilità di classe del mago	-1
Tempo di lancio	
1 ora tra le prove	-1
Tempo di lancio limitato (solo durante la luna piena, ad esempio)	-4
Tempo di lancio molto limitato (solo durante l'eclissi lunare, ad esempio)	-8
Raggio di azione	
Da contatto a vicino/da vicino a contatto	+2/-2
Da vicino a medio/da medio a vicino	+2/-2
Da medio a lungo/da lungo a medio	+2/-2
Area	
Raddoppiare/dimezzare l'area	+3/-3
Bersaglio	
Bersaglio non consenziente deve essere indifeso	-2
Bersagli limitati (da DV, tipo di creatura e così via)	-3
Da bersaglio singolo a bersagli multipli	+4
Durata	
Da round a minuti/da minuti a round	+2/-2
Da minuti a ore/da ore a minuti	+4/-2
Da ore a giorni/da giorni a ore	+6/-2
Da giorni a permanente o istantaneo/da permanente o istantaneo a giorni	+10/-4
Focus o componente materiale	
Componente materiale costosa (500 mo)	-1
Componente materiale costosa (5.000 mo)	-2
Componente materiale costosa (25.000 mo)	-4
Focus costoso (5.000 mo)	-1
Focus costoso (25.000 mo)	-2
Componente in PE	
Ogni 100 PE (max 1.000 PE)	-1
Incantatori extra	
10 o meno incantatori secondari	-2
11-100 incantatori secondari	-6
101 o più incantatori secondari	-10
Contraccolpo	
Ogni 2d6 danni	-1
Incantatore esausto	-2
Per livello negativo guadagnato dall'incantatore	-2
Incantatore ridotto a -1 pf	-3
Incantatore infetto da malattia	-4
Contraccolpo anche su incantatori secondari	-1



Quest'ultimo capitolo del libro include diverse regole varianti e sottosistemi che influiscono sul funzionamento di una campagna. Queste varianti non cambiano le peculiarità o le tattiche di un individuo, ma rappresentano invece una modifica nel modo in cui funziona il mondo (come le regole per l'onore, la corruzione o la sanità) o come il gioco gestisce certi elementi dietro le scene (come i punti esperienza).

Come effetto più ampio, queste varianti hanno ciascuna la capacità di cambiare le partite in modi drammatici e più sottili. Molte suggeriscono nuove opzioni per le classi del personaggio, talenti, incantesimi, oggetti magici e altri elementi modulari del gioco. Se si include una o più di queste varianti, si consideri di supplementarle con opzioni per i personaggi in modo che interagiscano più compiutamente con le regole varianti. Ad esempio, le regole della reputazione si prestano alla creazione di talenti, incantesimi e oggetti magici che potenziano o diminuiscono il punteggio di reputazione di un individuo; le potete sviluppare voi stessi o lavorare con i giocatori per tirare fuori opzioni interessanti.

CONTATTI

Questo sistema codifica un fenomeno comune nella maggior parte delle campagne a lungo termine: l'amichevole barista, il rude armaiolo, o il saggio distratto che indica ai PG la giusta direzione, fornisce importanti indizi o offre insolite abilità o conoscenze.

Con questa variante, i PG hanno uno o più contatti innominati contrassegnati sulla loro scheda del personaggio per essere usati in seguito. Un giocatore può definire un contatto per il suo personaggio in qualsiasi momento durante il gioco, dando accesso al PG a un PNG amichevole. Questa variante è particolarmente appropriata in campagne che presentano misteri, intrighi e molta interazione tra personaggi. È particolarmente efficace nella mani di un DM che non si preoccupa di improvvisare nuovi PNG al volo.

Ad esempio, quando un personaggio ha bisogno di farsi tradurre un'iscrizione nel linguaggio Pranatese, un invito al corteo del sovrano, o i servigi di un maestro di Artigianato (intagliare gemme), il giocatore comunica al DM che vuole definire uno dei contatti del suo personaggio a questo fine. Il DM descrive quindi come è stato ottenuto il contatto, dal punto di vista del personaggio: "Acquisti le corde del tuo liuto da Otto Garrelbench, che è marito di una donna pranatese, Ku'vatha. Ella si ricorda di te come uno dei musicisti che si è esibito al loro banchetto matrimoniale, ed è felice di farti un favore". In termini di gioco, Ku'vatha ha un'atteggiamento amichevole verso il PG che continuerà fino a quando il personaggio non farà qualcosa per minare questo rapporto. Ella è disposta a tradurre l'iscrizione, e potrebbe offrirsi di ripetere il favore in future occasioni. Il giocatore annota sulla sua scheda del personaggio che uno dei suoi contatti è stato definito come Ku'vatha Garrelbench, conoscitrice della lingua Pranatese.

PNG E CONTATTI

Sebbene tutti i contatti definiti siano PNG amichevoli, ciò non significa che tutti i PNG amichevoli siano definiti come contatti. La variante del contatto è intesa per supplementare, non sostituire, altre interazioni sociali con PNG non combattenti. Fornisce a un giocatore la possibilità di introdurre dei personaggi minori in una storia in corso.

I contatti definiti dovrebbero essere tra i personaggi più stabili di una campagna. A meno che i personaggi

non siano totalmente ottusi o abbiano una grossa sfortuna, i personaggi minori che definiranno come contatti non andranno da nessuna parte. Sono di solito sempre disponibili nel posto in cui vivono, e di solito hanno sempre tempo e volontà di aiutare il loro amico PG. I PNG maggiori (quelli interamente definiti dal DM) sono fuori portata come contatti. Un giocatore non può dire: "Voglio definire la regina come contatto".

Un contatto non rischierà la propria vita o esistenza perchè glielo dice il PG, ma un contatto è disposto a fare alcuni sacrifici per un amico. Ad esempio, un contatto farà la mezzanotte per tradurre un antico testo o trafugherà la chiave della dispensa fuori del castello (purché sia riportata per la mattina dopo).

Esiste una relazione inversa tra l'importanza del contatto nella campagna e l'aiuto che può fornire. In altre parole, se si sceglie il sindaco come contatto, a volte sarà troppo impegnato per vedere subito il personaggio, ma sarà molto amichevole quando questi sarà riuscito a ottenere udienza. Joseph il calzolaio, d'altra parte, praticamente vive sempre nel suo negozio in Via dell'Acqua (rendendosi disponibile giorno e notte) ma i modi in cui può aiutare il personaggio sono molto più limitati.

TIPI DI CONTATTI

I contatti si presentano in tre varietà: contatti di informazione, contatti di influenza e contatti di abilità.

Contatti di informazione

I contatti di informazione sono utili per quello che sanno. Sono quelli che ascoltano tutte le voci e sono in grado di discernere quali siano quelle vere. Alcuni hanno solo un'incredibile predisposizione nel comprendere quello che accade nel loro vicinato o paese, come il rude barista, il ciarliero fruttivendolo, e il capitano della guardia veterano. Altri contatti di informazione hanno interessi più specializzati, come il sergente dell'esercito che conosce tutto riguardo gli spostamenti delle truppe, il ricettatore a cui sono noti tutti i principali furti della città, o lo scriba assegnato a registrare ogni frase dei sommi chierici-profeti.

Un contatto di informazione è di solito un popolano o esperto con un terzo dei livelli di classe del PG suo amico. Va bene anche assegnare a questo personaggio alcuni livelli in un'altra classe, come mago, ladro o guerriero se è ragionevole che una persona nella posizione del contatto abbia avuto simili esperienze. La maggior parte dei contatti di informazione spendono punti abilità su abilità interattive come Diplomazia, Percepire Intenzioni o Raccogliere Informazioni.

Contatti di influenza

I contatti di influenza sono utili in virtù di chi conoscono o a chi sono associati. Sebbene un giocatore non possa definire la regina come contatto del proprio personaggio, può definire invece una delle sue dame di compagnia. Questa dama non possiede molte informazioni, e neppure alcuna abilità di cui il PG possa avere necessità. Ma potrebbe riuscire a mettere una buona parola nelle orecchie della regina, e sicuramente può introdurre il PG al resto dello staff dei domestici della regina. Lo scopo di un contatto di influenza è di permettere e semplificare le discussioni con PNG più importanti ma meno amichevoli.

Un contatto di influenza ha un quarto dei livelli di classe del suo amico PG, quasi sempre in una classe da PNG (adepto, aristocratico, combattente, esperto o popolano) a meno che il personaggio non sia in un ambiente come un'accademia di maghi, dove praticamente tutti possiedono specifici livelli di classe.

Contatti di abilità

I contatti di abilità sono utili per quello che fanno. Alcune abilità (in particolare le categorie di Artigianato, Conoscenze e Professione) sono raramente sviluppate dai PG. I contatti di abilità le possiedono in abbondanza, quindi risultano utili quando un personaggio ha bisogno di un fabbro per riparare una lancia da cavaliere, un banchiere onesto per valutare una perla gigante, o un araldo che possa identificare il cavaliere con l'elmo che ha come stemma una viverna a due teste. Una categoria speciale di contatto di abilità è il linguista, che è in grado di dire cosa significhi "Bree-Yark!" in Goblin.

Un contatto di abilità è di solito un esperto con metà dei livelli del suo amico PG. Ha il massimo dei gradi nell'abilità in cui eccelle, e il suo più alto punteggio di caratteristica è la caratteristica chiave dell'abilità in questione. Un contatto di abilità ha sempre il talento Abilità Focalizzata relativo al suo campo di specializzazione.

OTTENERE CONTATTI

I personaggi giocanti acquisiscono automaticamente contatti con il crescere di livello; vedi Tabella 6-1, di seguito. Quando un PG ottiene un nuovo potenziale contatto, deve selezionare che tipo di contatto sia (informazione, influenza o abilità), ma non lo definirà oltre se non è necessario.

Un personaggio multiclasse ottiene contatti a seconda del suo livello di classe in ciascuna classe, quale che sia il suo livello del personaggio. Ad esempio, un bardo di 3° livello/barbaro di 2° livello ottiene un nuovo contatto quando raggiunge il 6° livello se prende il 4° livello da bardo, ma non se prende il 3° livello da barbaro.

Tabella 6-1: Contatti

Livello	A[1]	B[2]	C[3]	D[4]
1°	—	—	—	—
2°	1°	—	—	—
3°	—	1°	—	—
4°	2°	—	1°	—
5°	—	—	—	1°
6°	3°	2°	—	—
7°	—	—	—	—
8°	4°	—	2°	—
9°	—	3°	—	—
10°	5°	—	—	2°
11°	—	—	—	—
12°	6°	4°	3°	—
13°	—	—	—	—
14°	7°	—	—	—
15°	—	5°	—	3°
16°	8°	—	4°	—
17°	—	—	—	—
18°	9°	6°	—	—
19°	—	—	—	—
20°	10°	—	5°	4°

1 Utilizzare la colonna A per i livelli da bardo.
2 Utilizzare la colonna B per i livelli da chierico, ladro e paladino.
3 Utilizzare la colonna C per i livelli da guerriero e stregone.
4 Utilizzare la colonna D per i livelli da barbaro, druido, mago, monaco e ranger.

REPUTAZIONE

In questo sistema, ogni personaggio ottiene una reputazione di un tipo o di un altro con il progredire della sua carriera, espressa come un bonus di reputazione. Sebbene un personaggio possa cercare di sfruttare di tanto in tanto la sua reputazione, è di solito questa a precederlo, che lo voglia o meno.

La reputazione potenzia le interazioni non di combattimento tra personaggi, fornendo un bonus a certe prove di abilità. Coloro che riconoscono il personaggio saranno più disposti ad aiutarlo o fare ciò che chiede, purché la reputazione del personaggio abbia un'influenza positiva sul PNG o mostro che lo riconosce. Un alto bonus di reputazione rende difficile a un personaggio nasconde-

re la propria identità, cosa che può risultare problematica se sta cercando di passare inosservato.

FAMA O INFAMIA

Ciò che rappresenta la reputazione di un personaggio sta nell'interazione tra il personaggio e i PNG o mostri. La maggior parte dei personaggi con un alto bonus di reputazione (+4 o superiore) sono considerati ben noti nella loro professione o cerchia sociale. Che questa notorietà abbia un effetto positivo o negativo dipende dal punto di vista della persona che riconosce il personaggio.

Nomi d'arte e identità segrete

Se un personaggio utilizza con successo l'abilità Camuffare o una magia di illusione per celare la propria identità, allora ciò che farà mentre è camuffato non influenzerà il punteggio di reputazione, nel bene o nel male.

Un personaggio può adottare un nome d'arte (come fece Robin Hood) o indossare una maschera o un costume (come Zorro) nel corso delle sue avventure. Se così accade, il personaggio tiene traccia separatamente della reputazione della sua vera identità e di quella dell'alter ego (proprio come gli eroi dei fumetti). Se il Cavaliere Cremisi deve sgaiattolare fuori città dopo aver messo in imbarazzo il capitano della guardia, quale modo migliore se non quello di togliersi la maschera, nascondere le sue armi in un carretto e partire con la identità segreta di Joseph il calzolaio?

PROVE DI REPUTAZIONE

Nella maggior parte dei casi il personaggio non sceglie di utilizzare la propria reputazione. È il DM a decidere quando la reputazione è rilevante per una scena o un incontro. Nel momento in cui diventa pertinente, il DM effettua una prova di reputazione per un PNG o mostro che potrebbe restare in qualche modo influenzato dalla notorietà del personaggio.

Una prova di reputazione è pari a 1d20 + il bonus di reputazione del personaggio + il modificatore di Int del mostro o PNG. Il DM può sostuire il bonus di un'abilità di Conoscenze al modificatore di Int se decide che le attività passate del personaggio si applicano a un particolare campo. Ad esempio, se il personaggio fosse un chierico, si potrebbe applicare Conoscenze (religioni). Ulteriori modificatori che si possono applicare comprendono i seguenti.

Il personaggio è famoso, noto in lungo e in largo con una connotazione positiva o negativa	+10
PNG o mostro facente parte della professione o cerchia sociale del personaggio	+5
Il personaggio gode di un po' di fama e notorietà	+2

La CD standard di una prova di reputazione è 25. Se il PNG o mostro supera la prova di reputazione, riconosce il personaggio. Questo riconoscimento conferisce un bonus o una penalità a certe prove di abilità successive, a seconda del modo in cui il PNG o il mostro reagiscono al personaggio.

PROVE DI ABILITÀ

Quando un PNG o mostro con un punteggio di Intelligenza di 5 o più ha un'opinione positiva della reputazione del personaggio, il personaggio ottiene un bonus alle prove di Diplomazia, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare pari al suo punteggio di reputazione.

Quando un PNG o mostro con un punteggio di Intelligenza di 5 o più ha un'opinione negativa della reputazione del personaggio, il personaggio ottiene una penalità alle prove di Intimidire e Raggirare uguale al suo punteggio di reputazione.

Il bonus o la penalità a queste prove di abilità si applica solo quando un personaggio sta interagendo con un PNG o mostro che lo riconosce. Altri individui presenti nell'incontro non subiscono effetti dalla reputazione del personaggio.

REPUTAZIONE DEI PNG

I giocatori decidono il modo di agire dei loro personaggi. A volte, però, è giusto che il DM richieda una prova di abilità utilizzando un'abilità di interazione influenzata dalla reputazione. Ad esempio, un PNG potrebbe usare Raggirare per mentire ai personaggi giocanti che, a loro volta, potrebbero usare Percepire Intenzioni per individuare la bugia. Se un PNG cerca di intimidire un perso-

Illus. di R. Spencer

naggio giocante, il DM può usare la prova di Intimidire del PNG per determinare quale personaggio percepisca il PNG come intimidatorio e quale no. Allo stesso modo, una prova di Diplomazia può servire al DM a dire quale personaggio trovi un PNG persuasivo e quale no. In altre occasioni, i giocatori potrebbero voler sapere se i loro personaggi riconoscono un particolare PNG o mostro. In queste situazioni una prova di reputazione può aiutare il DM.

La prova di reputazione per vedere se un personaggio giocante riconosce un PNG o mostro è la stessa descritta prima. Il DM dovrebbe però effettuare la prova di abilità e tenere segreto il vero risultato. Farlo impedisce ai giocatori di utilizzare la prova di reputazione come una specie di radar per misurare l'importanza di ogni PNG incontrato.

Modificare il risultato delle prove di abilità di interazione dei PNG e mostri in base al loro bonus di reputazione quando interagiscono con personaggi che li riconoscono.

CALCOLARE LA REPUTAZIONE

Un personaggio giocante ha un punteggio di reputazione basato sui suoi livelli di classe; la Tabella 6-2, di seguito, riassume questa informazione per le undici classi del *Manuale del Giocatore* e le cinque classi di PNG della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Un personaggio multiclasse ha un punteggio di reputazione corrispondente al suo livello di classe in ciascuna delle sue classi, quale che sia il suo livello del personaggio. Ad esempio, un barbaro di 8° livello/chierico di 6° livello ha un punteggio di reputazione +3 (+2 dai suoi livelli da barbaro, +1 dai suoi livelli da chierico). Il suo punteggio salirebbe a +4 quando raggiunge il 15° livello se prendesse il 7° livello da chierico, ma non se prendesse il 9° livello da barbaro.

Per una classe non menzionata sulla tabella, determinare il punteggio di reputazione associato assegnando alla classe una colonna con classi simili. (Ad esempio, la classe dell'assassino ha probabilmente lo stesso punteggio di reputazione del ladro, e la guardia nera sarebbe l'equivalente di un paladino).

TABELLA 6-2: PUNTEGGI DI REPUTAZIONE

Livello	A[1]	B[2]	C[3]	D[4]
1°	+0	+0	+0	+1
2°	+0	+0	+0	+1
3°	+0	+0	+1	+1
4°	+0	+1	+1	+1
5°	+1	+1	+1	+2
6°	+1	+1	+1	+2
7°	+1	+1	+2	+2
8°	+1	+2	+2	+2
9°	+2	+2	+2	+3
10°	+2	+2	+2	+3
11°	+2	+2	+3	+3
12°	+2	+3	+3	+3
13°	+3	+3	+3	+4
14°	+3	+3	+3	+4
15°	+3	+3	+4	+4
16°	+3	+4	+4	+4
17°	+4	+4	+4	+5
18°	+4	+4	+4	+5
19°	+4	+4	+5	+5
20°	+4	+5	+5	+5

1 Utilizzare la colonna A per i livelli da popolano.
2 Utilizzare la colonna B per i livelli da barbaro, combattente, druido, ladro, monaco e ranger.
3 Utilizzare la colonna C per i livelli da adepto, chierico, esperto, guerriero, mago e stregone.
4 Utilizzare la colonna D per i livelli da aristocratico, bardo e paladino.

TALENTI BASATI SULLA REPUTAZIONE

I seguenti talenti possono modificare i bonus di reputazione.

Basso Profilo [Generale]

Il personaggio è meno famoso di altri membri della sua classe e livello, o desidera mantenere una visibilità inferiore di altri del suo stesso rango.

Beneficio: Riduce il punteggio di reputazione di 3 punti.

Speciale: Non si può selezionare sia il talento Basso Profilo che il talento Fama. O si è famosi o non lo si è.

Fama [Generale]

Il personaggio ha una maggiore probabilità di essere riconosciuto.

Beneficio: Aumentare il punteggio di reputazione di 3 punti.

Speciale: Non si può selezionare sia il talento Basso Profilo che il talento Fama. O si è famosi o non lo si è.

REPUTAZIONE IN BASE AGLI EVENTI

Piuttosto che determinare l'incremento di reputazione solo tramite i livelli di classe, il DM può potenziare la reputazione dei personaggi in base alle loro avventure. Alla conclusione di un'avventura, egli può assegnare dei riconoscimenti ai personaggi che si sa vi abbiano partecipato, a rappresentare quanto più famosi (o infami) le loro azioni recenti li abbiano resi.

Questa variante non modifica di molto il gioco (oltre all'apporto già fornito dalla variante della reputazione). I personaggi avranno un leggero incentivo a scegliere avventure qualcosa di significativo (spesso un'avventura) che gli farà ottenere un po' di fama a Sigil, il suo "raggio" di reputazione si espanderà a comprendere anche la città. Non solo i residenti di Sigil, narreranno storie delle sue avventure più recenti, ma alcuni potrebbero anche essere curiosi di scoprire cosa abbia fatto sul Piano Materiale prima di raggiungere la Città delle Porte.

Con la variante della reputazione basata sugli eventi, un personaggio appena arrivato in città ha un punteggio di reputazione 0 finché non guadagna almeno 1/2 punto di incremento terminando un'avventura in quel luogo. Una volta che vi sarà riuscito, otterrà il pieno beneficio della sua reputazione. (Non tenere traccia di una reputazione separata per ogni area, la gente ha sentito parlare di lui, oppure no).

Quando si utilizzano gli incrementi basati sul livello, un personaggio ha diritto a beneficiare del suo pieno bonus di reputazione una volta che è rimasto in un posto per almeno un livello di avventure, anche se le avventure non gli hanno portato alcun incremento di reputazione.

DIETRO IL SIPARIO: CHI È INFLUENZATO DALLA REPUTAZIONE?

Regole precise per gestire il modo in cui si diffonde la reputazione dei personaggi sono un problema maggiore di quanto valgono; se e quando la reputazione vada applicata è una decisione lasciata ai DM. In generale, il "raggio" della reputazione di un personaggio sale lentamente con il suo aumentare di livello.

Ad esempio, il punteggio di reputazione di un personaggio di basso livello potrebbe applicarsi solo nel suo piccolo paese e nella campagna circostante. Magari, nel momento in cui raggiunge il 10° livello, tutti coloro che vivono nella provincia avranno udito delle sue imprese. Quando raggiungerà all'incirca il 15° livello, tutte le persone nella regione o nazione sapranno di lui.

Ma cosa accadrà se poi visita la città planare di Sigil? Non è mai stato prima in questo posto, e la maggior parte dei residenti di Sigil non sono mai stati sul Piano Materiale, quindi la sua reputazione qui non lo segue. Ma una volta che avrà compiuto

che gli procureranno maggiore fama, dato che le loro successive interazioni sociali avranno una probabilità leggermente maggiore di riuscire. Ma in D&D la reputazione è un'arma a doppio taglio, perchè si può trasformare in notorietà con la piega della trama. Gli stessi popolani che pagavano da bere ai PG in una taverna la sera prima potrebbero tradirli per una ricompensa la settimana dopo, quando i PG sono accusati di omicidio dallo sceriffo.

Se il personaggio ha ottenuto pubblica acclamazione per avere posto termine alla minaccia alla sicurezza di una comunità, assegnare a ciascun PG un incremento di 1 punto del suo punteggio di reputazione alla conclusione dell'avventura. Se il riconoscimento proviene da una cerchia più ristretta di persone, come i mercanti di Gilburton o i druidi di Boscoprofondo, allora ogni personaggio riceve un incremento di 1/2 punto. (Un singolo incremento di 1/2 punto non ha alcun effetto sulle prove di abilità collegate alla reputazione, ma due simili incrementi forniscono un incremento di 1 punto). Se ciò che il personaggio ha ottenuto nel corso di un'avventura è giunto all'attenzione di poche (o nessuna) persona, i PG non ottengono alcun aumento di reputazione.

Queste valutazioni sono puramente soggettive. Come guida, il DM può consultare le seguenti liste di idee per avventure (le stesse menzionate a pagina 44-45 della *Guida del* Dungeon Master), organizzate a seconda di quanto il loro completamento con successo influisca sui punteggi di reputazione dei PG. Se la situazione dell'avventura della partita assomiglia a una particolare idea sulla lista, allora la possibile ricompensa di reputazione dovrebbe essere simile. (Per generare un'idea per avventura casualmente da queste liste, tirare d% e consultare la voce appropriata).

Illus. di R. Sardinha

1 PUNTO REPUTAZIONE SE GESTITA CON SUCCESSO

d%	Idea per un'avventura
01	Alcuni ladri rubano i gioielli della corona.
02	Una gilda di maghi sfida il consiglio cittadino.
03	Aumentano le tensioni razziali tra umani ed elfi.
04	Due tribù di orchi sono impegnate in una guerra sanguinosa.
05	Un regno vicino intraprende un'invasione.
06	Una profezia minaccia una prossima distruzione a meno che non venga recuperato un artefatto.
07	I sahuagin stanno uscendo dal mare per attaccare i villaggi costieri.
08	Si deve trovare l'antidoto per un veleno magico prima che il duca muoia.
09	Un artefatto recentemente recuperato devia i poteri degli incantatori arcani.
10	Un malvagio tiranno mette fuori legge l'uso non autorizzato della magia.
11	Tutti i nani di una città sotterranea sono scomparsi.
12	Un regno famoso per i suoi maghi si sta preparando alla guerra.
13	Al centro della tempesta che sta impazzando per il territorio, si trova una cittadella fluttuante.
14	Una grande città subisce un assedio da parte di un esercito di umani, duergar e gnoll.

1/2 PUNTO REPUTAZIONE SE GESTITA CON SUCCESSO

d%	Idea per un'avventura
15	Un drago arriva in città e richiede un tributo.
16	I mercanti più ricchi vengono uccisi nelle loro case.
17	Si è scoperto che la statua nella piazza principale è un paladino pietrificato.
18	Alcuni cultisti rapiscono vittime sacrificali.
19	Alcuni goblin a cavallo di ragni divoratori hanno iniziato ad attaccare i dintorni della città.
20	Dei banditi locali si sono uniti a una tribù di bugbear.
21	Una guardia nera sta radunando dei mostri nella zona.
22	I minatori hanno inconsapevolmente liberato qualcosa di orribile che era stato sepolto nelle profondità della terra.
23	Una nebbia misteriosa coincide con l'apparizione di fantasmi in città.
24	Gli schiavisti continuano a saccheggiare la comunità locale.
25	Un elementale del fuoco fugge dal laboratorio di un mago.
26	Alcuni bugbear stanno chiedendo un pedaggio su un ponte molto trafficato.
27	Due eroi molto conosciuti si sfidano in duello.
28	Un'antica spada deve essere recuperata per poter sconfiggere un orribile mostro.
29	Gli ogre rapiscono la figlia del sindaco.
30	Un mind flayer trasformato sta radunando un gruppo di servitori controllati mentalmente.
31	Una pestilenza portata da topi mannari minaccia la comunità.
32	Alcuni becchini hanno scoperto un'enorme catacomba, piena di ghoul, sotto il cimitero.
33	Diversi mostri hanno a lungo attaccato la popolazione, uscendo dalle fogne di una grande città.
34	Alcuni vampiri stanno attaccando un piccolo paese.
35	I barbari hanno cominciato a distruggere un villaggio in preda a una violenta ira.
36	Alcuni giganti stanno rubando il bestiame ai contadini locali.
37	Inspiegabili tormente di neve stanno spingendo dei lupi invernali in una zona un tempo tranquilla.
38	Alcuni mercenari malvagi hanno cominciato a costruire una fortezza non lontano da una comunità.
39	Un'antica maledizione sta trasformando gente innocente in assassini malvagi.
40	Misteriosi mercanti vendono finti oggetti magici in città e poi cercano di filarsela.

41	Un nobile malvagio mette una taglia sulla testa di un nobile buono.
42	Alcuni parassiti Colossali stanno uscendo dal deserto per attaccare gli insediamenti.
43	Una comunità di gnomi costruisce una nave volante.
44	Alcuni ladri rubano un grande tesoro e si rifugiano in una *reggia meravigliosa di Mordenkainen*.
45	Il sommo sacerdote è un'illusione.
46	Un bulette sta distruggendo il territorio di alcune fattorie.
47	Un'invasione di uccelli stigei ha spinto gli yuan-ti più vicino alla zone civilizzate.
48	I treant del bosco sono minacciati da un vasto incendio di origini misteriose.
49	Nobili malvagi creano una gilda di avventurieri per controllare gli avventurieri stessi.
50	Tutte le porte nel castello del re sono improvvisamente soggette a *serratura arcana* e a *trappola di fuoco*.
51	Alcune rane di una certa specie, presenti solo in una valle isolata, cadono come pioggia in una grande città.
52	I pirati sulle chiatte stringono un patto con una congrega di streghe e chiedono un alto pedaggio per l'uso del fiume.

0 PUNTI REPUTAZIONE SE GESTITA CON SUCCESSO

d%	Idea per un'avventura
53	È stata scoperta la tomba di un vecchio mago.
54	Una carovana carica di beni preziosi sta per partire, diretta in una zona pericolosa.
55	Un portale verso i Piani Inferiori minaccia di condurre altri demoni nel mondo.
56	È sparito il simbolo sacro di un sommo sacerdote.
57	Un mago malvagio ha sviluppato un nuovo tipo di golem.
58	Qualcuno in città è un lupo mannaro.
59	Uno *specchio dell'antagonismo* ha creato un duplicato malvagio di un eroe.
60	Delle nuove costruzioni rivelano una tomba sotterranea in precedenza sconosciuta.
61	Un mago viene seppellito in una tomba piena di trappole con i suoi potenti oggetti magici.
62	Un ammaliatore sta obbligando altre persone a rubare per lui.
63	Tutte le chiavi per disattivare le trappole magiche nella torre di un mago sono scomparse.
64	Un mago ha bisogno di una componente per incantesimi molto rara, rinvenibile solo nella giungla.
65	Viene scoperta la mappa che conduce alla locazione di un'antica fucina magica.
66	Un ambasciatore diretto verso un regno ostile ha bisogno di una scorta.
67	Una torre infestata si dice sia piena di tesori.
68	Un passo montano isolato è bloccato da una potente sfinge che vieta a tutti il passaggio.
69	Una druida ha bisogno di aiuto per difendere il suo bosco dai goblin.
70	I gargoyle stanno sterminando le aquile giganti sulle montagne.
71	Alcuni avventurieri sono scomparsi una settimana fa esplorando un dungeon.
72	Il funerale di un guerriero buono viene disturbato dai nemici che si è fatto mentre era in vita.
73	Un enorme lupo crudele, apparentemente immune alla magia, sta organizzando i lupi nella foresta.
74	Un'isola al centro del lago è in realtà la punta di una strana fortezza sommersa.
75	Sepolto sotto l'Albero del Mondo giace l'Orologio del Tempo.
76	Un bambino gironzola in una vasta necropoli, mentre calano le tenebre.
77	Uno strano fumo verde fuoriesce da una grotta vicino a una misteriosa rovina.
78	Di notte lamenti misteriosi provengono da un bosco infestato.
79	Uno stregone cerca di viaggiare in forma eterea ma scompare completamente.
80	La cerca per l'espiazione di una paladina la conduce a una tana di troll troppo ben protetta perché possa farcela da sola.
81	Un nuovo nobile cerca di ripulire un tratto di terre selvagge da tutti i mostri.
82	I chierici che hanno risorto un'eroina morta da tempo, scoprono che non è chi pensavano che fosse.
83	Un bardo addolorato narra una storia sui suoi compagni imprigionati.
84	Una carovana di halfling deve attraversare un territorio selvaggio infestato dagli ankheg.
85	Un uomo innocente, che sta per essere impiccato, supplica che qualcuno lo aiuti.
86	La tomba di un potente mago, piena di oggetti magici, è affondata nella palude.
87	Qualcuno sta sabotando carri e carretti perché cadano a pezzi quando viaggiano ad alta velocità.
88	Un rivale geloso cerca di impedire un matrimonio a cui partecipa la nobiltà.
89	Una donna scomparsa misteriosamente molti anni prima, viene vista camminare sulle acque di un lago.
90	Un terremoto rivela un dungeon precedentemente sconosciuto.
91	Una mezzelfa che ha subito un torto ha bisogno di un campione che combatta per lei in una prova gladiatoria.
92	La gente inizia a sospettare dei mercanti mezzorchi che vendono parti di drago d'oro al mercato.
93	Una maga distratta lascia cadere la propria *verga delle meraviglie* nelle mani sbagliate.
94	Ombre non morte disturbano una grande libreria, in particolare un vecchio magazzino da tempo inutilizzato.
95	La porta che conduce in una casa abbandonata al centro della città si rivela un portale magico.
96	Due parti di un oggetto magico sono nelle mani di due acerrimi nemici; la terza parte è ancora dispersa.
97	Un stormo di viverne sta attaccando le pecore e i loro pastori.
98	Chierici malvagi si radunano in segreto per richiamare nel mondo una mostruosa divinità.
99	Si suppone che un'enorme gemma si trovi all'interno di un monastero in rovina.
100	Lucertoloidi in sella a testuggini dragone offrono i loro servizi come mercenari al miglior offerente.

Dalla lista precedente è chiaro che le avventure basate sui siti in cui i PG fungono da esploratori di solito non fanno guadagnare punti reputazione. A poche persone importa che quattro coraggiosi abbiano ripulito una ziggurat infestata nelle terre selvagge, e ancor meno se questa era pieno di mostri.

Le avventure che influenzano solo poche persone ugualmente forniscono poca reputazione, a meno che le persone in questione non siano esse stesse delle celebrità. Ma le avventure che coinvolgono un intero paese o una piccola regione valgono 1/2 punto, e le avventure che coinvolgono grandi città o nazioni valgono un intero punto.

La natura del pericolo da superare è anch'esso importante. Pericoli fastidiosi o misteriosi, come un fumo verde che proviene da una grotta (la voce 77, ad esempio) o una serie di vagoni sabotati (voce 87), non aumentano la reputazione dei PG così come i pericoli generati da caos e distruzione.

Inoltre quale che sia la gravità del pericolo, se coloro che hanno beneficiato dal successo dei PG non erano consapevoli

Illus. di W. England

del pericolo da cui i PG li hanno salvati, allora la reputazione dei personaggi aumenta di 1/2 punto nella migliore delle ipotesi.

ONORE

L'onore è un metro di misura che riflette il valore, l'affidabilità e la lealtà di una persona in un ambito sociale.

L'onore può essere utilizzato come strumento, similmente all'allineamento, per definire un personaggio. In casi estremi, può addirittura sostituire l'allineamento. Un gioco che definisce l'aspetto di un personaggio in base al suo onore anziché al suo allineamento può comunque presentare un conflitto tra bene e male, o legge e caos; questi concetti saranno però degli ideali anziché fenomeni individuabili da incantesimi.

Si può decidere di utilizzare l'onore come una vera e propria meccanica di gioco, registrando delle cifre che cambiano con i successi personali del personaggio. In alternativa, si può decidere di evitare le meccaniche, proprio come le evita il sistema dell'allineamento del *Manuale del Giocatore*.

Utilizzare l'onore nelle partite richiede una campagna con codici di comportamento riconosciuti. Individui che agiscono secondo un codice appropriato sono considerati onorevoli dagli altri. Coloro che agiscono fuori del proprio codice sono disonorevoli, e non meritano fiducia. Come DM, si è responsabili della creazione di questi codici d'onore. Più avanti in questa sezione vengono presentati diversi esempi.

ONORE MECCANICO

Questo sistema propone un modo per determinare il punteggio di onore iniziale di ciascun personaggio, e come le azioni di un personaggio influiscono di conseguenza il suo punteggio di onore.

Onore iniziale

L'allineamento del personaggio determina il suo punteggio iniziale di onore, con gli allineamenti legali che tendono ad avere punteggi più elevati di quelli neutrali o caotici, e gli allineamenti buoni che tendono ad avere punteggi più elevati di quelli neutrali o malvagi.

Allineamento	Punteggio iniziale di onore
Legale buono	25
Neutrale buono	20
Caotico buono	15
Legale neutrale	20
Neutrale	10
Caotico neutrale	5
Legale malvagio	15
Neutrale malvagio	5
Caotico malvagio	0

Modificatori	
Eroe ancestrale[1]	+2
Fallimento ancestrale[2]	-2

1 Un eroe tra gli antenati del personaggio potrebbe essere stato un mercante di successo, un creatore di incantesimi o oggetti, un comandante vittorioso, il fondatore di una prospera comunità, un benedetto dagli dei, o qualcuno che era il fulcro di una grande profezia.
2 Un fallimento tra gli antenati del personaggio potrebbe essere stato un mercante fallito, il fondatore di una comunità scomparsa, un comandante sconfitto, un ribelle, un esiliato, un malfattore, o qualcuno che era il fulcro di una profezia malvagia.

Guadagnare onore

L'onore proviene dall'azione, non dall'inattività. Sebbene un personaggio possa perdere onore non agendo, non può neppure guadagnare onore rifiutandosi di agire. Le azioni che cambiano il punteggio di onore possono variare, a seconda del singolo codice d'onore (vedi "Esempi di codici d'onore", di seguito). Alcune azioni e il loro impatto sul punteggio di onore di un personaggio appaiono di seguito.

Azione	Incremento del punteggio di onore
Acquisire proprietà	+1
Adempiere a un debito di famiglia	+7
Adempiere a un giuramento	+2
Completare un compito assegnato	+3
Completare una grande impresa	+5
Creare un oggetto perfetto	+1
Dare un dono prezioso a un PNG	+1
Elargire un favore a un PNG	+1
Fuggire di prigione	+5
Guarire, curare o ristorare un PNG	+1
Guidare una truppa alla vittoria	+5
Morte eroica	+10
Mostrare pietà per gli sconfitti	+1
Rimuovere una maledizione	+1
Salvare la vita di un'altra persona a rischio della propria	+5
Sconfiggere mostri	+1 per GS sopra il livello del personaggio
Sconfiggere un arcinemico	+2
Sconfiggere un avversario superiore della stessa classe	+1
Servire una persona potente	+2
Umiliare un nemico	+1
Vendicare l'omicidio di un componente della famiglia	+5
Vincere una contesa	+1

Perdere onore

A seconda del codice d'onore del personaggio, le azioni disonorevoli (quelle che riducono il punteggio di onore di una persona) possono includere uno qualsiasi dei seguenti esempi.

Azione	Diminuzione del punteggio di onore
Accusato di un crimine	-4
Comportamento iroso o inappropriato socialemente	-2
Condannato per un crimine	-10
Eccessi nel bere o nel mangiare	-2
Esiliato	-5
Fallire in un compito assegnato	-3
Infrangere un giuramento	-4
Omicidio di un membro della famiglia	-3
Perdere contro un avversario inferiore della stessa classe	-2
Perdere un oggetto perfetto o magico	-1
Perdere una contesa	-1
Possesso di un'arma o oggetto disonorevole	-4
Prendere prigionieri	-10
Richiedere un favore	-2
Rifiutare il proprio padrone	-3
Rifiutare una contesa	-2
Tradimento	-30
Uccidere un avversario disarmato o indifeso	-5
Venire corrotti	-1

Benefici dell'onore

È importante ricordare che i benefici dell'onore si applicano solo quando si interagisce con qualcuno che condivide lo stesso o un simile codice d'onore. Riferirsi alla tabella seguente, utilizzando la riga relativa al proprio punteggio di onore, quando si interagisce con una persona di questo tipo.

Quando un onorevole paladino interagisce con un assassino o un ladro, non importa quanto onorevole, i benefici diventano penalità.

Punteggio di onore	Effetto
Onore -1 a -4	Un bonus di circostanza +2 alle prove di Raggirare quando il bersaglio si comporta in maniera onorevole.
Onore -5 a -9	Il precedente effetto e una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Volontà quando le conseguenze del fallimento porterebbero disonore al personaggio.
Onore -10 a -19	I precedenti due effetti e un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire.
Onore -20 o meno	I precedenti tre effetti e un modificatore di -2 al punteggio di Autorità per essere crudele (vedi pagina 106 della *Guida del Dungeon Master*).
Onore 0	Nessun beneficio o penalità.
Onore +1 a +4	Un bonus di circostanza +2 alle prove di Percepire Intenzioni quando il bersaglio si comporta in maniera disonorevole.
Onore +5 a +9	Il beneficio precedente e un bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza sulla Volontà quando le conseguenze del fallimento porterebbero disonore al personaggio.
Onore +10 a +19	I precedenti due benefici e un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia.
Onore +20 o più	I precedenti tre effetti e un modificatore di +2 al punteggio di Autorità per il grande prestigio (vedi pagina 106 della *Guida del Dungeon Master*).

ONORE LIBERO

Ecco alcune indicazioni per determinare l'onore a seconda delle azioni e l'allineamento del personaggio.

Misurare l'onore libero

Non c'è nessuna meccanica di gioco o misura dell'onore del personaggio in questo sistema, proprio come nessuna meccanica di gioco misura l'allineamento del personaggio. L'onore funziona come strumento di sviluppo della personalità del personaggio, non come camicia di forza. Come parte della creazione del personaggio, un giocatore dovrebbe decidere se intende giocare il personaggio come paragone di virtù, come malandrino senza onore, o qualcosa a metà strada: forse qualcuno che cerca di vivere in maniera onorevole ma soccombe spesso alle tentazioni. Come regola generale considerare questi cinque "ranghi" di onore.

Senza onore: Un personaggio senza onore non aderisce ad alcun codice, e li deride come ideali irrilevanti. Non ci si può fidare di un personaggio del genere, perchè il tradimento gli viene naturale come respirare. Un personaggio senza onore è di solito sia caotico che malvagio.

Inaffidabile: Per i personaggi inaffidabili i codici sono un inconveniente, che percepiscono come strumento con cui sfruttare gli altri. Nelle circostanze giuste, una persona del genere tradirebbe praticamente chiunque, ma di solito ci si può fidare che venga in aiuto della sua gilda, clan, gruppo o altra associazione. Con l'interesse personale che ha la precedenza su tutto il resto, questi personaggi sono generalmente caotici o neutrali, e spesso malvagi.

Onorevole nell'azione: Un personaggio può agire secondo un codice d'onore anche se il suo cuore e la sua mente non sono onorevoli. Subordinare i propri interessi a quelli di un gruppo

è difficile per un simile personaggio, e vivere all'altezza degli ideali del suo codice è una lotta continua. Con ogni successo contro la tentazione, il personaggio diventa più forte. Questo minimo standard di onore di solito rappresenta un allineamento neutrale, con tendenze alla legge.

Onorevole nel pensiero: Un personaggio molto onorevole non dubita del suo codice o delle sue richieste. Questa persona, sebbene non scevra da tentazioni, riesce facilmente a ignorarle. La difficoltà si presenta quando il personaggio deve piegare le regole, per quanto lievemente, dal momento che farlo è una sfida per un personaggio molto onorevole. Questi personaggi sono di solito legali neutrali.

Onorevole nell'animo: Un paragone dell'onore non può essere distratto dal suo dovere verso la famiglia, clan, gilda o altra associazione. Anche solo dubitare dell'onore di un simile personaggio è impensabile. I personaggi così immersi nell'onore sono altruisti, completamente devoti alla loro associazione, e disposti a sacrificare la vita per la sicurezza e tranquillità altrui. Sono di solito legali neutrali o legali buoni.

Benefici dell'onore

In un sistema libero, il DM deve determinare quanto beneficio tragga un personaggio dall'onore. Un personaggio onorevole nell'animo dovrebbe di solito essere più degno di fiducia di un personaggio inaffidabile o senza onore. Una persona con un codice d'onore opposto reagisce in maniera diversa nei confronti di un personaggio rispetto a uno che abbia lo stesso codice d'onore.

Potenziali benefici dell'onore sono i seguenti.

Un modificatore di +1 al punteggio di Autorità per essere giusto e generoso (vedi pagina 106 della *Guida del Dungeon Master*).

Un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia.

Un bonus di circostanza +2 alle prove di Percepire Intenzioni quando il bersaglio si comporta in maniera disonorevole.

Un bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza sulla Volontà quando le conseguenze del fallimento porterebbero disonore al personaggio.

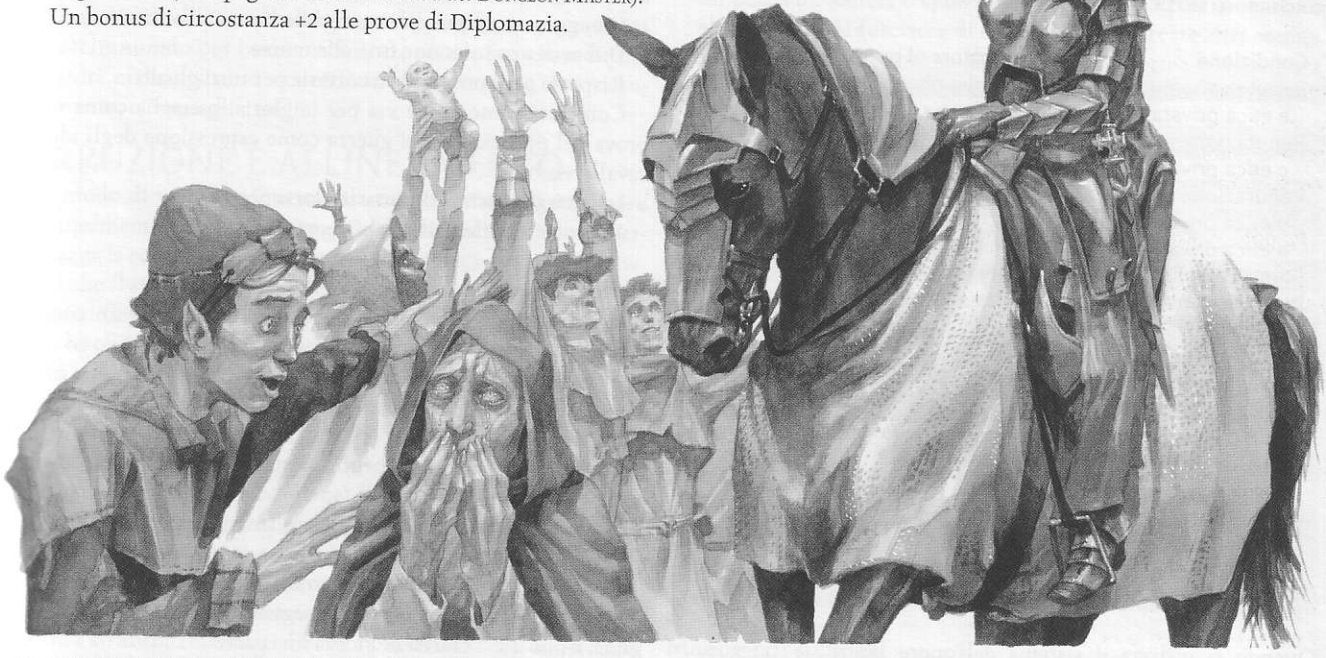
A discrezione del DM, anche altri noti compagni del personaggio con una reputazione di comportamento onorevole possono ricevere il bonus.

Se si usano le regole della reputazione (viste nella precedente sezione di questo capitolo), si può applicare un bonus alle prove di reputazione in base allo status del personaggio come persona onorevole o disonorevole.

ONORE DI FAMIGLIA

Un concetto comune nei giochi e nella narrativa che coinvolge il codice d'onore è l'onore di famiglia. L'idea è che i personaggi possano "ereditare" parte della reputazione di onore e disonore della loro famiglia.

Quando si usa l'onore di famiglia sotto il sistema meccanico, il punteggio iniziale di onore del personaggio può essere influenzato da diversi fattori legati allo status della famiglia (onorevole o disonorevole), allineamento, e preferenza per una particolare classe, come mostrato di seguito.



Illus. di J. Jarvis

DIETRO IL SIPARIO: ONORE E ALLINEAMENTO

I personaggi legali neutrali e legali buoni sono in genere ciò che la gente ritiene personaggi onorevoli. L'onore riguarda il rispetto di un codice, o perché il personaggio vuole vivere secondo le aspettative della società per le ricompense di ciò che fornisce, o perché qualcosa dentro di lui lo spinge a vivere secondo una certa fede. È quindi possibile essere caotico e vivere in un modo che la società considera onorevole.

I personaggi di allineamento buono hanno molti motivi per vivere onorevolmente. Il bene, come indica il *Manuale del Giocatore*, implica altruismo, rispetto per la vita, e preoccupazione per la dignità delle creature senzienti. Questi personaggi sono spesso spinti dai propri cuori a vivere secondo un codice d'onore.

Il male è un argomento leggermente più complesso. I personaggi legali malvagi possono essere onorevoli verso i loro seguaci e associati perchè farlo promuove la propria causa. Possono anche trattare con onore gli avversari che rispettano, e opprimere tutti gli altri. I personaggi neutrali malvagi probabilmente vedranno l'onore solo nel trattare in maniera giusta e generosa i propri associati e seguaci, purché questa gente sia necessaria per la causa del personaggio neutrale malvagio. I personaggi caotici malvagi usano l'onore per ingannare gli altri. Sebbene loro e i loro associati non possiedano alcun onore, sanno cos'è e come manipolare gli altri tramite esso.

Famiglia onorevole	Modificatore al punteggio di onore
Stesso allineamento della famiglia	+2
Stesso allineamento della famiglia in un lato	+1
Classe preferita dalla famiglia	+1
Allineamento opposto da un lato	-1
Allineamento opposto da due lati	-2
Classe opposta alla famiglia	-1

Famiglia disonorevole	Modificatore al punteggio di onore
Stesso allineamento della famiglia	-2
Stesso allineamento della famiglia in un lato	-1
Classe preferita dalla famiglia	-1
Allineamento opposto da un lato	+1
Allineamento opposto da due lati	+2
Classe opposta alla famiglia	+1

Ad esempio, Regdar proviene da un'onorevole famiglia e una lunga discendenza di guerrieri. Dato che anche lui è un guerriero, il suo punteggio iniziale di onore incrementa di +1. Il suo allineamento è lo stesso della maggioranza dei membri della sua famiglia, quindi il suo punteggio iniziale di onore ottiene un ulteriore incremento di +2.

La *Guida alla Nascita degli Eroi* contiene cinque tabelle nella sezione intitolata "Crearsi una storia personale" che forniscono informazioni utili per il sistema meccanico dell'onore. Sono la Tabella 6: "Etica privata della famiglia", la Tabella 7: "Etica pubblica della famiglia", la Tabella 8: "Impegno religioso", la Tabella 9: "Reputazione di famiglia" e la Tabella 10: "Orientamento politico della famiglia". Queste peculiarità della famiglia, se utilizzate in gioco, influenzano il punteggio iniziale di onore del personaggio come mostrato di seguito.

Condizione	Modificatore al punteggio di onore
Reputazione pubblica della famiglia oltre ogni disprezzo	-2
e etica privata inaffidabile o malvagia	-2
Reputazione pubblica della famiglia senza macchia	+2
e etica privata giusta o buona	+2
Reputazione pubblica della famiglia immeritata	
e etica privata giusta o buona	-2
e etica privata immeritata o malvagia	+2
Inimicizia della famiglia con la religione di stato	-2
Famiglia partecipante alla religione di stato	+2
Famiglia fortemente legata alla religione di stato (cumulativa con sopra)	+2
Reputazione di famiglia buona	+1
Reputazione di famiglia notevole	+2
Reputazione di famiglia in gran parte malvagia	-1
Reputazione di famiglia cattiva	-2
Famiglia che fa parte del governo	+2
Famiglia forte sostenitrice del governo (cumulativa con sopra)	+0
Famiglia di dissidenti	-2
Famiglia di radicali	-4

Quando si utilizza il sistema dell'onore libero, le categorie definite sotto "Misurare l'onore libero" si applicano anche alle famiglie. I personaggi che sono onorevoli come le loro famiglie, o più onorevoli, ricevono più benefici (vedi "Benefici dell'onore") di quelli che sono meno onorevoli delle loro famiglie.

ESEMPI DI CODICI D'ONORE

Ecco alcuni codici d'onore presi dalla narrativa e dalla storia.

Bushido

Il *bushido* è il codice del samurai dell'antico Giappone. Sono stati scritti molti libri sullo stile di vita del samurai, compreso il *Go Rin No Sho* (Libro dei Cinque Anelli) e l'*Hagakure*. Secondo una versione del codice, un samurai deve possedere le seguenti sette virtù.

Gi (onestà e giustizia): Un samurai tratta apertamente e onestamente con gli altri e impugna gli ideali della giustizia. Le decisioni morali non hanno toni di grigio, ma sono giuste o sbagliate.

Yu (coraggio eroico): Un samurai non teme mai di agire, ma vive la vita a pieno e meravigliosamente. Rispetto e cautela sostituiscono la paura.

Jin (compassione): Un samurai coglie ogni opportunità di aiutare gli altri, e si procura le opportunità quando queste non si presentano. Come potente persona, un samurai ha la responsabilità di usare questo potere per aiutare gli altri.

Rei (educata cortesia): Un samurai non ha motivo di essere crudele, e nessuna necessità di dimostrare la propria forza. La cortesia distingue un samurai da un animale, e rivela la vera forza dell'individuo.

Meyo (onore): La coscienza del samurai è il giudice del suo onore. Le decisioni che compie e come le mette in atto sono un riflesso della sua vera natura.

Makoto (completa sincerità): Quando un samurai ha detto che svolgerà un'azione, è come se fosse stata fatta. Non deve fare promesse; parlare e agire sono la stessa cosa.

Chugo (dovere e lealtà): Un samurai si sente responsabile delle sue azioni e delle loro conseguenze, ed è leale alle persone sotto la sua custodia. La lealtà del samurai al suo signore è indubbia e indubitabile.

Codice del Cavaliere Protettore

I Cavalieri Protettori, un'organizzazione libera di combattenti dalla mentalità cavalleresca descritta nel *Perfetto Combattente*, segue questo codice d'onore. È un buon codice per i cavalieri legali.

Coraggio e intraprendenza in obbedienza all'ordine.

Difesa di una missione fino alla morte.

Rispetto per i propri pari; cortesia per tutti gli altri.

Combattimento come via per la gloria; battaglia come vera prova del proprio valore; guerra come espressione degli ideali cavallereschi.

In battaglia, prima di tutto la gloria personale.

La morte è preferibile al disonore.

Codice dei ladri

I ladri "onorevoli" di una gilda potrebbero seguire un codice simile a questo.

Non rubare mai da un altro membro della gilda.

Mai svolgere il compito assegnato a un altro ladro o "rubare" il lavoro da un altro ladro.

Non lasciare mai che il tuo lavoro interferisca con i lavori della gilda.

Non attrarre attenzione verso la gilda, in particolare dei capi della città.

10% delle entrate dei lavori vanno alla gilda; tieni il resto.

100% delle entrate dei furti assegnati dalla gilda vanno alla gilda, e può darsi che tu ne riceva una parte.

Non uccidere chiunque sia incaricato di un lavoro, eccetto in autodifesa. Attrae troppa attenzione.

Codice del paladino

Il *Manuale del Giocatore* offre il seguente codice di condotta per i paladini.

Non commettere atti malvagi.

Rispettare la legittima autorità.

Agire con onore (non mentire, non imbrogliare, non usare veleni e così via).

Aiutare chi ne ha bisogno (purché costoro non usino l'aiuto per fini malvagi o caotici).

Punire coloro che danneggiano o minacciano gli innocenti.

Non pestarmi i piedi

Questo codice d'onore relativamente breve funziona bene per barbari, guerrieri e ranger.

Non mi faranno torti.
Non mi farò insultare.
Non mi metteranno le mani addosso.
Non farò queste cose agli altri, e chiederò lo stesso da loro.

Omertà

Il "codice del silenzio" di Cosa Nostra non è codificato o scritto. È un buon codice per una gilda di ladri o altra organizzazione criminale. Una delle interpretazioni è la seguente.

Fai ciò che ti viene ordinato dai superiori.
Cerca sempre un modo di guadagnare denaro per la Famiglia.
Non nascondere o trattenere soldi della Famiglia.
Rispettare gli anziani della Famiglia, e l'Organizzazione in generale.
Riscuotere tutti i debiti.
Non ritardare nel pagamento dei debiti.
Non farsi prendere.
Se si viene presi, tenere la bocca chiusa.

CORRUZIONE

Alcuni luoghi e oggetti sono talmente malvagi che l'esposizione a essi marchia o corrompe un personaggio in maniera talmente vivida che è difficile mondarvisi. La corruzione è male. È una corruzione così profonda che deturpa il piano della realtà. Un'arma utilizzata per massacrare migliaia di innocenti, una foresta cresciuta sulla terra impregnata del sangue di una divinità malvagia, un libro rilegato in pelle di un arcimmondo per i suoi orribili scopi, e la presenza di una divinità malvagia sono sicure fonti di corruzione. Poi, naturalmente, ci sono gli anelli...

CORRUZIONE E ALLINEAMENTO

Un modo di utilizzare questo sistema variante è di sostituire l'allineamento con la corruzione. Come modo di descrivere i personaggi, la corruzione funziona in maniera leggermente diversa, dato che il sistema standard dell'allineamento usa delle serie di opposti (legge contro caos, bene contro male) e la corruzione non ha opposto. Si è corrotti o no.

In questo sistema, i personaggi corrotti sono "malvagi", considerati una minaccia per la gente comune e, in numero sufficiente, per intere nazioni. I personaggi senza corruzione possono essere altruisti o egoisti, gentili o crudeli, generosi o avidi, a seconda di ciò che detta la loro personalità. Un mostro malvagio ha un punteggio di corruzione pari a metà del suo punteggio di Carisma, mentre un non morto malvagio riceve un modificatore di +1 e gli esterni malvagi un modificatore di +2.

In alternativa, la corruzione può essere utilizzata in aggiunta all'allineamento. Sebbene i personaggi con un piccolo ammontare di corruzione non siano necessariamente malvagi, probabilmente lo sono. Più corruzione acquisiscono, più malvagi diventano. Il DM dovrebbe controllare attentamente la corruzione e avvisare quando un personaggio ne ignora l'effetto, proprio come farebbe con un personaggio che agisce fuori allineamento.

Se si include la corruzione nella campagna, si può aggiungere anche l'incantesimo *individuazione della corruzione* alla lista degli incantesimi del chierico. Se non si usa l'allineamento, cambiare la capacità *individuazione del male* del paladino in individuazione della corruzione.

L'incantesimo o capacità magica *individuazione della corruzione* è identico a *individuazione del male*, eccetto che dichiara la presenza della corruzione su di una creatura o oggeto. Quando si determina il potere di un'aura corrotta, riferirsi alla tabella nella descrizione dell'incantesimo *individuazione del male* (pagina 244 del *Manuale del Giocatore*). Trovare la creatura o corruzione dell'oggetto sulla riga "Chierico di una divinità malvagia"; il potere dell'aura corrisponde alla colonna in cui è contenuto il punteggio di corruzione.

DIVENTARE CORROTTO

La prima esposizione a un luogo o oggetto corrotto fornisce al personaggio 1d3 punti corruzione.

Per ogni 24 ore trascorse in un posto corrotto, o spese a trasportare un oggetto corrotto, un personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. La CD base è 10, +5 per ogni 24 ore consecutive di esposizione. Più esposizioni simultanee (come trasportare un'arma corrotta in un luogo corrotto) aumenta la CD di +5 per ogni fonte di esposizione ogni 24 ore. Se il personaggio fallisce il suo tiro salvezza, il suo punteggio di corruzione sale di 1.

Grazie ai loro tiri salvezza buoni sulla Tempra, la maggior parte dei barbari, guerrieri, monaci, paladini e ranger resistono alla corruzione meglio dei membri delle altre classi. Bardi, ladri, maghi e stregoni sono leggermente più suscettibili alla corruzione.

Oggetti che assorbono corruzione

Alcune sostanze naturali assorbono la corruzione e quindi proteggono coloro che vi sono esposti e le portano con sé. Esempi sono una verga di pura giada delle dimensioni di un dito umano, una pergamena di vello preparata da un agnello di un anno, un pezzo di quercia colpito da un fulmine scolpito in maniera elaborata, o una fusciacca di seta. Il DM può creare altri esempi appropriati alla campagna. Quale che sia la forma o la sostanza dell'oggetto, gli oggetti che assorbono la corruzione costano 100 mo ciascuno.

Mano a mano che un oggetto assorbe la corruzione, si scurisce, ammorbidisce e lentamente marcisce nel corso di sette giorni. Durante questo periodo, assorbe tutta la corruzione a cui è esposto chi lo porta. Portare più oggetti che assorbono la corruzione allo stesso tempo può proteggere un personaggio per un periodo superiore a sette giorni, ma il beneficio non è cumulativo all'infinito, come mostrato dalla tabella seguente.

Oggetti posseduti	Giorni di protezione
1	7
2	12
3	15
4	16
5	15
6	12
7 o più	1

Male e corruzione

Avere un allineamento malvagio non è una protezione dalla corruzione: è un effetto troppo profondo perchè la fede personale o i codici morali lo possano tenere lontano. Solo i non morti e le creature con il sottotipo malvagio ignorano la corruzione.

Naturalmente, si può scegliere che le creature malvage rimangono corrotte dal bene. Si possono creare oggetti e luoghi sacri della propria campagna che corrompono anche i personaggi malvagi. Si può sostenere che le creature con il sottotipo buono siano immuni agli effetti della corruzione in questi luoghi sacri, mentre questi luoghi distruggerebbero le creature del sottotipo malvagio.

In alternativa, si può infliggere la corruzione in base al conflitto tra legge e caos, al posto o insieme alla corruzione associata al conflitto tra bene e male.

Tiri salvezza alternativi

Spesso, la letteratura fantasy rappresenta personaggi che si immergono in conoscenze antiche, perdute o proibite mentre vengono deformati dall'esposizione a queste conoscenze. In una campagna con lo stesso concetto, il tiro salvezza sulla Tempra ha un senso. Si potrebbe però facilmente utilizzare un tiro salvezza sulla Volontà al suo posto per determinare se un un personaggio acquisisce corruzione. Ciò vorrebbe dire che bardi, chierici, maghi e stregoni svilupperebbero una resistenza alla corruzione col loro progredire di livello (grazie ai tiri salvezza buoni sulla Volontà), ma le altre classi avrebbero maggiore difficoltà a resistervi.

Che si utilizzi un tiro salvezza sulla Tempra o sulla Volontà, chierici, druidi e monaci sono ugualmente resistenti alla corruzione, cosa che sostiene il concetto di genere di orribili segreti celati in templi o monasteri inaccessibili. I ladri sono sempre vulnerabili, spiegando il motivo per cui nel genere i ladri compaiono spesso come inconsapevoli liberatori di orrori sul mondo quando rubano qualcosa che sarebbe stato meglio fosse rimasto perduto e protetto.

LUOGHI CORROTTI

Quando un personaggio lancia un incantesimo malvagio in un'area corrotta, considerare l'incantatore come di un livello dell'incantatore +1 per gli effetti dell'incantesimo che dipendono dal livello dell'incantatore. Quando un personaggio lancia un incantesimo buono in un'area corrotta, trattare il livello dell'incantatore come se fosse di un livello dell'incantatore -1 per gli effetti dell'incantesimo che dipendono dal livello dell'incantatore. Questi cambiamenti al livello dell'incantatore non hanno effetto sugli incantesimi conosciuti, incantesimi al giorno, o livello degli incantesimi più alto disponibile.

Se si usa il *Manuale dei Piani*, interi piani possono infliggere corruzione. I piani con allineamento leggero infliggono corruzione come indicato in "Diventare corrotto" (vedi sopra). Sui piani di allineamento forte, la CD del tiro salvezza incrementa di +5 ogni 12 ore anziché 24.

EFFETTI DELLA CORRUZIONE

Il punteggio di corruzione del personaggio si applica come penalità ai suoi punteggi di Costituzione e Saggezza. Quindi un personaggio con Costituzione 16 e Saggezza 14 che acquisisce 4 punti di corruzione ha un punteggio effettivo di Costituzione 12 e Saggezza 10. Queste penalità riflettono l'impatto della corruzione sulla salute fisica e mentale del personaggio.

I personaggi che abbracciano la corruzione (vedi sotto) e ne fanno uso possono ignorare alcune di queste penalità. Sebbene riduca i punteggi di caratteristica, l'effetto della corruzione non viene considerato come danno alle caratteristiche, risucchio di caratteristica o qualsiasi altra penalità a un punteggio di caratteristica che possa essere rimosso con la magia.

Un personaggio corrotto sperimenta le penalità alla Costituzione e Saggezza in diversi modi, da nausea leggera, dolore alle giunture o disorientamento e piaghe sulla pelle, deformazioni dello scheletro e irresistibili istinti omicidi. La seguente lista degli effetti è categorizzata in base al fatto che la corruzione del personaggio sia lieve, moderata o grave. Un personaggio che ha perso il 25% della sua Costituzione per la corruzione è lievemente corrotto. Un personaggio che ha perso il 50% della sua Costituzione per la corruzione è moderatamente corrotto. Un personaggio che ha perso il 75% della sua Costituzione per la corruzione è gravemente corrotto. Gli effetti sulla lista sono intesi principalmente ai fini del gioco di ruolo, sebbene il DM possa applicare alcuni modificatori minori collegati al gioco per rappresentare alcuni di questi effetti qualora lo desideri.

Effetti della corruzione

Lieve
Nausea o vomito occasionale
Dolore alle giunture
Capelli che diventano bianchi
Lieve paranoia
Disorientamento
Aumento dell'aggressività
Lievi allucinazioni
Tosse violenta
Occhi gonfi, oscuramento della vista
Colorito pallido, grigio e spettrale
Occhi incavati, labbra spaccate
Pelle che emana un "sudore" unto e giallognolo
La pelle si indurisce, spacca e diventa dura
Moderato
Le ossa cominciano a deformarsi e irrobustirsi
Escrescenze nere simili a licheni crescono sulla pelle e si muovono incessantemente
Cicatrici e segni di bruciature sulla pelle
La vista si annebbia o rottura dei vasi sanguigni, oscuramento della vista
Labbra quasi scomparse
Secrezioni di sangue e pus
Sangue dagli occhi, dal naso, dalla bocca, dalle orecchie o dalle labbra
Perdita di capelli
Colpi violenti che sconvolgono il corpo di spasmi
Piaghe dolorose sulla pelle
Pustole da cui fuoriesce sangue, pus, melma maleodorante, ragni o insetti, densa sostanza pastosa, scarafaggi, o fanghiglia verde acida
Sente voci di spiriti malvagi
Paranoia acuta
Crisi di risate inquietanti e incontrollabili
Mancanza di igiene e pregiudizi culturali
Grave
La carne del naso marcisce, lasciando un'apertura a forma di teschio
Dita, pollici, braccia, gambe, testa, orecchie, occhi o denti mutati e deformi sembrano crescere in parti inappropriate del corpo poi rimpiccioliscono, marciscono e infine cadono
La colonna vertebrale si contorce, la schiena si ingobbisce
Grave deformazione dello scheletro; il teschio si ingrandisce e deforma
Grandi pustole crescono sul corpo
Polmoni divorati dall'interno: respirare diventa faticoso e doloroso
Gli occhi cadono lasciando delle cavità vuote da cui viene emessa una spettrale luce verde
La pelle si stacca al più semplice tocco, lasciando solo la carne scoperta
Dita e pollici iniziano a palmarsi e fondersi
Irresistibili istinti omicidi
Ridotto a un comportamento primitivo
Mangia cose inedibili o ancora vive

Se il punteggio di Costituzione del personaggio scende a 0 per gli effetti della corruzione, muore; 1d6 ore dopo si rianima come malvagia e perversa creatura sotto il controllo del DM. Che tipo di creatura diventa dipende dal livello del personaggio prima della morte.

Livello del personaggio prima della morte	Si trasforma in
2° o inferiore	Ghoul
3°-5°	Ghast
6°-8°	Wraith
9° o superiore	Bodak[1]

1 Fare avanzare il bodak finché i suoi DV sono uguali al livello del personaggio prima della morte.

Per quanto terribili gli effetti della corruzione siano sui viventi, dopo la morte sono ancora peggiori. Qualsiasi creatura che muoia mentre è esposta alla corruzione si anima in 1d4 ore come creature non morta, di solito uno zombi della taglia appropriata. Bruciare il corpo impedisce questo effetto.

Abbracciare la corruzione

Una volta che il punteggio di corruzione del personaggio sia arrivato a 10 (assunto che sia ancora vivo), egli potrà mettersi alla ricerca di grandi forze del male per porsi al loro servizio. Spesso culti malvagi, templi di divinità malvagie e gli eserciti di malvagi signori della guerra accetteranno prontamente queste richieste, dando al personaggio accesso a una nuova fonte di potere (vedi "Classi di prestigio corrotte", di seguito).

PURIFICARSI DALLA CORRUZIONE

Esistono diversi modi per rimuovere la corruzione da un personaggio, compreso l'uso di incantesimi, l'adempimento di buone azioni, e la purificazione in sorgenti sacre. La corruzione non può essere rimossa a meno che il personaggio corrotto non voglia essere purificato.

Incantesimi

I seguenti incantesimi possono ridurre i punteggi di corruzione quando lanciati fuori dalle aree corrotte. Nessun personaggio può vedere il suo punteggio di corruzione ridotto da uno specifico incantesimo più di una volta al giorno (sebbene incantesimi diversi possano ridurre la corruzione se lanciati sullo stesso personaggio nell'arco della stessa giornata).

Desiderio, miracolo: Questi incantesimi non possono rimuovere la corruzione eccetto duplicando gli effetti di altri incantesimi menzionati.

Espiazione: Questo incantesimo può rimuovere la corruzione, ma con dei limiti. Primo, richiede sempre una cerca. Secondo, l'incantatore decide quanta corruzione rimuovere al momento del lancio di *espiazione*, fino a un massimo pari al livello dell'incantatore. Questo uso di *espiazione* costa all'incantatore 500 PE. *Espiazione* può ridurre un punteggio di corruzione a 0.

Guarigione: Questo incantesimo riduce il punteggio di corruzione del personaggio di 1 per ogni tre livelli dell'incantatore, ma non può ridurre il punteggio di corruzione sotto l'1.

Rimuovi malattia, rimuovi maledizione: Questi incantesimi riducono il punteggio di corruzione del personaggio di 1, ma non possono ridurre il punteggio di corruzione sotto l'1.

Ristorare: Questo incantesimo riduce il punteggio di corruzione del personaggio di 1 per ogni quattro livelli dell'incantatore, ma non può ridurre il punteggio di corruzione sotto l'1.

Ristorare superiore: Questo incantesimo riduce il punteggio di corruzione del personaggio di un numero di punti pari al livelli dell'incantatore. *Ristorare superiore* può ridurre un punteggio di corruzione a 0.

Buone azioni

Delle semplici buone azioni non sono sufficienti per rimuovere la corruzione. Un personaggio che desidera ridurre il suo punteggio di corruzione tramite le buone azioni deve sottoporsi a un particolare rituale sotto la guida dei chierici di una delle sue divinità. Il rituale prepara il personaggio a intraprendere l'azione.

La fede di ogni divinità ha una lista di buone azioni rituali che i fedeli possono adempiere per dimostrare la propria dedizione alla divinità. Ad esempio, i fedeli di St. Cuthbert possono decidere di indossare vesti sacre della propria fede (e che ne identificano la fede a chiunque li veda) e pattugliare una zona particolare della loro dimora come parte della milizia o guardia cittadina. Andare all'avventura non è mai una buona azione, e un personaggio che intraprende un'avventura prima di aver completato la buona azione dovrà ripetere il rituale.

Le azioni devono essere ripetute ogni giorno per una settimana. Al completamento, il punteggio di corruzione del personaggio è ridotto di 1. Il personaggio può continuare l'azione per un'altra settimana per continuare a perdere corruzione, o può tornare al tempio per sottoporsi nuovamente al rituale e cominciare un'azione differente.

In alternativa, le azioni possono essere cerche intraprese per conto della divinità. Al termine della cerca, il punteggio di corruzione del personaggio è ridotto di 1 punto per settimana necessaria a completare la cerca.

Le buone azioni possono ridurre a 0 il punteggio di corruzione del personaggio.

Sorgenti sacre

Le sorgenti sacre a una particolare divinità o causa sono situate in regioni remote, e chiedono viaggi lunghi e perigliosi per raggiungerle. Per ogni giorno che il personaggio trascorre a riposare e purificarsi in una sorgente sacra, il suo punteggio di corruzione è ridotto di 1. Un personaggio che utilizza questo metodo per ridurre il suo punteggio di corruzione non può intraprendere altre attività salvo riposare, mangiare, dormire e la normale conversazione.

Purificarsi in una sorgente sacra può ridurre il punteggio di corruzione del personaggio a 0.

Purificare oggetti e luoghi

I chierici possono usare *santificare* per rimuovere la corruzione da un'area, ma richiede tempo. L'incantesimo deve restare intatto per un anno e un giorno per rimuovere la corruzione da un'area. Se, in questo periodo, un personaggio avversario lancia *profanare* in parte o tutta l'area, l'effetto è perduto e può essere ripristinato da un altro lancio di *santificare*. (L'incantesimo *santificare* agisce solo su di un'area di 12 metri di raggio, quindi le aree grandi possono richiedere più chierici che lavorano simultaneamente per difenderle completamente).

Gli oggetti non intelligenti lasciati in un'area *santificata* per un anno e un giorno perdono la loro corruzione. Gli oggetti che hanno un punteggio di Intelligenza (e sono quindi considerati come costrutti a questi fini) possono essere purificati solo utilizzando gli incantesimi sopra menzionati.

CLASSI DI PRESTIGIO CORROTTE

Le classi di prestigio presentate di seguito utilizzano la corruzione come fonte di potere. A seconda della campagna, certi punteggi di corruzione (o la loro mancanza) potrebbero essere prerequisiti per altre classi di prestigio pubblicate, come l'alienista e il magus del sangue (entrambi da *Il Tomo e il Sangue*).

COMBATTENTE CORROTTO

Quando la corruzione di un personaggio minaccia di eccedere le capacità di contenimento del suo corpo e della sua anima, egli può restare posseduto dal suo malvagio potere e trasformarsi in una creatura della corruzione. Questi personaggi avvertono un'irresistibile pulsione a recarsi in una regione corrotta, camminando spesso fino a far sanguinare i propri piedi e massacrando chiunque incontrino sulla loro strada. I fortunati vengono uccisi da avventurieri, miliziani e mostri. Gli sfortunati vengono guidati dai malvagi culti di Erythnul e Hextor per essere trasformati in servitori viventi del male.

La maggior parte dei combattenti corrotti erano barbari, guerrieri o ranger prima di venire sopraffatti dalla corruzione, sebbene questa classe di prestigio possa essere adottata dai mem-

Tabella 6-3: Combattente corrotto

Bonus di Livello	Tiro salv. attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Soppressione della corruzione
2°	+2	+3	+0	+0	Riduzione del danno 1/bene
3°	+3	+3	+1	+1	Colpo corrotto 1 volta al giorno
4°	+4	+4	+1	+1	Riduzione del danno 2/bene
5°	+5	+4	+1	+1	—
6°	+6	+5	+2	+2	Riduzione del danno 3/bene
7°	+7	+5	+2	+2	Colpo corrotto 2 volte al giorno
8°	+8	+6	+2	+2	Riduzione del danno 4/bene
9°	+9	+6	+3	+3	—
10°	+10	+7	+3	+3	Riduzione del danno 5/bene

bri di qualsiasi razza o classe di personaggio. Chierici, druidi, maghi e stregoni vengono di solito sedotti dalla classe dello stregone corrotto.

I combattenti corrotti PNG si incontrano spesso vicino a regioni corrotte, agendo da comandanti di piccoli gruppi di umanoidi malvagi.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un combattente corrotto un personaggio deve soddisfare tutti seguenti i criteri.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus di attacco base: +5.

Corruzione: Il punteggio di corruzione del personaggio deve essere 10 o più.

Speciale: Il personaggio deve localizzare e unirsi a un tempio di una divinità malvagia.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un combattente corrotto (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del combattente corrotto.

Competenza nelle armi e nelle armature: I combattenti corrotti non guadagnano alcuna nuova competenza nelle armi o nelle armature.

Soppressione della corruzione: Per definizione un combattente corrotto è sopraffatto dalla corruzione, ma questa non è immediatamente evidente all'osservatore. La corruzione del combattente corrotto si manifesta in effetti mentali (delirio, rabbia e crudeltà) e con effetti fisici interni. Se un combattente corrotto viene sezionato, è evidente la corruzione degli organi interni del personaggio. Il suo corpo è pieno di pus di sangue e strane escrescenze, anche arti interni. Se un combattente corrotto entra in un'area corrotta, la sua corruzione si manifesterà immediatamente anche esternamente. Fatte salve queste due condizioni, è impossibile individuare un combattente corrotto in base all'aspetto.

Illus. di D. Crabapple

Combattente corrotto

Un combattente corrotto non applica più il suo punteggio di corruzione come penalità alla Costituzione, e applica solo metà del suo punteggio di corruzione come penalità alla Saggezza.

Riduzione del danno (Str): Al 2° livello, un combattente corrotto ottiene riduzione del danno 1/bene. Il valore della riduzione del danno del personaggio incrementa di 1 ad ogni livello pari successivo.

Colpo corrotto (Str): Un combattente di 3° livello o superiore può infondere in un attacco in mischia il potere della corruzione. Il personaggio somma il suo punteggio di corruzione al danno inflitto dall'attacco in mischia, e il punteggio di corruzione del bersaglio aumenta di 1.

Se un combattente corrotto colpisce una creatura immune agli effetti della corruzione (come una creatura non morta o una creatura con il sottotipo malvagio), il colpo corrotto non ha effetto.

Un combattente corrotto può usare questa capacità una volta al giorno dopo aver raggiunto il 3° livello e un'ulteriore volta al giorno per ogni quattro livelli successivi.

STREGONE CORROTTO

Gli stregoni corrotti hanno scoperto una via semplice verso un terrificante potere magico. Giovani maghi frustrati dalla lentezza degli studi, vecchi studiosi stanchi dei limiti della magia tradizionale, popolani che praticano la magia, e anche coloro impegnati in battaglie infinite contro mali innominabili e quindi soccombono alla corruzione... per tutti questi incantatori, la corruzione offre un modo di superare gli ostacoli che la magia riconosciuta del mondo non può provvedere. Al semplice costo dell'anima del personaggio...

Gli stregoni corrotti provengono da background disparati. Molti sono stregoni o maghi (alcuni inesperti, altri no) che incappano o cercano segreti proibiti sulla corruzione in biblioteche arcane. Altri sono adepti che hanno appreso la magia della corruzione da praticanti più anziani. Altri ancora sono chierici o druidi di culti malvagi che apprendono dai loro anziani, nello stesso modo in cui il culto ha tramandato le conoscenze da secoli.

Gli stregoni corrotti PNG sono dovunque, anche se di solito si nascondono molto attentamente.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere uno stregone corrotto un personaggio deve soddisfare tutti seguenti i criteri.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Tiro salvezza sulla Volontà base: +4.

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

Corruzione: Il punteggio di corruzione del personaggio deve essere 4 o più.

Speciale: Deve avere appreso le basi della magia corrotta da uno stregone corrotto di almeno 4° livello, o deve avere evocato un demone o diavolo che lo abbia istruito.

Abilità di classe

Le abilità di classe di uno stregone corrotto (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Nascondersi (Des), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello stregone corrotto.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli stregoni corrotti sono competenti in tutte le armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armatura o scudo. L'armatura di qualsiasi tipo interferisce con i gesti arcani di uno stregone corrotto, cosa che può provocarne il fallimento degli incantesimi (se questi incantesimi hanno componenti somatiche).

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Quando guadagna un nuovo livello da stregone corrotto, il personaggio ottiene nuovi incantesimi conosciuti e incantesimi al giorno come se avesse anche guadagnato un livello in una classe da incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non guadagna però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Ciò vuol dire essenzialmente che somma il livello da stregone corrotto al livello di qualsiasi altra classe da incantatore che possieda, poi determina gli incantesimi conosciuti, incantesimi al giorno e livello dell'incantatore di conseguenza.

Componente sangue: Uno stregone corrotto deve usare il sangue al posto della componente materiale dell'incantesimo (se l'incantesimo non ha componente materiale, ignorare questo costo). Ha due scelte per la fonte di sangue: il proprio o quello di qualcun altro.

Se usa il proprio sangue, la minuscola ferita da taglio per raccogliere il sangue necessario è un'azione gratuita che diventa parte del normale lancio dell'incantesimo. Utilizzare questa capacità infligge 1 danno allo stregone corrotto, ma il personaggio non deve effettuare una prova di Concentrazione per lanciare l'incantesimo, nonostante la ferita.

Stregone corrotto

Sostituire il sangue per una componente materiale costosa richiede attingere a un più grande ammontare di sangue. Uno stregone corrotto infligge più danni a se stesso quando ottiene molto sangue, come mostrato sulla tabella seguente. Inoltre, quando usa il sangue per sostituire una componente costosa in questo modo, lo stregone corrotto deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + danni subiti + livello dell'incantesimo) per riuscire a lanciare l'incantesimo.

Costo della componente	Danni inflitti
50 mo o meno	5
51 mo-300 mo	11
301 mo-750 mo	17
751 mo o più	23

Se lo stregone corrotto prende sangue da qualcun altro come componente materiale, si applicano le regole generali fornite sopra. Se la fonte di sangue è consenziente (o indifesa) ed è adiacente allo stregone corrotto, egli può infliggere un piccolo taglio per ottenere un piccolo ammontare di sangue come azione gratuita durante il lancio dell'incantesimo. (Se la fonte non è consenziente o indifesa e non adiacente, quanto sia necessario a spillare dipende interamente dalle circostanze).

Nessuna singola fonte di sangue può essere usata per sostituire una componente materiale costosa a meno che il totale dei punti ferita della creatura sia sufficiente da assorbire tutto il danno senza scendere sotto -10. Ad esempio, il sangue di un orco con 6 punti ferita rimanenti non è sufficiente a sostituire una componente che costa 301 mo o più, dato che l'orco non può subire i necessari 17 danni senza morire.

Soppressione della corruzione: Sebbene uno stregone corrotto è probabile che accumuli un alto punteggio di corruzione nel corso della sua vita, questa corruzione non è immediatamente evidente all'osservatore. La corruzione dello stregone corrotto si manifesta in effetti mentali (demenza, ira e incubi) e con effetti fisici interni. Se uno stregone corrotto viene sezionato, è evidente la corruzione degli organi interni del personaggio. Il suo corpo è pieno di pus di sangue e strane escrescenze, anche arti interni. Se uno stregone corrotto entra in un'area corrotta, la sua corruzione si manifesterà immediatamente anche esternamente. Fatte salve queste due condizioni, è impossibile individuare uno stregone corrotto in base all'aspetto.

Uno stregone corrotto non applica più il suo punteggio di corruzione come penalità alla Costituzione, e applica solo metà del suo punteggio di corruzione come penalità alla Saggezza.

Metamagia corrotta: Uno stregone corrotto che apprende i talenti di metamagia può applicarli pagando un costo addizionale in sangue. Risucchiando sangue, uno stregone corrotto può potenziare i suoi incantesimi senza usare alcuno

Tabella 6-4: Stregone corrotto

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+0	Componente sangue, soppressione della corruzione, metamagia corrotta, incantare corrotto	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+3	+0	+0	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+2	+3	+1	+1	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+3	+4	+1	+1	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+3	+4	+1	+1	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+4	+5	+2	+2	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+5	+5	+2	+2	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+6	+6	+2	+2	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
9°	+6	+6	+3	+3	—	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+7	+7	+3	+3	—	+1 livello di classe di incantatore esistente

slot di livello superiore. Il costo è un numero di punti di danno alla Costituzione pari al modificatore dello slot incantesimo del talento di metamagia. Quindi, lanciare un incantesimo *tocco del vampiro* potenziato costa allo stregone corrotto 2 danni alla Costituzione, dato che un incantesimo potenziato consuma uno slot incantesimo di due livelli superiore al normale. Uno stregone corrotto non può migliorare un incantesimo fino a un livello superiore di quanto sia normalmente in grado di lanciare in questo modo. Ad esempio, uno stregone corrotto deve essere un incantatore di almeno 9° livello per lanciare un incantesimo *tocco del vampiro* potenziato (o almeno di 10° livello se il personaggio sta lanciando come stregone), dato che l'incantesimo potenziato richiede uno slot incantesimo di 5° livello.

Uno stregone corrotto senza punteggio di Costituzione non può usare questa capacità.

Incantare corrotto (Sop): Piuttosto che usare il punteggio della caratteristica chiave per lanciare incantesimi, uno stregone corrotto può usare il suo punteggio di corruzione. Per lanciare un incantesimo, uno stregone corrotto deve avere un punteggio di corruzione pari almeno al livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus dello stregone corrotto sono basati su di un numero pari al punteggio di corruzione del personaggio + 10, e i tiri salvezza contro gli incantesimi dello stregone corrotto hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il punteggio di corruzione dello stregone corrotto.

Uno stregone corrotto accumula corruzione per il lancio dei suoi incantesimi. Tutti gli incantesimi che uno stregone corrotto lancia sono incantesimi malvagi. Egli deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello dell'incantesimo) o incrementare il suo punteggio di corruzione di 1.

Avanzamento di livello: Il potere della corruzione seduce. Una volta che un personaggio ne ha assaggiato l'attrattiva, è difficile resistergli. Ogni volta che uno stregone corrotto ottiene un nuovo livello e desidera avanzare di livello in un'altra classe, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + punteggio di corruzione). Se fallisce il tiro salvezza, deve avanzare di livello come stregone corrotto. Se supera il tiro salvezza, può avanzare di livello in un'altra classe.

DIETRO IL SIPARIO: CORRUZIONE

La corruzione può essere introdotta nelle campagne abbastanza facilmente. È generalmente meglio limitare il numero di luoghi e oggetti che possono impartire la corruzione, per ridurre il carico di registrazioni per giocatori e DM.

La corruzione rende il male una minaccia fisica al benessere dei personaggi. Può avere addirittura un impatto duraturo sui personaggi, arrivando addirittura a uccidere chi vi rimane esposto troppo a lungo.

SANITÀ

Questo sistema variante permette di introdurre un elemento di oscuro terrore nelle partite di Dungeons & Dragons. Nelle campagne che usano queste regole, i personaggi hanno un nuovo attributo chiamato Sanità. Questa statistica funziona per certi versi come un punteggio di caratteristica, ma ha le proprie meccaniche uniche che rappresentano la discesa di un personaggio da una mente stabile e in salute nella confusione, demenza e instabilità mentale. Mano a mano che un personaggio incontra mostri, è testimone di atti orribili, apprende conoscenze proibite, o lancia incantesimi, il suo punteggio di Sanità, e la sua corrispondente capacità di agire come un normale membro della sua razza, si deteriora. Questa graduale discesa viene equilibrata in parte dai poteri che i personaggi ottengono ogni volta che sopraffanno un avversario orribile o aumentano di abilità e maestria, ma anche quando i personaggi crescono di potere, sapranno o temeranno che davanti a loro si nascondano pericoli ancora maggiori: la minaccia di diventare permanentemente folli.

COS'È LA SANITÀ

La sanità è la condizione naturale mentale di una vita ordinaria. Il normale equilibrio mentale viene messo in pericolo quando il personaggio affronta orrori, entità o attività che sono sconvolgenti, innaturali o stupefacenti. Questi incontri fanno perdere punti al punteggio di Sanità del personaggio, che a sua volta rischiano di trasformarsi in una demenza temporanea, indefinita o permanente. La stabilità mentale e la perdita di punti Sanità possono essere ristorati, fino a un certo punto, ma le cicatrici mentali restano.

La demenza si manifesta se si perdono troppi punti Sanità in poco tempo. La demenza non avviene solo se i punti Sanità sono pochi, ma un punteggio più basso di Sanità rende più probabile i manifestarsi di certe forme di demenza dopo esperienze del personaggio come uno shock emotivo. Il personaggio può recuperare la Sanità dopo pochi minuti, alcuni mesi o perderla per sempre.

Un personaggio può recuperare punti Sanità, e anche aumentare il suo punteggio massimo di Sanità. Aumentare i gradi nell'abilità Conoscenze (sapienza proibita) abbassa sempre la Sanità massima del personaggio di un pari ammontare.

PUNTI SANITÀ

I punti Sanità misurano la stabilità della mente di un personaggio. Questo attributo fornisce un modo per definire la sanità intrinseca di un personaggio, il massimo di stabilità che un personaggio possa mai avere, e l'attuale livello di sana razionalità che un personaggio mantiene, anche dopo numerosi shock orribili rivelazioni.

La Sanità è misurata in tre modi: Sanità iniziale, Sanità attuale e Sanità massima. La Sanità iniziale e la Sanità attuale non possono eccedere la Sanità massima.

Sanità iniziale

La Sanità iniziale di un personaggio è pari al suo punteggio di Saggezza moltiplicato per 5. Questo punteggio rappresenta la Sanità attuale di un personaggio iniziale, oltre che al limite superiore di Sanità che può essere ripristinata con l'abilità Guarire (vedi "L'abilità Guarire e il trattamento mentale", più avanti in questa situazione). Dopo la creazione, l'attuale Sanità di un personaggio spesso fluttua considerevolmente e potrebbe non raggiungere mai più la Sanità iniziale. Un cambiamento nel punteggio di Saggezza del personaggio modifica la Sanità iniziale in termini di quanto possa ripristinare l'abilità Guarire. La Sanità attuale, però, non cambia con il salire o scendere della Saggezza.

Sanità attuale

L'attuale punteggio di Sanità del personaggio fluttua tanto spesso quanto (e a volte anche più spesso) dei suoi punti ferita.

Effettuare una prova di Sanità: Quando un personaggio affronta un situazione terrificante, innaturale o soprannaturale, il DM può richiedere che il giocatore effettui una prova di Sanità utilizzando i dadi percentuale (d%). La prova riesce se il risultato è pari o inferiore all'attuale punteggio di Sanità del personaggio.

Con una prova riuscita, il personaggio non perde punti Sanità oppure perde solo l'ammontare minimo. La potenziale perdita di Sanità è di solito mostrata come due numeri o tiri di dado separati da una barra, come 0/1d4. Il numero prima della barra indica il numero di punti Sanità persi se la prova di Sanità riesce (in questo caso, nessuno); il numero dopo la barra indica il numero di punti Sanità persi se la prova di Sanità fallisce (in questo caso tra 1 e 4 punti).

La Sanità attuale del personaggio è sempre a rischio quando il personaggio legge certi libri, apprende certi tipi di incantesimi o cerca di lanciarli. Queste perdite di Sanità sono di solito automatiche (non viene concessa alcuna prova di Sanità); il personaggio che sceglie di intraprendere l'attività perde il numero di punti Sanità indicati.

Nella maggior parte dei casi, un nuovo confronto scuoti-Sanità richiede una nuova prova di Sanità. È sempre il DM a decidere quando effettuare le prove di Sanità. Vedere diversi cadaveri orribilmente mutilati tutti in una volta o in rapida successione può richiedere una sola prova di Sanità, mentre gli stessi cadaveri incontrati singolarmente nel corso di diverse ore possono richiedere prove separate.

Diventare pazzo: Perdere più di qualche punto di Sanità può far impazzire il personaggio, come descritto di seguito. Se il punteggio di Sanità del personaggio scende a 0 o meno, egli comincia a scivolare rapidamente nella demenza permanente. Ogni round, il personaggio perde un altro punto di Sanità. Una volta che il punteggio di Sanità del personaggio raggiunge -10, è diventato disperatamente e incurabilmente pazzo. L'abilità Guarire può essere utilizzata per stabilizzare un personaggio sulla soglia della demenza permanente; vedi "L'abilità Guarire e il trattamento mentale", di seguito, per i dettagli.

Sanità massima

I gradi nell'abilità Conoscenze (sapienza proibita) simulano la comprensione da parte di un personaggio degli aspetti delle creature delle tenebre ai margini della realtà. Una volta guadagnata, questa terribile conoscenza non viene mai dimenticata, e il personaggio di conseguenza cede parte del suo equilibrio mentale. La Sanità del personaggio si indebolisce mentre la sua comprensione di queste verità nascoste incrementa. Così funziona l'universo.

L'attuale punteggio di Sanità del personaggio non può mai essere superiore a 99 meno i gradi del personaggio nell'abilità Conoscenze (sapienza proibita). Questo valore (99 meno i gradi in Conoscenze [sapienza proibita]) è la Sanità massima del personaggio.

PERDITA DI SANITÀ

I personaggi di solito perdono punti Sanità in alcuni tipi di circostanze: quando incontrano qualcosa di inimmaginabile, quando subiscono un grave trauma, dopo aver lanciato un incantesimo o quando apprendono un nuovo incantesimo, quando subiscono gli effetti di un certo tipo di magia o particolare incantesimo, oppure quando leggono tomi proibiti.

Incontrare l'inimmaginabile

Quando la gente percepisce creature o entità di indicibile orrore, questa esperienza costa una porzione delle loro menti, dato che queste creature sono intrinsecamente sconfortanti e repellenti. È impossibile perdere la consapevolezza della loro natura melmosa, fetida e aliena. Questa reazione istintiva è connotazione naturale di umani, elfi, nani e altre razze umanoidi. In questa categoria, possiamo includere eventi soprannaturali o agenti non sempre riconosciuti come specificamente devoti a questi dei delle tenebre, come infestazioni, zombi, vampiri, maledizioni e così via.

La Tabella 6-5: "Perdita di Sanità per creatura" fornisce alcuni valori base di perdita di Sanità per incontri con creature, in base al tipo e alla taglia. Questi sono solo valori di base: il DM può e dovrebbe modificare i singoli mostri che egli considera più o meno orribili degli altri della stessa taglia. Un aasimar, ad esempio, è difficilmente una vista da perdita di Sanità, e dovrebbe essere considerato un umanoide anziché un esterno. D'altra parte, un vargouille (un esterno Piccolo che sembra una testa volante con ali da pipistrello) potrebbe provocare una reazione più viscerale di altri esterni Piccoli.

Inoltre, certi tipi di comportamenti mostruosi possono richiedere ulteriori prove di Sanità, proprio come quelle descritte sotto "Shock gravi", di seguito. Ad esempio, un mind flayer è una vista snervante, ma vederne uno consumare il cervello del proprio miglior amico dovrebbe richiedere sicuramente un'altra prova, con perdite appropriate alla situazione.

VENNE DA CTHULHU

All'inizio del 1900, H.P. Lovecraft scrisse una serie di storie e romanzi che esploravano l'idea che la nostra comprensione del mondo e delle leggi della scienza rappresentava solo una frazione dei veri segreti dell'universo. Cosa sarebbe stato se, come Lovecraft proponeva nei suoi lavori, la nostra visione della realtà fosse stata solo un velo oltre al quale si nascondeva un grande e incomprensibile male? Ispirato da queste cupe ma affascinanti idee, il gioco di ruolo de *Il Richiamo di Cthulhu* fornì un modo ai giocatori di ruolo di esplorare l'orribile e affascinante mondo dei Miti di Cthulhu, introducendo la meccanica della Sanità come metodo per misurare gli effetti sulla mente del personaggio dell'esposizione a questo grande male.

I Grandi Antichi: Centrale ai Miti di Lovecraft, i Grandi Antichi sono creature divine di inimmaginabile potere e indicibile malvagità. Nella visione di Lovecraft, essi sono talmente aldilà della comprensione umana che anche il solo apprendere della loro esistenza può spezzare una mente in salute, e le loro azioni sono talmente aldilà della nostra definizione di moralità che gli atti malvagi commessi dall'umanità non possono neppure essere comparati ai loro cupi desideri. Sono questi dei oscuri e la loro multitudine di servitori che i personaggi devono affrontare. Sebbene queste oscure entità siano troppo potenti da sopraffare, i coraggiosi e fortunati possono a volte riuscire a danneggiare i piani dei loro servitori e impedirgli di ottenere maggiore presa sulla nostra realtà.

Sapienza proibita: L'abilità Conoscenze (sapienza proibita) presentata in questa variante rappresenta conoscenze degli oscuri esseri che Lovecraft e altri scrittori immaginavano nascondersi ai margini della realtà. Nel *Gioco di Ruolo del Richiamo di Cthulhu*, questa abilità veniva chiamata l'abilità Miti di Cthulhu.

Tabella 6-5: Perdità di Sanità per creatura

	Taglia del mostro						
Tipo di mostro	**Fino a Minuscola**	**Piccola**	**Media**	**Grande**	**Enorme**	**Mastodontica**	**Colossale**
Aberrazione, drago, esterno, melma, non morto	1/1d4	1/1d4	1/1d6	1/1d10	1d4/1d10	1d6/1d10	1d6/2d10
Elementale, folletto, parassita, vegetale	0/1d4	1/1d4	1/1d6	1/1d8	1/1d10	1d4/1d10	1d4/2d6
Bestia magica, costrutto, gigante, umanoide mostruoso	0/1	0/1d4	0/1d6	1/1d6	2/2d6	2/2d6	3/3d6
Animale, umanoide	0/0[1]	0/1[1]	0/1[1]	0/1d4[1]	0/1d4	0/1d4	0/1d6

1 Solo animali o umanoidi dall'aspetto veramente bizzarro o feroce costringono a effettuare una prova di Sanità.

Nella maggior parte delle partite di D&D, nessun personaggio dovrebbe effettuare una prova di Sanità quando incontra un elfo, nano o altra razza umanoide standard del *Manuale del Giocatore* o quando incontra animali domestici o altrimenti comuni. In alcuni casi, anche le razze umanoidi come orchi e goblin potrebbero essere così comuni da non provocare perdita di Sanità.

Mostri specifici e Sanità: Alcuni mostri possiedono ulteriori capacità speciali varianti quando si usa la variante della Sanità.

Allip: La capacità pazzia dell'allip provoca la perdita di 2d6 punti Sanità anziché il suo normale effetto.

Derro: La capacità pazzia del derro protegge queste creature da qualsiasi ulteriore perdita di Sanità. I derro sani (in particolare i personaggi giocanti derro) tengono normalmente traccia dei punti Sanità.

Personaggi mostruosi e Sanità: Nella maggior parte dei casi, il DM non deve tenere traccia del punteggio di Sanità dei mostri, ma a volte, particolarmente quando nelle mani di un giocatore, i mostri necessitano di punteggi di Sanità proprio come gli altri personaggi.

Sebbene la maggior parte delle campagne che usano la variante della Sanità limitino i giocatori alla creazione di personaggi delle razze descritte nel *Manuale del Giocatore*, è ancora facile immaginare un mondo dove una o due razze mostruose siano così comuni o integrate nella cultura delle altre razze che il DM vuole presentarle come accettabili opzioni di personaggi giocanti. In questi casi, i mostri disponibili come razze di personaggio giocante non dovrebbero mai provocare perdita di Sanità ad altri personaggi o PNG, e queste creature dovrebbero avere un punteggio di Sanità e tenere traccia della Sanità perduta proprio come i personaggi creati con le razze del *Manuale del Giocatore*. Un mostro non dovrebbe mai perdere Sanità vedendo altri membri della sua razza (gli spettri non perdono Sanità quando incontrano altri spettri e così via). In alcuni casi, ciò che provoca la perdita di Sanità per una specifica creatura è totalmente a discrezione del DM.

Shock grave

Una vista sconvolgente di una natura più mondana può anch'essa costare punti Sanità. Gli shock gravi comprendono l'assistere a una morte improvvisa o violenta, subire mutilazioni, perdere posizione sociale, essere vittima di un tradimento, o qualsiasi altra cosa il Dungeon Master reputi sufficientemente estrema. La lista seguente fornisce alcuni esempi di shock gravi, e la perdita di Sanità che ciascuno provoca.

Perdita di Sanità[1]	**Situazione sconvolgente**
0/1d2	Vista improvvisa di una carcassa animale straziata
0/1d3	Vista improvvisa di un cadavere umano
0/1d3	Vista improvvisa di una parte di corpo umano
0/1d4	Trovare un fiume pieno di sangue
1/1d4+1	Trovare un corpo umano mutilato
0/1d6	Risvegliarsi dentro una bara
0/1d6	Assistere alla morte violenta di un amico
1/1d6	Vedere un ghoul
1/1d6+1	Incontrare qualcuno che si riteneva morto
0/1d10	Subire una tortura violenta
1/1d10	Vedere un cadavere risorgere dalla tomba
2/2d10+1	Vedere un'enorme testa mozzata cadere dal cielo
1d10/d%	Vedere una divinità malvagia

1 Perdita con una prova superata/Perdita con una prova fallita.

Lanciare incantesimi

La magia si affida sulla fisica del vero universo. Lanciando incantesimi, i personaggi visualizzano l'inimmaginabile, piegando le loro menti a modi di pensare alieni. Queste visioni feriscono la mente. Sebbene gli incantatori si espongano a questi traumi volontariamente, si tratta comunque di shock.

Con questa variante, lanciare un incantesimo risucchia un certo ammontare di Sanità. Questa regola rappresenta il fatto che lanciare incantesimi forza la mente in strani percorsi e processi mentali che è mal equipaggiata ad affrontare. Il DM può scegliere tra le tre opzioni presentate nella tabella seguente, deducendo un basso, moderato o estremo numero di punti Sanità al personaggio che lancia l'incantesimo. In una campagna che presenta poche occasioni di perdere Sanità, è raro che un incantatore venga penalizzato per il lancio di un incantesimo, in particolare se il DM decide, in simili casi, di fornire ai personaggi anche una resistenza alla Sanità (vedi riquadro). In una campagna con una perdita di Sanità moderata, gli incantatori affrontano un rischio leggermente superiore di impazzire rispetto ai membri di altre classi, anche se hanno resistenza alla Sanità. Quando si usa questa opzione, i giocatori dovrebbero, in gran parte, scegliere livelli da incantatore solo come opzione multiclasse. In una campagna che presenta gravi perdite di Sanità, gli incantatori avrebbero difficoltà a partecipare alle avventure con regolarità dato che troverebbero difficile utilizzare le capacità primarie delle loro classi senza impazzire.

RESISTENZA ALLA SANITÀ

La meccanica della Sanità venne originariamente creata per imitare gli effetti che gli orrori indicibili dei Miti di Cthulhu avrebbero avuto su persone normali di un mondo simile al nostro. Dal momento che i personaggi di D&D vivono in un mondo di magia e mostri, il DM potrebbe volerli rendere meno suscettibili alla perdita di Sanità provocata dall'incontro con strane creature (vedi Tabella 6-5: "Perdita di Sanità per creatura") permettendogli di godere di una certa resistenza alla Sanità, legata a uno tra due attributi.

Ogni personaggio può avere una resistenza alla Sanità pari al suo livello del personaggio. In alternativa, ogni personaggio può avere una resistenza alla Sanità pari al suo modificatore di Saggezza. (Ovviamente, la seconda alternativa produrrà valori di resistenza alla Sanità inferiori nella maggior parte dei casi). Questo valore è l'ammontare di perdita di Sanità che un personaggio può ignorare quando incontra una creatura che impone una prova di Sanità.

Il DM può decidere che la resistenza alla Sanità si applica anche a certi tipi di shock gravi (sebbene non si possa applicare a orribili esperienze personali, come veder morire un caro amico) e il lancio o apprendimento degli incantesimi.

Tabella 6-6: Perdita di Sanità per lancio di incantesimi

Livello dell'incantesimo	Bassa perdita di Sanità	Moderata perdita di Sanità	Estrema perdita di Sanità
1°	1	2	1d6
2°	2	4	2d6
3°	3	6	3d6
4°	4	8	4d6
5°	5	10	5d6
6°	6	12	6d6
7°	7	14	7d6
8°	8	16	8d6
9°	9	18	9d6

In aggiunta alle indicazioni sopra delineate per ogni opzione di campagna, il DM è libero di imporre ulteriori modificatori alla perdita di Sanità provocata da incantesimi di un certo tipo, di una certa scuola, o addirittura da specifici incantesimi. Ecco alcuni esempi di condizioni che un DM potrebbe scegliere di incorporare nelle partite.

—Lanciare un'abiurazione costa 1 punto Sanità in meno.

—Lanciare incantesimi divini costa 5 punti Sanità in più.

—I druidi perdono solo la metà della Sanità per il lancio degli incantesimi (arrotondare le frazioni per eccesso).

—Lanciare incantesimi di guarigione non provoca perdita di Sanità.

—Lanciare l'incantesimo *invisibilità*, e qualsiasi sua variante, costa 1 ulteriore punto Sanità.

—Lanciare incantesimi di necromanzia costa 2 ulteriori punti di Sanità.

—Gli incantatori di alcune classi seguono le indicazioni di un'opzione di campagna, mentre gli incantatori di altre classi seguono le indicazioni per un'altra opzione di campagna.

Apprendere incantesimi

Apprendere incantesimi, proprio come lanciarli, espone un personaggio a segreti indicibili e può danneggiare e distorcere la mente. Con questa variante, ogni volta che un incantatore apprende un nuovo incantesimo, perde punti Sanità. Nella maggior parte dei casi, la perdita di Sanità è pari al livello dell'incantesimo, ma se l'incantesimo è racchiuso in un tomo di conoscenze proibite (vedi sotto), la perdita può essere superiore.

Le regole per la perdita di Sanità nell'apprendere incantesimi funzionano bene per maghi, stregoni e altre classi di incantatore arcane che apprendono gli incantesimi uno alla volta o in piccoli gruppi, ma questa perdita può risultare facilmente devastante per un chierico, druido o altro incantatore divino che ottiene un nuovo livello dell'incantatore (e quindi "apprende" un livello intero di nuovi incantesimi tutti insieme). In questi casi, il giocatore e il DM dovrebbero collaborare per determinare uno specifico numero di incantesimi appresi una volta che si è ottenuto accesso a un nuovo livello di lancio. Quando si è in dubbio su quanti incantesimi permettere a un incantatore di apprendere a un dato livello, il ritmo di acquisizione degli incantesimi della classe del mago serve bene come base.

I DM che vogliono aggiungere le regole della Sanità a una campagna ricca di magia, o che desiderano preservare il tipico sapore di una normale partita di D&D, possono permettere a qualsiasi incantatore di apprendere un piccolo numero di incantesimi a ogni livello senza perdere Sanità.

Magia che influenza la Sanità

I seguenti tipi di magia e specifici incantesimi hanno effetti differenti o aggiuntivi quando la variante della Sanità è in uso. Per gli effetti degli incantesimi di guarigione e mezzi magici per recuperare sanità, vedi "Ristorare Sanità con la magia", più avanti in questo capitolo.

Effetti di paura: Ogni volta che un incantesimo, creatura o altro fattore produce un effetto di paura che fa diventare il bersaglio scosso, spaventato o in preda al panico, sostituire il tiro salvezza per evitare l'effetto (se applicabile) con una prova di Sanità. Una prova fallita (e a volte anche una prova riuscita) fa sì che il soggetto perda un numero di punti Sanità piuttosto che subire i normali effetti della magia. La tabella seguente fornisce un riassunto della perdita di Sanità associata a ogni incantesimo con il descrittore paura:

Incantesimo	Sanità persa con prova fallita	Sanità persa con prova superata
Allucinazione mortale[1]	-	-
Anatema[2]	-	-
Incuti paura	1d6	1
Devastazione	1d6	-
Fatale[1]	-	-
Paura	2d6	1
Simbolo di paura	2d6	-
Spaventare	1d6	1

1 *Allucinazione mortale* e *fatale* funzionano normalmente perché questi incantesimi non producono un effetto scosso, spaventato o in preda al panico. (Il DM potrebbe decidere che una prova di Sanità prenda il posto di un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di morire di paura; in questi casi, fallire la prova produce demenza permanente).
2 *Anatema* funziona normalmente perchè i suoi effetti sono meno gravi della condizione scosso.

Con questa variante, *rimuovi paura* non sopprime automaticamente un effetto di paura esistente sul soggetto, ma se lanciato su di una creatura che ha perso Sanità a causa di un effetto di paura nelle ultime 24 ore, dimezza quella perdita di Sanità (fino a un minimo di 1 punto) e l'attuale Sanità della creatura viene modificata di conseguenza.

Illusioni: Le illusioni, quando ci si crede, provocano la perdita di Sanità proprio come se l'evento o il mostro spaventoso sia realmente presente. Il DM può ridurre la perdita di Sanità provocata dalle illusioni (o eliminarla interamente) se questi incantesimi compaiono spesso nella campagna.

Comunione: Quando si utilizza la variante della Sanità, sostituire il costo in PE di questo incantesimo con una prova di Sanità (1d6/3d6), effettuata come azione gratuita immediatamente dopo il termine della durata dell'incantesimo.

Contattare altri piani: Quando si usa la variante della Sanità, i personaggi che lanciano questo incantesimo rischiano una perdita di Sanità invece di Intelligenza e Carisma. Se la prova fallisce, il personaggio perde Sanità a seconda del piano che il personaggio stava cercando di contattare, a seconda della tabella seguente. A differenza della riduzione di Intelligenza e Carisma provocata dalla versione normale di questo incantesimo, la perdita di Sanità non scompare dopo una settimana: la perdita è permanente finchè non ristorata da un altro incantesimo o dall'uso dell'abilità Guarire.

Piano	Perdita di Sanità
Piano Elementale (appropriato)	1
Piano dell'Energia Positiva/Negativa	1
Piano Astrale	2
Piano esterno (semidivinità)	1d6
Piano esterno (divinità minore)	2d6
Piano esterno (divinità intermedia)	3d6
Piano esterno (divinità maggiore)	4d6

Demenza: Invece di sperimentare il normale effetto dell'incantesimo, i personaggi che falliscono il tiro salvezza per resistere all'incantesimo diventano permanentemente pazzi come descritto in questa variante (ma senza perdere Sanità).

Evoca mostri: Se un personaggio evoca un mostro che provoca una perdita di Sanità tramite un incantesimo *evoca mostri, evoca*

Tabella 6-7: Esempi di tomi proibiti

Periodo di esame	CD di Conoscenze (arcane) per comprendere il tomo	Numero di incantesimi contenuti nel tomo	Perdita iniziale di Sanità	Perdita di Sanità al completamento	Gradi ottenuti in Conoscenze (sapienza proibita)
1 settimana	20	0	1	1d4	1
1 settimana	20	1	1d4	1d4	1
1 settimana	25	2	1d4	2d6	1
2 settimane	25	1d4	1d6	2d6	2
2 settimane	25	1d6	1d10	2d6	2
2 settimane	25	3	1d6	2d6	2
2 settimane	30	1d6+1	1d6	2d6	3
3 settimane	20	1d4+1	1d10	2d6	2
3 settimane	25	1d6	1d6	2d10	2
3 settimane	30	1d4+5	1d10	3d6	3

alleato naturale, legame planare o *alleato planare*, egli subisce la normale perdita di Sanità per il lancio dell'incantesimo e deve anche effettuare una prova di Sanità per la presenza del mostro.

Momento di prescienza: In aggiunta ai normali benefici dell'incantesimo, un personaggio con un effetto di *momento di prescienza* attivo può effettuare una prova di Sanità come se la sua Sanità attuale fosse pari alla Sanità massima. Il personaggio non deve usare l'effetto sulla prima prova di Sanità che deve effettuare, ma deve scegliere se usare o meno il beneficio prima di effettuare qualsiasi prova di Sanità nel corso della durata dell'incantesimo.

Scagliare maledizione: Quando si usa la variante della Sanità, questo incantesimo può provocare una prova di Sanità anziché un tiro salvezza sulla Volontà. Se la vittima fallisce la prova di Sanità, perde 3d6 punti di Sanità. A differenza della normale perdita di Sanità, questo numero viene anche sottratto dalla Sanità massima del personaggio. La magia che rimuove le maledizioni (come *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*) può ripristinare la normale Sanità massima del personaggio, ma una magia separata o l'uso dell'abilità Guarire è necessario per ristorare l'attuale Sanità del personaggio.

Simbolo di demenza: Invece di sperimentare il normale effetto dell'incantesimo, i personaggi che falliscono il tiro salvezza per resistere al *simbolo* diventano permanentemente folli come descritto in questa variante (ma non subiscono perdita di Sanità).

CONOSCENZE PROIBITE

Le regole della Sanità assumono che alcune conoscenze sono talmente aliene alla comprensione umana che il semplice apprenderne dell'esistenza può infrangere la psiche. Sebbene la magia e le razze non umane facciano parte della vita giornaliera di un personaggio di D&D, anche un avventuriero esperto potrebbe non essere in grado di comprendere o capire certe cose. La conoscenza di questi segreti e creature è rappresentata da una nuova abilità che va di pari passo con il punteggio di Sanità del personaggio: Conoscenze (sapienza proibita).

Questo tipo di conoscenza erode permanentemente la capacità di un personaggio di mantenere un comportamento stabile ed equilibrato, e la Sanità attuale del personaggio non può mai essere superiore a 99 meno il modificatore che il personaggio ha nell'abilità Conoscenze (sapienza proibita). Questo numero (99 meno i gradi in Conoscenze [sapienza proibita]) è la Sanità massima del personaggio.

CONOSCENZE (SAPIENZA PROIBITA) (NESSUNA)

Il personaggio sa Ciò Che Non Si Dovrebbe Sapere. Il personaggio ha avuto orribili esperienze soprannaturali e letto tomi proibiti, apprendendo segreti davvero terribili che minacciano tutto ciò in cui ha sempre creduto. Dal momento che queste rivelazioni sfidano la logica o fatti comunemente accettati, non ha alcuna importanza quanto si sia intelligenti o saggi nell'uso di questa abilità, ma solo quanta esposizione a questi segreti oscuri si abbia ricevuta.

Prova: Rispondere a una domanda riguardo le orribili divinità e segreti che si nascondono ai margini della realtà ha CD 10 (per domande molto facili), 15 (per domande elementari) o da 20 a 30 (per domande difficili o molto complesse). A differenza di altri campi di studio, non esiste praticamente nessuna domanda davvero facile associata alle conoscenze oscure.

È possibile usare questa abilità per identificare mostri e i loro poteri speciali e vulnerabilità. In generale, la CD di questa prova è pari a 10 + i DV del mostro. Una prova riuscita permette al personaggio di ricordare un'informazione utile riguardo il mostro. Per ogni 5 punti di cui il risultato della prova supera la CD, il DM può fornire un'altra informazione utile.

Il DM può decidere quali mostri siano soggetti all'abilità Conoscenze (sapienza proibita) e quali mostri siano soggetti alle Conoscenze descritte nel *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, il DM può decidere che Conoscenze (piani) è comunque l'abilità rilevante per apprendere o conoscere gli esterni, piuttosto che permettere di identificarli con Conoscenze (sapienza proibita). Nella maggior parte delle campagne che usano la variante della Sanità, le aberrazioni e le melme dovrebbero essere identificate da Conoscenze (sapienza proibita) piuttosto che rispettivamente da Conoscenze (arcane) e Conoscenze (dungeon).

Azione: Di solito nessuna. Nella maggior parte dei casi, effettuare una prova di Conoscenze non richiede un'azione: si sa la risposta oppure no.

Ritentare: No. La prova rappresenta ciò che il personaggio sa, e pensare ancora sull'argomento non permette di apprendere qualcosa che non si è già imparato.

Speciale: Non si possono ottenere gradi in questa abilità spendendo punti abilità. Si possono ottenere gradi solo leggendo tomi proibiti o avendo esperienze con creature orribili. Ogni grado ottenuto in questa abilità riduce permanentemente la Sanità massima di 1 punto: più si apprende sulle orribili verità che si celano nella realtà, meno si è in grado di condurre una vita normale.

Il primo episodio di follia di un personaggio (cioè il manifestarsi di una demenza temporanea o indefinita) conferisce 2 gradi nell'abilità Conoscenze (sapienza proibita), diminuendo di conseguenza la Sanità massima di 2 punti. Ogni volta che un personaggio fallisce una prova di Sanità ed è vittima di un altro episodio di demenza, ottiene un ulteriore grado di Conoscenze (sapienza proibita).

Ad esempio, Caldark ha 1 grado in Conoscenze (sapienza proibita) dopo aver letto uno strano manoscritto. Poi esce fuori e vede una bestia del caos, e diventa indefinitamente demente, la sua mente sconvolta incapace di comprendere la strana creatura che ha incontrato. Dato che non è mai impazzito prima, il suo giocatore aggiunge 2 gradi di Conoscenze (sapienza proibita) alla scheda del personaggio di Caldark. Ora la Sanità massima di Caldark è 96 (99 meno 3 gradi di Conoscenze [sapienza proibita]).

Non è possibile acquisire l'abilità Conoscenze (sapienza proibita) durante la creazione del personaggio. Questa abilità non ha però limiti di grado massimo; il livello del personaggio non limita il numero di gradi in Conoscenze (sapienza proibita) che si possono acquisire.

Status: Nel corso della durata dell'incantesimo, in aggiunta al suo normale effetto, l'incantatore può percepire se il soggetto soffra di perdita di Sanità, demenza temporanea, demenza indefinita o demenza permanente.

Leggere tomi proibiti

Tomi occulti aggiungono gradi all'abilità Conoscenze (sapienza proibita) del personaggio e insegnano incantesimi arcani. Studiare e comprendere questi libri fa sì che tutto ciò che si conosce venga avvolto dalle ombre. Il potere consumante di una realtà superiore attanaglia l'anima. Che si cerchi di ritirarsi dall'esperienza o si cerchi di nutrirsene ancora di più, essa distrugge ciò che crediamo, aprendoci alle sconvolgenti verità delle divinità oscure.

Per ogni simile libro incontrato, il DM deve determinare un periodo di esame, la CD di Conoscenze (arcane) per comprenderlo, il numero di incantesimi contenuto in esso, la perdita di Sanità che avviene dopo averne completato l'esame, e i gradi di Conoscenze (sapienza proibita) ottenute dallo studio del libro. Sebbene il DM sia libero di disporre questi parametri a qualsiasi valore egli ritenga appropriato per la campagna o avventura, la Tabella 6-7: "Esempi di tomi proibiti" fornisce alcune combinazioni suggerite di questi parametri.

ABITUARSI ALL'ORRORE

Mai sottovalutare la capacità di una mente senziente di adattarsi anche alle più orripilanti esperienze. Leggere e rileggere lo stesso pezzo di testo inquietante o vedere la stessa immagine orribile più e più volte alla fine non provocherà più nessuna perdita di Sanità. In un ragionevole intervallo di gioco, di solito una singola sessione, i personaggi non dovrebbero perdere più punti Sanità per la visione di mostri di un tipo particolare del massimo di punti possibile che un personaggio potrebbe perdere per la vista di un simile mostro. Ad esempio, la perdita di Sanità per vedere un singolo zombi umano è 1/1d6. Quindi, nella stessa giornata di gioco o nella stessa sessione di gioco, nessun personaggio dovrebbe perdere più di 6 punti Sanità per la vista di un qualsiasi numero di zombi. Tenere a mente che l'interpretazione di "ragionevole intervallo" può variare in base al DM e alla situazione. Quando lo ritiene opportuno, il DM dovrebbe determinare che l'orrore è rinnovato e i punti vengono di nuovo persi.

Apprendere o lanciare incantesimi non sarà mai un evento normale. Non importa quante volte un personaggio lanci un incantesimo, non importa che intervallo di tempo ci sia tra un lancio e l'altro, la perdita di Sanità è sempre la stessa. Ciò vale anche per qualsiasi cosa il personaggio faccia volontariamente. Per esempio, se uccidere brutalmente un amico costa 2/1d10 Sanità, questa perdita avverrà ogni volta, anche dopo che il personaggio ha perso il massimo di punti possibile (10) dopo il primo omicidio commesso.

La follia sul volto di un mago

TIPI DI DEMENZA

La demenza del personaggio è indotta da una rapida successione di sconvolgenti esperienze o orribili rivelazioni, eventi di solito connessi a dei oscuri, creature dai Piani Esterni o potenti incantesimi.

Incontri orripilanti possono provocare una di queste tre condizioni di squilibrio mentale: demenza temporanea, indefinita o permanente. Le prime due, demenza temporanea o indefinita, possono essere curate. La terza, demenza permanente, avviene quando i punti Sanità del personaggio sono ridotti a -10 o meno. Questa condizione non può essere curata.

Demenza temporanea

Ogni volta che un personaggio perde punti Sanità pari a metà del suo punteggio di Saggezza da un singolo episodio che provoca perdita di Sanità, ha sperimentato uno shock sufficiente che il DM può richiedere una prova di Sanità. Se la prova fallisce, il personaggio realizza il pieno significato di ciò che ha visto o sperimentato e diventa temporaneamente pazzo. Se la prova riesce, il personaggio non impazzisce, ma potrebbe non ricordare chiaramente ciò che ha sperimentato (un trucco che gioca la mente per proteggersi).

La demenza temporanea potrebbe durare pochi minuti o alcuni giorni. Forse il personaggio acquisisce una fobia o feticcio appropriato alla situazione, sviene, diviene isterico, o soffre di tic nervosi, ma può comunque reagire ancora in maniera sufficientemente razionale da scappare o nascondersi dalla minaccia.

Un personaggio che soffre di demenza temporanea rimane in questo stato per un numero di round o ore; tirare un d% e consultare la Tabella 6-8: "Durata della demenza temporanea" per vedere se la demenza è a lungo o corto termine. Dopo aver determinato la durata della demenza, tirare d% e consultare la Tabella 6-9 o 6-10 per identificare lo specifico effetto della demenza. Il DM deve descrivere l'effetto cosicché il giocatore possa interpretarlo di conseguenza. Idee per fobie ed episodi di demenza sono descritte più avanti in questo capitolo.

Un'applicazione riuscita dell'abilità Guarire (vedi "L'abilità Guarire e il trattamento mentale", più avanti) può alleviare o cancellare la demenza temporanea.

Illus. di W. England

Tabella 6-8: Durata della demenza temporanea

d%	Tipo di demenza temporanea	Durata
01-80	Breve termine	1d10+4 round
81-100	Lungo termine	1d10x10 ore

Tabella 6-9: Effetti della demenza temporanea a breve termine

d%	Effetto
01-20	Il personaggio sviene (può essere risvegliato da un'azione vigorosa che richiede 1 round; dopodiché il personaggio è scosso fino al termine della durata).
21-30	Il personaggio urla in modo incessante.
31-40	Il personaggio fugge in preda al panico.
41-50	Il personaggio ha una forte reazione emotiva (risate o pianti isterici, per esempio).
51-55	Il personaggio comincia a farfugliare frasi sconnesse o viene colto da un eccesso di logorrea.
56-60	Il personaggio è colpito da una fobia intensa e paralizzante.
61-65	Il personaggio ha una reazione omicida diretta alla persona che si trova più vicino.
66-70	Il personaggio sviluppa deliri o allucinazioni (il contenuto è a discrezione del DM).
71-75	Il personaggio viene colto da ecoprassia o ecolalia (ripete ciò che le persone intorno a lui fanno o dicono).
76-80	Il personaggio viene colto da un malsano desiderio di mangiare (fango, sporcizia, cannibalismo ecc.).
81-90	Il personaggio cade in uno stato di stupore (assume una posizione fetale e rimane indifferente a ciò che gli accade intorno).
91-99	Il personaggio diventa catatonico (non ha più interesse per ciò che succede; può essere forzato a muoversi o a compiere semplici azioni, ma non lo farà mai di volontà propria).
100	Tirare sulla Tabella 6-10: "Effetti di demenza temporanea a lungo termine".

Tabella 6-10: Effetti di demenza a lungo termine

d%	Effetto
01-10	Il personaggio sviluppa rituali di tipo ossessivo-compulsivo (si lava le mani continuamente, prega senza interruzione, cammina con un ritmo particolare, cerca di non calpestare le crepe sul pavimento, controlla senza sosta se la balestra è carica, e altre azioni simili).
11-20	Il personaggio sviluppa deliri o allucinazioni (il contenuto è a discrezione del DM).
21-30	Il personaggio diventa paranoico.
31-40	Il personaggio è colpito da una forma grave di fobia (si rifiuta di avvicinarsi alla fonte delle sue paure a meno che non riesca a superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20).
41-45	Il personaggio presenta delle pulsioni sessuali bizzarre (esibizionismo, ninfomania o satiriasi, teratofilia, necrofilia, e altre simili).
46-55	Il personaggio sviluppa un forte attaccamento verso un "talismano" (tiene sempre con sé uno specifico oggetto, tipo di oggetto o persona) e non riesce a fare nulla se non è in sua presenza.
56-65	Il personaggio sviluppa cecità o sordità psicosomatica, oppure perde senza apparente motivo l'uso di uno o più arti.
66-75	Il personaggio presenta tic o tremori incontrollabili (subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza, eccetto quelli di natura esclusivamente mentale).
76-85	Il personaggio è affetto da amnesia (il ricordo delle persone care scompare per primo; l'abilità Conoscenze diventa inutile).
86-90	Il personaggio vive un periodo di psicosi reattive (deliri, allucinazioni, comportamenti bizzarri).
91-95	Il personaggio perde la capacità di comunicare attraverso la parola o la scrittura.
96-100	Il personaggio diventa catatonico (non ha più interesse per ciò che succede; può essere forzato a muoversi o a compiere semplici azioni, ma non lo farà mai di volontà propria).

La demenza temporanea termina quando è trascorsa la durata indicata sulla Tabella 6-8, o prima se il DM lo considera appropriato.

Terminato un episodio di demenza temporanea, dovrebbero rimanere tracce o addirittura segni profondi dell'esperienza. Non c'è motivo per cui, ad esempio, una fobia dovrebbe lasciare la mente di qualcuno così in fretta come un guerriero estrae la sua spada. Ciò che rimane dopo un breve episodio di demenza temporanea dovrebbe esercitare un'influenza costante sul personaggio. Il personaggio potrebbe essere un po' scosso, ma la sua mente cosciente è tornata a gestire lo spettacolo.

Come regola variante, se l'ammontare di Sanità persa eccede l'attuale punteggio di Saggezza del personaggio, considerare la demenza temporanea sempre come se fosse della varietà a lungo termine.

Demenza indefinita

Se un personaggio perde il 20% (un quinto) dei suoi attuali punti Sanità nello spazio di 1 ora, diventa indefinitamente demente. Il DM giudica quanto l'impatto degli eventi richiede una simile misura. Alcuni DM non applicano mai questo concetto se non al risultato di un singolo tiro, dato che la condizione può rimuovere i personaggi dal gioco per lunghi periodi. Un episodio di demenza indefinita dura 1d6 mesi di gioco (o quel che decide il DM). I sintomi di demenza indefinita possono non essere immediatamente apparenti (cosa che può dare al DM ulteriore tempo per decidere gli effetti di questa esplosione di follia).

La Tabella 6-11: "Demenza indefinita casuale" viene fornita per aiutare a selezionare la forma assunta dalla demenza indefinita del personaggio. (I disordini mentali menzionati nella tabella vengono spiegati più avanti in questa sezione). Molti DM preferiscono scegliere un modo appropriato di manifestazione della demenza, basato sulle circostanze che l'hanno provocata. È anche buona idea consultarsi con il giocatore del personaggio afflitto per vedere quale tipo di malattia mentale preferirebbe interpretare.

Lo stato di demenza indefinita è totale e incapacitante. Ad esempio, uno schizofrenico potrebbe camminare per strada mentre blatera e gesticola, trovare un riparo rudimentale, mendicare abbastanza cibo per sopravvivere, ma la maggior parte dei suoi processi mentali lo hanno abbandonato. Non riesce a interagire a modo con amici, familiari e conoscenti. Conversazione, collaborazione e qualsiasi tipo di rispetto per la persona sono scomparsi dalla sua psiche.

È possibile che i personaggi con demenza indefinita possano essere ancora presi come personaggi giocanti, a seconda del disturbo che li colpisce. Il personaggio può comunque cercare di cavarsela follemente per il resto dell'avventura. Data la sua indebolita presa sulla realtà, sarà probabilmente più un pericolo per sé e per gli altri.

Come regola generale, un personaggio che soffre di demenza indefinita dovrebbe essere rimosso dal gioco attivo finché non recupera. A discrezione del DM, il giocatore del personaggio potrebbe usare un personaggio temporaneo fino al termine della storia. Che questo personaggio "di sostituzione" sia un PNG incontrato nell'avventura, un personaggio dello stesso livello del resto del gruppo, uno o due livelli sotto il resto dei personaggi, o addirittura un personaggio di 1° livello, è a discrezione del DM. DM diversi hanno modi diversi di gestire questa transizione.

Se un personaggio diventa indefinitamente demente vicino al termine dell'avventura, il DM potrebbe decidere di far co-

minciare l'avventura successiva dopo che il personaggio pazzo ha recuperato.

I personaggi che soffrono di demenza indefinita sono nel limbo, incapaci di aiutare se stessi o gli altri. L'abilità Guarire può essere usata per ripristinare punti Sanità in questo periodo, ma la demenza rimane.

Dopo il recupero, una vittima mantiene tracce di follia. Ad esempio, anche se un personaggio sa di non essere più pazzo, potrebbe aver paura ad andare a dormire se la sua demenza si fosse manifestata in forma di terribili incubi. Il personaggio è in controllo delle proprie azioni, ma l'esperienza della pazzia lo ha cambiato, forse per sempre.

Tabella 6-11: Demenza indefinita casuale

d%	Tipo di disordine mentale
01-15	Disturbo d'ansia (comprende anche forme gravi di fobia)
16-20	Disturbi dissociativi (amnesia, personalità multiple)
21-25	Disturbi dell'alimentazione (anoressia, bulimia)
26-30	Disturbi del controllo degli impulsi (compulsioni)
31-35	Disturbi dell'umore (episodio maniacale/depressione)
36-45	Disturbi della personalità (varie forme di nevrosi)
46-50	Disturbi psicosessuali (sadismo, ninfomania)
51-55	Disturbi psicorazziali
56-70	Schizofrenia/Disturbi psicotici (deliri, allucinazioni, paranoia, catatonia)
71-80	Disturbi del sonno (incubi, sonnambulismo)
81-85	Disturbi somatoformi (affezioni psicosomatiche)
86-95	Disturbi da abuso di sostanze (dipendenza da alcol o droghe)
96-100	Altri disturbi (megalomania, donchisciottismo, panzaismo)

Demenza permanente

Un personaggio il cui punteggio di Sanità scende a -10 diventa permanentemente pazzo. Il personaggio diventa un PNG sotto il controllo del Dungeon Master.

Un personaggio con demenza permanente può essere ridotto a un pazzo sbavante o esternamente indistinguibile da una persona normale; in entrambi i casi, è internamente corrotto dal suo perseguimento della conoscenza e potere. Alcuni dei cultisti più pericolosi del mondo sono personaggi che sono diventati permanentemente pazzi, corrotti dalle conoscenze proibite, e che "sono passati dall'altra parte".

Un personaggio può diventare permanentemente pazzo da forze diverse dagli dei oscuri o dalle conoscenze proibite. In questi casi, la corruzione morale non è necessaria. Il DM potrebbe decidere di considerare sorti differenti di demenza permanente, tirando casualmente o scegliendo tra i disordini mentali sulla Tabella 6-11: "Demenza indefinita casuale", di sopra.

Un personaggio che è diventato permanentemente pazzo non può più tornare normale (in alcune campagne, i personaggi permanentemente pazzi possono essere curati con l'aiuto di potenti magie). È per sempre perso nel proprio mondo. Ciò non vuol dire per forza una vita da recluso dalla società, semplicemente che il personaggio si è così estraniato dalla realtà che le funzioni normali non potranno mai più essere recuperate. Potrebbe riuscire a condurre, entro certi limiti, una vita più o meno normale se tenuto lontano dagli stimoli che provocano forti risposte dal suo singolo caso. Ma le ricadute sono facili. La sua calma facciata può essere distrutta in pochi secondi se anche il più piccolo ricordo di ciò che lo ha fatto divenire pazzo disturba il suo fragile equilibrio. Ad ogni modo, l'eventuale destino di un personaggio permanentemente pazzo è una questione che possono decidere solo il singolo Dungeon Master e giocatore.

GUADAGNARE O RECUPERARE SANITÀ

Il punteggio di Sanità di un personaggio non può mai aumentare durante gli eventi di una campagna. Sebbene il punteggio di Sanità di un personaggio non possa mai eccedere 99 meno i suoi gradi in Conoscenze (sapienza proibita), la sua Sanità massima e Sanità attuale possono eccedere la sua Sanità iniziale.

Avanzamento di livello: La Sanità attuale di un personaggio può diventare più alta della sua Sanità iniziale come frutto della progressione di livello: ogni volta che un personaggio ottiene un nuovo livello, tira 1d6 e somma il risultato alla sua attuale Sanità. Alcuni DM possono ritenere questo auto-miglioramento come antitetico al tono cupo di questa variante, e quindi non concederlo. Altri possono concederlo se il giocatore riesce a tirare più dei suoi punti attuali di Sanità dopo che il personaggio ha guadagnato un livello. La maggior parte dei Dungeon Master dovrebbe trovare il problema irrilevante, dato che i personaggi continueranno a impazzire a prescindere da quanti punti Sanità abbiano. È una cosa di cui i giocatori dovrebbero essere consapevoli, ma non preoccuparsi.

Ricompense per la storia: Il DM potrebbe decidere di incrementare la Sanità attuale del personaggio se sventa un grande orrore, piano demoniaco o altra impresa nefanda.

Terapia mentale

Per fornire adeguata terapia mentale, un terapista dovrebbe avere l'abilità Guarire. Un trattamento intensivo può ripristinare punti Sanità a un personaggio disturbato. I punti Sanità ripristinati in questa maniera non possono mai permettere al punteggio di Sanità del paziente di eccedere la sua Sanità iniziale o Sanità massima, quale che sia inferiore. Un personaggio può avere un solo guaritore alla volta. Vedi il riquadro "L'abilità Guarire e il trattamento mentale" per una descrizione dettagliata di come funziona.

Si possono utilizzare anche alcuni trattamenti per aiutare un personaggio a fuoriuscire da un episodio di demenza temporanea (ad esempio, da un attacco di panico acuto). Non velocizza il recupero dalla demenza indefinita, ma può rafforzare un personaggio aumentando i suoi punti Sanità. Il recupero dalla demenza indefinita avviene solo col tempo (di solito 1d6 mesi). È indipendente dai punti Sanità del personaggio e non vi è per nulla collegato. Un personaggio può essere sano con 24 punti Sanità e pazzo con 77 punti Sanità.

Ristorare Sanità con la magia

Il modo in cui la perdita di Sanità e la guarigione magica interagiscono può influenzare molto lo stile di gioco. A un estremo, il

REGOLA VARIANTE: FOLLE CONOSCENZA

A discrezione del DM, un personaggio che è appena impazzito può meglio comprendere la situazione o l'entità che ne ha provocato la follia. Il giocatore deve effettuare una prova di Saggezza con CD 15 per ottenere la comprensione. L'informazione fornita da questa improvvisa consapevolezza è a discrezione del DM, ma può comprendere qualche nozione sull'origine della creatura o un fatto riguardo la sua natura (abitudini nutritive, habitat naturale, debolezze), un indizio sull'identità di un omicida sulla scena di un delitto, o qualche suggerimento su una località di grande importanza

DM può determinare che la magia può facilmente curare la perdita di Sanità, in quel caso la Sanità diventa poco più che una versione specializzata di "punti ferita mentali" che comprendono un brutto effetto collaterale (la demenza). In questo caso, i personaggi possono ritornare a piena Sanità con uno o due giorni di riposo e lancio di incantesimi.

All'altro estremo, la campagna potrebbe essere strutturata in modo che la guarigione magica possa fare poco o nulla per ripristinare la Sanità, e anche i potenti incantatori divini in grado di curare le più mortali malattie fisiche rifuggano gli incontri che possano provocare la perdita di punti Sanità. Gli incantesimi che possono potenzialmente ripristinare i punti Sanità sono discussi di seguito. Il DM dovrebbe sentirsi libero di scegliere quali di questi effetti di incantesimo siano presenti nel gioco, ma una volta stabiliti, gli effetti non dovrebbero poi cambiare in mezzo alla campagna.

Calmare emozioni: Questo incantesimo non può ristorare direttamente la Sanità, ma può temporaneamente mitigare gli effetti della demenza temporanea o permanente. Mentre l'incantesimo è attivo, i bersagli agiscono con calma e ignorano i cambi di atteggiamento provocati dalla perdita di Sanità.

Desiderio: L'incantesimo può ristorare un personaggio alla massima Sanità anche se la sua Sanità attuale è scesa a -10. *Desiderio* guarisce anche la demenza permanente.

Desiderio limitato: L'incantesimo può ristorare un personaggio alla massima Sanità anche se la sua Sanità attuale è scesa a -10. *Desiderio limitato* non guarisce la demenza permanente.

Espiazione: Sebbene questo incantesimo di solito non ripristini la Sanità, può essere utilizzato in quei rari casi in cui le azioni del personaggio lo inducono a commettere un atto malvagio che provoca al personaggio perdita di punti Sanità. Se *cerca* o *costrizione* viene combinato all'incantesimo *espiazione*, i punti Sanità non vengono ripristinati finché l'impresa non viene completata. Un uso riuscito dell'incantesimo *espiazione* può ripristinare tutti i punti Sanità persi per il risultato diretto di atti malvagi di cui il personaggio si pente.

Guarigione: In aggiunta ai suoi normali effetti, *guarigione* ristora 10 punti Sanità e rimuove tutte le forme di demenza temporanea.

Miracolo: L'incantesimo può ristorare un personaggio alla massima Sanità anche se la sua Sanità attuale è scesa a -10. *Miracolo* guarisce anche la demenza permanente.

Ristorare: Se l'incantatore lo desidera, *ristorare* può ristorare 1d6 punti Sanità per ogni due livelli alla creatura bersaglio (max 5d6) invece di avere i suoi normali effetti.

Ristorare inferiore: Se l'incantatore lo desidera, *ristorare inferiore* può ristorare 1d4 punti Sanità invece di avere i suoi normali effetti.

Ristorare superiore: Se l'incantatore lo desidera, *ristorare superiore* può riportare la creatura bersaglio alla Sanità massima invece di avere i suoi normali effetti.

Vuoto mentale: Mentre l'incantesimo è attivo, il soggetto è immune alla perdita di Sanità.

Trattamenti alchemici

Nel mondo reale, le droghe psichiatriche giocano un ruolo chiave nel trattamento moderno dei disordini mentali. Sebbene le droghe psichiatriche furono amministrate ai pazienti nella prima parte del 20° secolo, solo negli anni '40 e dopo divennero efficaci in maniera consistente nel trattamento dei sintomi dei traumi emotivi.

In un gioco fantasy, il DM dovrebbe decidere se erbe rare e sostanze alchemiche possano fornire lo stesso beneficio che forniscono le moderne droghe psichiatriche. È abbastanza credibile, ad esempio, che i Maghi Rossi di Thay dall'*Ambientazione di* Forgotten Realms abbiano scoperto dei mezzi alchemici per isolare le sostanze che influenzano in modo profondo la mente, offrendo gli stessi benefici della medicina moderna. Quindi, il DM deve solo decidere quanto voglia che sia facile che i personaggi superino la perdita di Sanità e gli effetti di demenza. Una volta noto il tono che si desidera la campagna abbia, il DM può determinare la disponibilità dei trattamenti alchemici. La variante Sanità assume che gli alchimisti capaci siano in grado di creare sostanze che offrono gli stessi benefici delle droghe psichiatriche.

Finché un personaggio può permettersi le giuste erbe e sostanze alchemiche ed è in grado di ingerirle, i sintomi della demenza indefinita possono essere ignorati. Ingerire queste sostanze e droghe alchemiche non rende un personaggio immune o addirittura particolarmente resistente a ulteriori perdite di Sanità. Una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25 è necessaria per preparare le erbe e sostanze giuste e somministrare il dosaggio appropriato.

L'ABILITÀ GUARIRE E IL TRATTAMENTO MENTALE

Le regole della Sanità qui presentate forniscono un nuovo uso per l'abilità Guarire, permettendo a guaritori addestrati di aiutare i personaggi a recuperare i punti Sanità persi. La CD e l'effetto di una prova di Guarire effettuata per ristorare la Sanità persa dipende se il terapista sta cercando di offrire una cura immediata o a lungo termine.

Cura immediata: Quando qualcuno soffre di un episodio di demenza temporanea, un terapista può tirarlo fuori: calmando il suo terrore, risvegliandolo dallo stupore o facendo qualsiasi altra cosa necessaria per riportare il paziente alle condizioni in cui si trovava prima della demenza temporanea. Per farlo deve effettuare una prova di Guarire con CD 15 come azione di round completo.

Un terapista può anche utilizzare la cura immediata per stabilizzare il punteggio di Sanità di un personaggio la cui attuale Sanità sia tra -1 e -9. Una prova riuscita con CD 15 (richiede un'azione di round completo) porta il punteggio di Sanità del personaggio a 0.

Cura a lungo termine: Fornire cure a lungo termine significa trattare una persona mentalmente disturbata per un giorno o più in un luogo lontano dallo stress e dalle distrazioni. Un terapista deve spendere 1d4 ore al giorno a non fare nulla tranne parlare al paziente. Se il terapista effettua una prova di Guarire con CD 20 al termine di questo periodo, il paziente recupera 1 punto Sanità. Un terapista può curare fino a sei pazienti alla volta; ogni paziente oltre il primo aggiunge 1 ora al tempo totale al giorno da dedicare alla terapia. La prova deve essere effettuata ogni giorno per ciascun paziente. Un tiro di 1 su una di queste prove di Guarire indica che il paziente perde 1 punto di Sanità per quella giornata, dato che regredisce mentalmente a causa degli orrori che ha ricordato.

Variante - Conoscenze (terapia mentale): Una nuova abilità chiamata Conoscenze (terapia mentale) può servire da metodo primario per trattare coloro che hanno subito perdite di Sanità. Conoscenze (terapia mentale) è un'abilità basata sulla Saggezza che non può essere utilizzata senza addestramento. Se si usa questa variante, i personaggi con l'abilità Guarire possono offrire solo cure immediate, ma non a lungo termine. L'abilità Conoscenze (terapia mentale) permette entrambi i tipi di trattamento.

Nota: Se nella campagna sono presenti metodi magici di ristorare la Sanità, di solito non vale la pena includere l'abilità Conoscenze (terapia mentale) come abilità separata, dato che i personaggi avranno maggiore comodità nell'uso della magia piuttosto che spendere preziosi punti abilità in un'abilità così specialistica. Se la magia non può ristorare la Sanità, la capacità di ristorare la Sanità tramite altri metodi è molto più importante, e Conoscenze (terapie mentali) dovrebbe esistere come abilità separata.

Tabella 6-12: Droghe

Nome	Tipo	Prezzo	CD di Artigianato (alchimia)	Dipendenza[1]
Arthorvin	Ingestione CD 12	5 mo	25	Bassa
Carthagu	Ingestione CD 13	5 mo	25	Bassa
Foglia di mertoran	Ingestione CD 13	10 mo	25	Trascurabile
Zixalix	Ingestione CD 16	15 mo	25	Media

1 Discusso nella sezione seguente

Il trattamento alchemico a lungo termine può ripristinare punti Sanità, proprio come l'abilità Guarire. Per ogni mese in cui il personaggio assume un medicamento psichiatrico prescritto, recupera 1d3 punti Sanità. Come per il trattamento con l'abilità Guarire, la terapia a lungo termine con droghe non può mai far salire l'attuale Sanità del personaggio sopra la sua Sanità iniziale.

Un personaggio non può recuperare nello stesso mese sanità sia dal trattamento con l'abilità Guarire che con il trattamento alchemico.

Droghe e Sanità

Le droghe in D&D seguono molte delle stesse regole dei veleni, permettendo a chi le assume un tiro salvezza per resistere ai loro effetti iniziali e secondari. *Ritarda veleno, neutralizza veleno* e simili effetti negano o terminano gli effetti di una droga, ma non fanno recuperare punti ferita, danni alle caratteristiche o altri danni provocati dalla sostanza.

Una creatura che è consenziente a prendere una droga fallisce automaticamente entrambi i tiri salvezza. Non è possibile fallire intenzionalmente il primo tiro salvezza ma cercare di salvarsi contro l'effetto secondario, e viceversa. La CD dei tiri salvezza è fornita per le situazioni in cui un personaggio viene drogato contro la sua volontà.

Le droghe vengono anche utilizzate nella cura della demenza. Le droghe descritte di seguito influenzano tutte in qualche modo la Sanità del personaggio.

Per maggiori dettagli sulle droghe e consigli sull'appropriata introduzione delle droghe in una campagna, vedi il *Libro delle Fosche Tenebre* o *Signori dell'Oscurità*.

Droghe di esempio

Di seguito vengono presentati alcuni esempi di droghe che possono essere introdotte in una campagna; molte di esse sono efficaci contro qualche tipo di disordine mentale. La Tabella 6-12 fornisce alcune specifiche per ciascuna droga, e la descrizione del testo per ognuna fornisce le seguenti informazioni aggiuntive.

Effetto iniziale: L'effetto della droga se il tiro salvezza iniziale sulla Tempra fallisce.

Effetto secondario: L'effetto della droga se il tiro salvezza secondario sulla Tempra dopo 1 minuto dall'ingestione fallisce.

Effetti collaterali: Gli effetti collaterali (se ci sono) che occorrono immediatamente dopo l'assunzione della droga.

Sovradosaggio: Cosa (se mai) costituisce un sovradosaggio e i suoi effetti sul personaggio.

Arthorvin

Una fragrante polvere grigia fatta di rari vegetali magici, la droga chiamata arthorvin è un trattamento alchemico appropriato per disturbi d'ansia, d'umore e dissociativi.

Effetto iniziale: 1 danno al Carisma.

Effetto secondario: L'utilizzatore si trova in un calmo e pacifico stato mentale per 2d4 ore e ottiene un bonus alchemico di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Effetti collaterali: L'arthorvin produce un generale intorpidimento delle emozioni e reazioni di chi la assume. Mentre la droga è in azione, chi la usa subisce una penalità di -1 a tutte le prove di iniziativa.

Sovradosaggio: n/a.

Carthagu

Carthagu è una sottile foglie di tè verde servita calda. È un trattamento alchemico appropriato per problemi compulsivi, disordini del mangiare e del sonno.

Effetto iniziale: 2 danni alla Forza.

Effetto secondario: Il carthagu allevia diversi disturbi mentali, fornendo sollievo dai sintomi dei disturbi indicati per un massimo di 8 ore.

Effetti collaterali: n/a.

Sovradosaggio: n/a.

Foglia di mertoran

Una foglia di mertoran seccata, trattata e masticata fornisce un trattamento alchemico appropriato per disturbi della personalità e per abuso di sostanze.

Effetto iniziale: 1 danno alla Destrezza.

Effetto secondario: Chi ne fa uso diventa più confidente, ottenendo un bonus alchemico di +1 al Carisma per 1 ora.

Effetti collaterali: Mentre la droga è attiva e per le 12 ore successive, la foglia di mertoran allevia i sintomi più gravi dei disturbi indicati.

Sovradosaggio: n/a.

Zixalix

Potente combinazione di molte erbe rare e sostanze alchemiche, lo zixalix fornisce un trattamento alchemico appropriato per disturbi somatoformi, psicotici (compresa la schizofrenia) e psicosessuali.

Effetto iniziale: 1d4 danni all'Intelligenza.

Effetto secondario: Lo zixalix attenua i sintomi più gravi dei disturbi indicati.

Effetti collaterali: n/a.

Sovradosaggio: Se vengono assunte più di tre dosi in un periodo di 24 ore, il personaggio subisce 1d4 danni alla Costituzione.

Dipendenza dalla droga

La dipendenza dalla droga funziona in maniera simile alle malattie descritte nella *Guida del Dungeon Master*. Le peculiarità di certe forme di dipendenza sono riassunte nella tabella seguente. Dopo l'esposizione iniziale (ogni volta che un personaggio assume o applica una droga con un grado di dipendenza), il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o diventare dipendente. Invece di avere un periodo di incubazione come una malattia, una droga ha un periodo di appagamento, che è la lunghezza di tempo che una singola dose rimane efficace nel sistema del personaggio. La dipendenza, se non appagata da ulteriori dosi della droga, procede come una malattia: il personaggio subisce danni alle caratteristiche ogni giorno finché non supera un tiro salvezza sulla Tempra.

Dipendenza

Grado di dipendenza	Temp CD	Periodo di appagamento	Danni
Trascurabile	4	1 giorno	1d3-2 Des (può essere 0)
Basso	6	10 giorni	1d3 Des
Medio	10	5 giorni	1d4 Des, 1d4 Sag
Alto	14	1 giorno	1d6 Des, 1d6 Sag, 1d6 Cos
Estremo	25	1 giorno	1d8 Des, 1d8 Sag, 1d6 Cos, 1d6 For

Grado di dipendenza: Ogni droga è valutata in base al suo potenziale di dipendenza, dal più basso (trascurabile) al più alto (estremo). A volte, la dipendenza a lungo termine di un individuo aumenta il grado di dipendenza di una droga per quella persona. Le droghe con grado trascurabile non sono soggette a questo cambiamento. Le droghe più forti aumentano la loro dipendenza di un grado per ogni due mesi che il personaggio rimane dipendente dalla droga. Un personaggio che recupera da una dipendenza e poi diventa di nuovo dipendente alla stessa droga, lo fa al grado di dipendenza che la droga aveva prima del suo precedente recupero.

Appagamento: Ogni volta che un usufruitore assume una droga da cui è dipendente, è saziato e allontana i sintomi della dipendenza per un periodo di tempo indicato sulla tabella. Ogni volta che il periodo di appagamento termina prima che il personaggio assuma un'altra dose, la CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere al danno (vedi sotto) incrementa di 5. La dose che provoca la dipendenza del personaggio viene conteggiata al fine di tenere traccia del periodo di appagamento.

Danni: Un utente dipendente che non è appagato subisce l'ammontare di danni alle caratteristiche indicato ogni giorno, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra.

Guarigione: Se un personaggio supera due tiri salvezza di fila, ha sconfitto la dipendenza e recupera, e non subisce più danni dai sintomi della dipendenza.

Un incantesimo *ristorare inferiore* o *ristorare* può negare parte o tutti i danni alle caratteristiche provocati dalla dipendenza, ma il giorno successivo la vittima potrebbe subire di nuovo danni alle caratteristiche se continua a fallire il suo tiro salvezza sulla Tempra. *Rimuovi malattia* fa immediatamente recuperare un personaggio dalla dipendenza, ma non cura il danno alle caratteristiche. *Ristorare superiore* o *guarigione* procurano il recuperano e la guarigione di tutti i danni alle caratteristiche per via della dipendenza.

TRATTAMENTO DELLA DEMENZA

La demenza temporanea termina talmente in fretta che i progetti di trattamento sono praticamente inutili; svolge il suo corso abbastanza rapidamente che bisogna solo proteggere il personaggio sconvolto da ulteriori shock o danni. D'altra parte, il trattamento della demenza permanente non ha importanza. Per definizione, un personaggio permanentemente pazzo non recupera più, non importa quanto sia bravo il terapista o la struttura. Quindi, la demenza indefinita è spesso l'unica forma di malattia mentale che può essere curata con interventi e trattamenti.

Dopo 1d6 mesi, se non viene disturbato da ulteriori traumi e con l'accordo del Dungeon Master, un personaggio indefinitamente demente può trovare sufficiente equilibrio mentale da rientrare nel mondo. Tre tipi di cure non magiche possono aiutare il personaggio a recuperare punti Sanità durante questo periodo di recupero. Quando sceglie tra di essi, il DM e il giocatore dovrebbero considerare le risorse del personaggio, i suoi amici e parenti, e quanto saggiamente si è comportato in passato. Nella maggior parte delle campagne, i trattamenti magici descritti sopra (vedi "Ristorare Sanità con la magia") permettono al personaggio di rientrare in gioco dopo un periodo breve o con poche spese.

Cura privata

La migliore cura disponibile è a casa o in un luogo amichevole (forse una piccola chiesa o la dimora di un amico ricco) dove le cure possono essere affettuose, considerevoli e non distratte dai bisogni di altri pazienti.

Se si dispone di cure mentali o medicamenti alchemici, tirare un d% per ogni mese di gioco in cui vengono utilizzate. Un risultato di 01-95 è un successo: aggiungere 1d3 punti Sanità per la terapia mentale o le medicazioni alchemiche, quale venga usata (un personaggio non può beneficiare da entrambe nello stesso mese). Un risultato di 96-100 indica che il guaritore ha sbagliato la diagnosi o che il personaggio rigetta il trattamento alchemico. Perde 1d6 punti Sanità, e non fa alcun progresso per quel mese.

Istituto

La migliore alternativa successiva alla cura privata è l'inserimento in un buon manicomio, ma qualora esistano, sono estremamente rari in una campagna di D&D. I DM sono liberi di dire che gli istituti non sono disponibili.

In quelle campagne che comprendono gli istituti (di solito situati all'interno di un tempio devoto a una divinità della guarigione), i manicomi possono godere del distinto vantaggio di essere relativamente economici o addirittura un servizio gratuito offerto da un governo o chiesa potente. Questi istituti sono di qualità discontinua, e alcuni addirittura potenzialmente dannosi. Alcuni sono luoghi creativi di terapia sperimentale e assistita dalla magia, mentre altri sono semplici prigioni. In qualsiasi ambientazione, trattamenti dedicati e soddisfacenti da parte di estranei sono una rarità.

La terapia che fa uso dell'abilità Guarire è di solito l'unico trattamento disponibile, ma in certi casi, gli istituti primitivi non offrono alcun tipo di terapia. A volte un istituto può emanare un senso di incuranza che danneggia gli effetti utili dei medicamenti alchemici, lasciando il personaggio con un senso di rabbia e smarrimento. È probabile che egli diffidi dell'organizzazione e dei suoi motivi. I tentativi di fuga sono comuni da parte degli internati, anche nelle più illuminate ambientazioni fantasy.

Tirare un d% ogni mese di gioco per un personaggio in cura presso un'istituzione. Un risultato di 01-95 è un successo: aggiungere 1d3 punti Sanità se è disponibile la terapia con l'abilità Guarire, o 1 punto Sanità senza trattamenti. Un risultato di 96-100 provoca la ribellione del personaggio contro l'ambiente in cui si trova. Perde 1d6 punti Sanità e per quel mese non fa progressi.

Vagabondaggio

Se non dispone di cure, un personaggio demente può diventare un vagabondo derelitto che cerca di sopravvivere. Questi vagabondi non guadagnano punti Sanità a meno che non siano in grado di unirsi a un gruppo di senzatetto e trovino almeno un amico tra di loro. Per trovare un amico dopo essersi unito a un gruppo del genere, il personaggio può effettuare una prova di Carisma con CD 15 una volta al mese. Se trova un amico, il personaggio recupera 1 punto Sanità per mese di gioco successivo.

Per ogni mese di gioco durante il quale il personaggio vive da derelitto, tirare un d%. Con un risultato di 01-95, il personaggio sopravvive. Con un risultato di 96-100, il personaggio muore come risultato di malattie, esposizione o violenza.

DISTURBI MENTALI

Il DM dovrebbe decidere come viene considerata la pazzia all'interno della propria campagna prima dell'inizio del gioco. In molti giochi fantasy, il termine "pazzo" serve come termine generale che rappresenta tutto ciò che un cittadino conosce o capisce di tutto lo spettro dei disordini mentali. In altri, forme diverse di demenza possono essere identificate per quello che sono.

Questa sezione offre la descrizione di molti specifici disordini mentali. Dove appropriato, vengono forniti anche suggerimenti sui modificatori da applicare ai tiri per colpire, tiri salvezza e prove dei personaggi.

Disturbi d'ansia

Anche un avventuriero esperto prova ansia prima di affrontare la grotta di un drago, e i contadini del villaggio si preoccupano

che le loro messi non sopravvivano fino al raccolto. Queste paure sono componenti normali della vita in un ambiente pericoloso come un'ambientazione di D&D, ma in alcuni casi queste ansie possono sopraffare un individuo, procurandogli inattività, sconforto o gravi problemi di comportamento. Quando la paura e l'ansia sopraffanno un personaggio per un prolungato periodo di tempo, il personaggio soffre di disturbi d'ansia. Le forme più comuni di disturbi d'ansia sono descritte di seguito.

Disturbi d'ansia generalizzati: Il personaggio soffre di diversi sintomi fisici ed emotivi che possono essere radunati in certe categorie.

Tensione motoria: Agitazione, dolori, spasmi, irrequietezza, affaticabilità e altro. Si applica una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza sulla Tempra e i Riflessi, e a tutte le prove che coinvolgono Forza, Destrezza o Costituzione.

Iperattività autonomia: Sudorazione, tachicardia, vertigini, mani viscide, volto impallidito o avvampato, pulsazioni rapide, ritmo di respirazione accelerato anche a riposo e altro. Penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove.

Pensieri catastrofici: Ansietà, preoccupazioni, timore di eventi catastrofici. Penalità morale di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e prove.

Illus. di Lakeys

Vigilanza: Distrazione, difficoltà a concentrarsi, insonnia, irritabilità, impazienza. Penalità morale di -4 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà e alle prove che coinvolgono Intelligenza, Saggezza o Carisma.

Disturbo di panico (attacco di panico): Questo disturbo è caratterizzato da un'intensa paura che conduce a un crescendo di sintomi fisici e psicologici. Con il passare dei minuti compaiono palpitazioni, sudorazione, brividi, difficoltà respiratorie con sempre maggiore intensità, al punto che il personaggio crede di stare per morire o impazzire. Dopo il primo episodio avrà timore che l'attacco di panico si ripeta, e questo può portare all'agorafobia (vedi sotto).

Agorafobia (paura degli spazi aperti): Il personaggio diventa molto nervoso quando deve abbandonare gli ambienti domestici. È necessario un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per allontanarsi da casa o partecipare a uno scambio sociale. Il disturbo può essere collegato agli attacchi di panico (vedi sopra), o a una specifica fobia (vedi sotto), come l'uranofobia (paura dei cieli), la barofobia (paura della perdita di gravità) o la xenofobia (paura degli stranieri).

Disturbo ossessivo-compulsivo: Questo disturbo si manifesta in due modi, con pensieri ossessivi o azioni compulsive. In alcuni casi si presentano tutti e due.

Ossessioni: Il personaggio è vittima di pensieri ossessivi riguardanti un'idea, un'immagine o un impulso. Questi pensieri, spesso collegati alla violenza o al dubbio su se stessi, nelle situazioni di stress diventano così forti che non permettono di concentrarsi su nient'altro, anche se può mettere a rischio la sopravvivenza. Gli impulsi ossessivi sono ancora più pericolosi quando sono accompagnati da allucinazioni uditive, "voci" che spingono il personaggio a intraprendere azioni avventate o violente.

Compulsioni: Il personaggio esegue delle azioni rituali, come toccare il lato destro e sinistro di una porta prima di entrarvi. Sebbene sappia che sono gesti insensati, la spinta a farli è irrefrenabile e può durare 1d10 round. Il personaggio deve eseguire i suoi rituali anche in situazioni di massimo pericolo, mettendo a rischio la sua stessa sopravvivenza.

Disturbo da stress post-traumatico: Il personaggio rivive un evento traumatico, avvenuto anche diversi anni prima, con pensieri persistenti, sogni e flashback, e allo stesso tempo comincia a perdere interesse per la vita di tutti i giorni. Non può ritornare alla normalità fino a quando i ricordi sono stati completamente esplorati e compresi, un processo che può durare degli anni.

Fobia o mania: Il personaggio ha sviluppato una paura persistente per un oggetto o situazione determinata. È perfettamente cosciente che questa paura è eccessiva e irrazionale, ma l'unica cosa che può fare è tentare di evitare lo stimolo che la evoca.

Fobia: Per riuscire ad avvicinarsi o stare in presenza dell'oggetto che causa la fobia, il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15, e anche in questo caso subirà comunque una penalità morale di -2 a tutti i tiri e le prove. Nelle forme più gravi l'oggetto della fobia viene immaginato come onnipresente o nascosto: per esempio, un personaggio affetto da acrofobia (paura dell'altezza) è terrorizzato dal semplice fatto di stare al primo piano di una casa, anche se non ci sono finestre o altri elementi con cui stabilire a che altezza si trova. Esistono infiniti tipi di fobia, la lista che è stata inclusa rappresenta soltanto una scelta tra quelle che sono più comuni per i personaggi di D&D.

Mania: Le manie sono molto più rare. Un personaggio affetto da una mania ha un attaccamento viscerale verso un oggetto o una situazione e soffre in modo terribile quando questo stimolo è assente. Se la mania coinvolge la sfera sessuale si preferisce usare il termine feticismo. Per esempio, la teratofobia sarebbe una eccessiva paura dei mostri, mentre la teratofilia sarebbe un'insana (e possibilmente sessuale) attrazione per essi. Vedi la

lista seguente di fobie per idee sui tipi di disturbi che potrebbero manifestarsi come manie.

Fobie del mondo reale: La lista seguente fornisce esempi di fobie del mondo reale che si prestano a essere incluse in una campagna di D&D.

Certe fobie del mondo reale possono facilmente essere ampliate per includere creature mostruose e specifici effetti magici in un ambiente fantasy. Ad esempio, l'ofiofobia (paura dei serpenti) potrebbe estendersi a comprendere yuan-ti e altre creature simili a serpenti, o l'ittiofobia (paura dei pesci) potrebbe estendersi a includere creature acquatiche con qualità da pesce, come i locathah e i sahuagin.

Fobia	Paura di...
Acrofobia	altezze (conosciuta anche come vertigini)
Aerofobia	vento
Afefobia	essere toccato
Agorafobia	spazi aperti
Ailurofobia	gatti
Amartofobia	commettere un peccato o un errore
Andofobia	maschi
Astrofobia	stelle
Autofobia	solitudine
Ballistofobia	proiettili
Batofobia	spazi immersi nelle profondità
Batteriofobia	batteri ("germi")
Bibliofobia	libri
Blenofobia	fanghiglia
Brontofobia	tuoni
Cenofobia	stanze vuote
Chionofobia	neve
Claustrofobia	spazi chiusi
Demofobia	folla
Dendrofobia	alberi
Eliofobia	sole
Ematofobia	sangue
Entomofobia	insetti
Equinofobia	cavalli
Fagofobia	mangiare
Fonofobia	rumori, inclusa la propria voce
Gefidofobia	attraversare i ponti
Ginefobia	femmine
Iatrofobia	dottori (guaritori)
Idrofobia	acqua
Ipnofobia	sonno
Ittiofobia	pesci
Maniafobia	impazzire
Monofobia	isolamento
Musofobia	topi (e ratti)
Necrofobia	cose morte
Nictofobia	notte e tramonto
Odontofobia	denti
Ofiofobia	serpenti
Onomatofobia	determinati nomi, parole o frasi
Ornitofobia	uccelli
Pedofobia	bambini
Pirofobia	fuoco
Scotofobia	buio
Spettrofobia	specchio
Tafefobia	essere seppellito vivo
Talassofobia	mare
Teratofobia	mostri
Tomofobia	chirurgia
Uranofobia	cieli ("che il cielo ci cada sulla testa!")
Vermofobia	vermi
Xenofobia	stranieri o estranei
Zoofobia	animali

Fobie fantastiche: Con un po' di immaginazione e di conoscenze del modo in cui i termini "fobia" vengono formati (la maggior parte viene da antiche parole greche), è possibile compilare una lista di fobie appropriate a un'ambientazione fantasy. La lista seguente viene fornita come punto di partenza.

Fobia	Paura di...
Aberrofobia	aberrazioni e creature con tentacoli
Adefobia	inferno
Agiofobia	santi e reliquie sacre
Arcuofobia	archi
Aurofobia	oro
Bogifobia	demoni e goblin
Confodiofobia	venire pugnalati
Demonofobia	demoni
Dracofobia	draghi
Faefobia	folletti
Fantasmafobia	spettri e fantasmi
Gigafobia	giganti e creature Grandi o superiori
Ierofobia	sacerdoti e oggetti sacri
Incantofobia	ammaliamenti e controllo mentale
Iofobia	veleno
Manafobia	magia
Materiofobia	costrutti
Mixofobia	melme
Naturafobia	natura e druidi
Planarfobia	esterni e creature extraplanari
Plantofobia	vegetali e creature vegetali
Pneumatofobia	creature incorporee
Uranofobia	cielo (particolarmente magia divina)

Disturbi dissociativi

Gli individui che soffrono di disturbi dissociativi non riescono a mantenere una perfetta consapevolezza di sé, di ciò che li circonda o del tempo. Il disturbo spesso deriva da un grande trauma precedente che è troppo terribile da ricordare. I personaggi che sono diventati pazzi in seguito a un incontro con potenti mostri spesso soffrono della stessa forma di disturbo dissociativo.

Amnesia dissociativa (amnesia psicogena): È l'incapacità di recuperare dalla memoria importanti ricordi sulla propria vita nel tentativo di evitare elementi spiacevoli o drammatici. Per riportare alla luce determinate informazioni sul proprio passato o sulle cause dell'amnesia, il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Dato che l'orrore provocato da creature malvagie e verità inquietanti sarà la probabile causa di questa amnesia, come regola opzionale il DM può scegliere di riportare il modificatore di Conoscenze (sapienza proibita) del personaggio a +0 e la sua Sanità massima a 99 mentre questo disturbo permane: l'orrore ritornerà solo insieme ai ricordi del personaggio.

Fuga dissociativa: Il personaggio fugge dalla propria abitazione o dal lavoro e non riesce a ricordare nulla del suo passato. Nella maggior parte dei casi al termine del periodo di dissociazione svilupperà un'identità completamente nuova.

Disturbo dissociativo dell'identità (personalità multiple): Il personaggio è spaccato in due o più personalità, ognuna delle quali ha un proprio nome, genere e comportamento, che si alternano nel comando del soggetto. Il giocatore deve tenere traccia delle differenti personalità del personaggio. (Ognuna ha gli stessi punteggi di caratteristica e statistiche di gioco, ma differenti obiettivi, desideri e attitudini).

Disturbi del mangiare

Questi disturbi possono essere incredibilmente debilitanti e portare addirittura alla morte per fame. Possono continuare per diversi anni, mettendo continuamente a repentaglio la vita del paziente.

Anoressia nervosa: Il personaggio ha un'opprimente paura di ingrassare e di conseguenza comincia a perdere peso corpore e Costituzione (alla velocità di 1d8 punti alla settimana). Anche quando è ormai ridotto a pelle e ossa, egli continuerà a sentirsi

"troppo grasso". L'anoressia, senza un intervento sanitario, può portare alla morte per inedia.

Bulimia nervosa: Il personaggio ha un forte desiderio di "abbuffarsi". L'abbuffata può continuare fino al procurarsi di crampi addominali o vomito autoindotto. Dopo l'episodio il personaggio viene colpito da depressione e sensi di colpa.

Disturbi del controllo degli impulsi

Questa categoria comprende il gioco d'azzardo compulsivo, la menzogna patologica, la cleptomania (furto compulsivo) e la piromania (la compulsione di dare fuoco alle cose).

Disturbo esplosivo intermittente: Il personaggio ha un comportamento impulsivo e aggressivo, con frequenti scoppi d'ira ai danni di persone e cose.

Disturbi dell'umore

Questi disturbi influenzano l'atteggiamento e i desideri della vittima. I disturbi dell'umore lievi possono essere praticamente impossibili da percepire senza una prolungata frequentazione dell'individuo, ma i disturbi gravi di solito hanno sintomi facilmente notabili.

Depressione: Sintomi di questo disturbo sono cambiamenti dell'appetito, perdita o aumento di peso, sonno ridotto o protratto, sensazione persistente di affaticamento, sensi di colpa o di vuoto, e altri ancora. Alcune forme gravi possono condurre a deliri, allucinazioni, stupore, pensieri di suicidio. Tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove subiscono una penalità morale di -4. Esiste una predisposizione all'uso di alcol e altre sostanze nel tentativo di curarsi da sé. Un personaggio affetto da una forma cronica di depressione si sente talmente svuotato da non essere più attratto da alcun tipo di stimolo: per esempio è capace di starsene steso sul letto anche per due anni interi.

Episodio maniacale: Il personaggio è sempre euforico o irritato. I sintomi sono un aumento generale delle attività, loquacità, autostima esagerata fino al punto di sembrare delirante, minore necessità di dormire, facilità a distrarsi, desiderio di intraprendere attività pericolose, deliri, allucinazioni e comportamenti bizzarri. Tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove subiscono una penalità morale di -4. Esiste una predisposizione all'uso di alcol e altre sostanze nel tentativo di curarsi da sé.

Disturbo bipolare: L'umore del personaggio oscilla tra la depressione e la maniacalità in modo ciclico o repentino. Conosciuto anche come disturbo maniaco-depressivo.

Disturbi della personalità

I disturbi della personalità hanno un effetto costante e prolungato sul comportamento. Il personaggio ha difficoltà nell'interazione con gli altri e spesso viene rifiutato o ritenuto antipatico. Quando il giocatore interpreta il proprio personaggio dovrà sempre ricordarsi che pochi giocatori gradiscono avere intorno un altro personaggio giocante affetto da un disturbo della personalità.

In termini di gioco il personaggio subisce una penalità di -4 a tutte le prove basate sul Carisma. Inoltre, l'atteggiamento dei PNG che il personaggio incontra è orientato in negativo. Quando la tabella a pagina 74 del *Manuale del Giocatore* viene utilizzata per determinare l'atteggiamento dei PNG, il giocatore deve effettuare una prova di Carisma per il suo personaggio. Con una prova riuscita, l'atteggiamento del PNG in questione si sposta di un grado verso ostile, con una prova fallita, l'atteggiamento del PNG in questione si muove di due gradi verso ostile.

I disturbi della personalità possono essere raggruppati in questo modo:

Antisociale: Comportamento temerario e imprevidente, atteggiamento antagonistico, abitudine a mentire, difficoltà a rispettare gli impegni (lavoro, relazioni, debiti), disinteresse per i diritti e i sentimenti degli altri.

Borderline: Rapidi mutamenti dell'umore, impulsività, incapacità di controllare la rabbia, noia cronica.

Compulsivo: Perfezionismo, autoritarismo, indecisione per paura di fare degli errori, difficoltà a esprimere le emozioni.

Dipendente: Mancanza di fiducia in se stessi, ricerca di qualcuno a cui affidarsi in modo dipendente e subordinato ("codipendente").

Evitante: Ipersensibilità verso il rifiuto, bassa autostima, ritiro sociale.

Istrionico: Attitudine a drammatizzare, ricerca spasmodica di attenzioni e stimoli, reazioni spropositate, accessi d'ira, minacce di suicidio di fronte a frustrazioni.

Narcisistico: Sopravvalutazione di se stessi, ricerca spasmodica di attenzione e ammirazione, diritti e sentimenti degli altri meno importanti dei propri.

Paranoide: Gelosia, permalosità, sospettosità, mancanza di senso dell'umorismo, riservatezza, reazioni esagerate alle offese.

REGOLA PERSONALIZZATA: ENIGMI E INDIZI

Come molti DM, inserisco enigmi nelle mie avventure per permettere ai giocatori di risolverli lavorandoci sopra. Questi enigmi spesso sfidano le conoscenze e l'intuito dei giocatori, anziché quello dei personaggi. Se creassi un elaborato enigma a "scacchiera", ad esempio, non voglio certo che la soluzione venga decretata da alcuni tiri di dado. È insoddisfacente.

Sarebbe al contempo ingiusto da parte mia togliere al giocatore le risorse del personaggio. Se si interpreta un personaggio con Intelligenza 18 e Saggezza 18, ciò vuol dire che il personaggio è abbastanza astuto e intuitivo da avere qualche vantaggio nella risoluzione di enigmi (sebbene io abbia incontrato diverse persone intelligenti che non sono in grado di risolvere neppure un cruciverba). È proprio come le abilità da usare negli incontri: se predispongo un'opportunità di interpretazione/negoziato e si è speso tonnellate di gradi nelle abilità Diplomazia, Intimidire e Raggirare, sarebbe meglio concedere al giocatore almeno di tirare.

Ecco come gestisco la differenza. Ogni volta che preparo un enigma, scelgo alcune abilità che ritengo applicabili alla soluzione. Se l'enigma ha delle strane rune, potrei scegliere Conoscenze (arcane), Decifrare Scritture e/o un particolare linguaggio (diciamo, Nanico). Se un personaggio ha gradi in una di queste abilità, o sa parlare il Nanico, permetterò al giocatore di effettuare delle prove di abilità o caratteristica durante il processo di risoluzione dell'enigma. Concedo solo una prova del genere per personaggio. A seconda del totale, do al giocatore un indizio. In questo modo non risolverò l'enigma per la compagnia, ma gli fornirò un indizio sufficiente a rendere l'enigma divertente e interessante.

Naturalmente, ciò restringe il tipo di enigmi che posso usare nelle mie partite. Normalmente, costruisco enigmi a più livelli con diverse possibili soluzioni ad ogni livello che sono in grado di notare (e quasi sempre i giocatori scoprono una o due soluzioni che *non* riesco a trovare). Ciò significa che posso fornire alcune indicazioni abbastanza utili ai personaggi che tirano abbastanza alto senza rovinare l'enigma per i giocatori e me stesso.

—Ed Stark

Passivo-aggressivo: Testardaggine, procrastinazione degli impegni, dimenticanze intenzionali, inefficienza deliberata, svalutazione continua dei propri meriti.

Schizoide: Freddezza emotiva, distacco, scarse amicizie, indifferenza a critiche e lodi.

I DM dovrebbero rilevare che, sebbene questi tratti possano funzionare per PNG interessanti da cui i giocatori debbano ottenere informazioni o un favore, la loro natura antisociale li rende inadatti ai membri di una compagnia di avventurieri.

Disturbi psicosessuali

I disturbi psicosessuali più conosciuti sono la transessualità (il soggetto ritiene di appartenere al sesso opposto), disfunzioni delle capacità o del desiderio sessuale, ninfomania e satiriasi (desiderio sessuale abnorme nella donna e nell'uomo, rispettivamente), e parafilie (ricerca di stimoli sessuali estremi, come sadismo, masochismo, necrofilia, pedofilia, esibizionismo, voyeurismo, bestialità e feticismo).

La maggior parte di questi disturbi possono recare disagio ai giocatori dei personaggi afflitti, mentre può risultare efficace, anche se sgradevole, assegnarli a particolari PNG che il gruppo incontra nel corso delle avventure.

Disturbi psicorazziali

Questi disturbi sono specifici degli ambienti fantasy: la vittima crede di essere una creatura di tipo diverso. Una vittima potrebbe credere di essere un costrutto (e quindi immune ai colpi critici) o qualsiasi altro tipo di creatura che abbia incontrato. Quando la vittima ha un disturbo psicorazziale associato a una creatura con una specifica debolezza (ad esempio, un umano che pensa di essere un vampiro), allora il cambio di atteggiamento della vittima diventa più percepibile (come la paura dei simboli sacri e della luce solare).

Schizofrenia e altri disturbi psicotici

Un personaggio psicotico vive una rottura con la realtà, che si manifesta con gravi sintomi quali deliri, allucinazioni e limitazioni delle funzioni cognitive. Di solito, solo sostanze alchemiche o magiche possono trattare questo tipi di disturbi. Notare, però, che molti pazienti psicotici, a causa dei loro deliri, non ritengono di essere malati e si rifiutano di prendere le loro medicine.

Schizofrenia (dementia praecox): La concentrazione e l'attenzione di un personaggio schizofrenico è molto bassa; per rifletterlo, usare solo metà del normale modificatore di abilità a qualsiasi prova di abilità che richieda attenzione (come Cercare, Disattivare Congegni, Osservare, Scassinare Serrature e ovviamente Concentrazione). I sintomi comprendono bizzarre allucinazioni, paranoia, allucinazioni uditive ("udire le voci"), discorsi incoerenti, distacco emotivo, ritiro sociale, comportamenti bizzarri e mancanza di autocoscienza.

Un personaggio schizofrenico può rientrare in una delle seguenti categorie.

Indifferenziato: Ridotte funzioni cognitive, distacco emotivo.

Disorganizzato: Comportamenti inappropriati, ridotte risposte emotive, deliri e allucinazioni.

Catatonico: Mutismo (perdita della capacità linguistica), acquiescenza, assenza di movimenti volontari, completa immobilità ("statuismo").

Paranoide: Deliri di persecuzione, pensiero illogico, allucinazioni.

Lo stesso individuo può presentare sintomi appartenenti alle diverse categorie, oppure sintomi ricollegabili ai disturbi dell'umore. Per esempio, uno schizofrenico catatonico ha spesso dei periodi di attività frenetica alternati ad altri di completo ritiro e immobilismo. Se la malattia è scatenata da una forte situazione di stress viene chiamata schizofrenia acuta. Ai personaggi impazziti che si ritrovano a farfugliare di una cospirazione globale viene di solito diagnosticata una "schizofrenia acuta di tipo paranoide".

Altri disturbi psicotici: Per definizione, tutte le malattie mentali gravi sono classificate come psicosi, compresi i disturbi dell'umore, la follia e i disturbi d'ansia. Questa sezione tratta alcune interessanti sindromi comportamentali che possono comparire nelle vostre partite.

Amok - Uno scatto di violenza e comportamento aggressivo o omicida diretto contro persone e proprietà. Amnesia, ripresa dei sensi ed esaurimento seguono un simile episodio. Durante una follia omicida, il personaggio utilizza qualsiasi arma a portata.

Boufee Detirant - Uno scatto improvviso di comportamento aggressivo e agitato con chiara confusione, a volte accompagnata da allucinazioni audiovisive o paranoia.

Debolezza spettrale - Debolezza, perdita di appetito, sensazione di soffocamento, incubi, e un pervasivo senso di terrore, attribuito a messaggi da parte di streghe o altri poteri maligni ultraterreni.

Morte vudù - Credere che una maledizione o fattura porti sfortuna, incidenti e morte tramite un qualche meccanismo spirituale. Spesso la vittima completa da sola la profezia del fattucchiere rifiutandosi di bere e mangiare, portando alla disidratazione e all'inedia.

Piblokto - "Follia dell'artico", dove la persona afflitta si strappa di dosso i vestiti e corre ululando come un animale tra la neve.

Susto - Una varietà di sintomi somatici e psicologici attribuiti a incidenti traumatici così spaventosi che riescono a dissociare lo spirito dal corpo della vittima.

Taijin Kyofusho - Fobia del confronto, un'ansia intensa quando si è alla presenza di altre persone; paura che il proprio aspetto, odore o comportamento risulti offensivo.

Sfinimento mentale - Difficoltà di concentrazione e sensazione di fatica, dolori al collo e alla testa, sensazione di vermi che camminano nel cervello.

Sindrome di wendigo - La persona afflitta crede di essere un'incarnazione del Wendigo, una creatura cannibale dal cuore di ghiaccio.

Wacinko - Rabbia, ritiro, mutismo e immobilità che conduce a malattia e suicidio.

DIETRO IL SIPARIO: SANITÀ

Dal momento che influenza il modo in cui i personaggi interagiscono con creature e oggetti incontrati durante le loro avventure in molti modi diversi e profondi, questa variante, forse più di qualsiasi altra di *Arcani Rivelati*, può alterare l'atmosfera di un'intera campagna. Se si adotta questa variante, il cambiamento più grande sarà probabilmente di tono (ciò si applica ancora di più se si adotta l'intero Mito di Cthulhu su cui la variante è basata). Come nel *Gioco di Ruolo del Richiamo di Cthulhu*, i personaggi si sentiranno più vulnerabili, perchè non importa quanto siano potenti, gli dei oscuri saranno sempre superiori. La religione non è solo fonte di conforto o soccorso, ma anche un nemico pericoloso. (In quelle partite che utilizzano i Miti di Cthulhu, è raro che la religione fornisca alcun aiuto). I personaggi sono sospettosi, perfino paranoici, perché un popolano apparentemente innocente potrebbe essere in segreto al servizio di un culto. E ciononostante, tramite queste cupe sfide giunge l'opportunità per atti di grande eroismo.

Disturbi paranoici condivisi (disturbi illusivi condivisi, *folie a deux*): Il personaggio assume le allucinazioni di un altro individuo paranoico a vicino contatto con lui.

Disturbi del sonno

Questa categoria include l'insonnia (il personaggio ha difficoltà ad addormentarsi o restare addormentato) e la narcolessia (il personaggio cade spesso addormentato, quasi sempre in momenti inappropriati). I personaggi che svolgono azione faticose come combattere o lanciare un incantesimo possono, se sotto stress, aver bisogno di effettuare una prova di Concentrazione con CD 15 per restare svegli e non infilarsi in una situazione pericolosa.

Terrori notturni: Un personaggio addormentato si sveglia dopo poche ore di sonno, di solito urlando dalla paura. Le pulsazioni e il respiro sono rapidi, la pupilla dilatata e i capelli dritti. Il personaggio è confuso e difficile da calmare. I terrori notturni sono simili agli incubi ma molto più intensi e devastanti.

Sonnambulismo: Camminare nel sonno. Come per i terrori notturni, questo comportamento avviene nelle prime ore del sonno. Un episodio può durare fino a 30 minuti. Durante questo episodio il volto del personaggio è vuoto e inespressivo, e viene svegliato con difficoltà. Una volta sveglio, non ricorda nulla di quello che ha fatto.

Disturbi somatoformi

Un disturbo somatoforma può essere diagnosticato quando un personaggio sperimenta sintomi fisici che non possono essere spiegati da una ferita o malattia fisica.

Disturbo di somatizzazione: Il personaggio soffre di disturbi fisici o simili a malattie, con sintomi che vanno dalle vertigini, all'impotenza e alla cecità e intenso dolore. L'abilità Guarire non riesce a identificare le cause fisiche dei sintomi, e la guarigione magica non ha effetti. La vittima non crede che i suoi sintomi rappresentino una specifica malattia. Tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove subiscono una penalità di -2.

Disturbi da conversione: Il personaggio riporta delle disfunzioni che sembrano suggerire un disturbo fisico ma, sebbene involontari, questi sintomi forniscono in realtà un modo per la vittima di evitare qualcosa di indesiderato o un modo per attirare attenzione e cure, una condizione detta sindrome di Munchausen. I sintomi vanno da dolorosi malditesta a paralisi e cecità. Nella condizione nota come sindrome di Munchausen inversa, un personaggio vede la cattiva salute negli altri e potrebbe addirittura provocare loro ferite o malattie in modo da prendersene in seguito cura. Tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove subiscono una penalità di -2.

Ipocondriasi: Il personaggio crede di soffrire di una grave malattia. I sintomi che sente su se stesso non sono riconducibili a nessuna causa fisica, ma il personaggio continua a credere che la malattia o condizione esista, spesso con gravi conseguenze per la sua vita normale.

Disturbo di dismorfismo corporeo: Il personaggio crede di avere dei difetti fisici che peggiorano il suo aspetto, localizzati soprattutto sul viso, i fianchi e le gambe. Il suo normale comportamento muta con imprevedibilità per mascherare i difetti o per calmare l'ansia.

Disturbi da abuso di sostanze

Un personaggio con un disturbo da abuso di sostanze trova sollievo nell'uso di una droga, ne diviene dipendente e indulge nell'uso. Le droghe comprendono l'alcol, le anfetamine, la cocaina, gli allucinogeni, la marijuana, la nicotina, l'oppio (in particolar modo morfina e eroina), sedativi e sostanze più fantastiche presenti nel mondo di campagna (vedi "Droghe di esempio", prima in questa sezione).

Un personaggio sotto il giogo di una simile sostanza dovrebbe avvertire giornalmente la sofferenza che essa produce. I tiri salvezza sulla Volontà possono essere utilizzati per resistere o soccombere simbolicamente alla fame, in particolare prima di periodi di stress (ad esempio, prima di un confronto o di una probabile battaglia con dei cultisti malvagi). Tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove subiscono una penalità morale di -2 a causa dei sintomi dell'astinenza. Con un trip negativo o un'associazione massiccia si possono avere perdite di Sanità. Alcuni personaggi potrebbero scoprire che alcune droghe permettono la comunicazione con entità aliene e divinità, e che i sogni su di loro divengono ancora più realistici e terrificanti. Al contrario, queste sostanze possono fungere da medicine, alleviando le paure del personaggio e offrendo una difesa temporanea dalla perdita di Sanità.

Altri disturbi

Nel linguaggio comune esistono altri disturbi, ma che in realtà sono sintomi o casi specifici di disturbi già menzionati sopra. Questi includono il donchisciottismo (vedere ovunque fenomeni soprannaturali, anche nelle situazioni di vita più comuni) e la megalomania (deliri di potere, gloria, ricchezza e capacità). Usarli o ignorarli come appropriato alla campagna, o inventare nuove categorie di follia per riflettere il caos che si nasconde dietro la fragile superficie del mondo di Lovecraft.

GLOSSARIO PSICHIATRICO

Le seguenti parole sono definite in termini della comprensione nel mondo reale della pazzia; alcune di loro (illusione, ad esempio) hanno significati differenti nel contesto di gioco di D&D. Come per tutti gli aspetti della variante della Sanità, i DM devono determinare come ogni razza e cultura all'interno del mondo di campagna vede la follia e quanto capace sia ogni razza e cultura di trattare i disturbi mentali in modo da sapere quali di queste parole possano entrare in gioco.

Affezione: Espressione esteriore dell'umore (tristezza, rabbia, gioia, paura). Per alcuni disturbi può anche non corrispondere all'effettivo umore del paziente.

Allucinazione: Percezione sensoriale in assenza di uno stimolo sensoriale, per esempio vedere o sentire qualcuno che non c'è.

Anoressia: Perdita o diminuzione dell'appetito.

Catatonia: Include vari tipi di anomalie motorie molto gravi, come lo stupore catatonico (attività rallentata fino all'immobilismo) e l'eccitamento catatonico (movimenti agitati e insensati).

Compulsione: È la necessità di compiere azioni ripetute, come dipsomania (bere grandi quantità di liquidi, soprattutto alcol), cleptomania, ninfomania, satiriasi, tricotillomania (toccarsi continuamente i capelli), vari rituali personali e altre cose di questo tipo.

Delirio: Credenza erronea ben fissata nella mente del soggetto, ma non basata sulla realtà. Può essere di tipo strutturato o bizzarro (tipico della schizofrenia).

Delirium: Sindrome reversibile che si presenta con stati confusionali, agitazione, disorientamento, paure e allucinazioni. È causata da una specifica condizione medica.

Depersonalizzazione: Sensazione soggettiva di essere irreali, non appartenenti al proprio sé.

Derealizzazione: Sensazione soggettiva che l'ambiente sia irreale; ad esempio, supporre che il mondo non sia altro che uno scenario o un dipinto bidimensionale.

Dissociazione: Stato confusionale che investe il senso di sé e l'identità.

Episodio maniacale: Stato di umore elevato, incremento delle attività.

Fenomeni di "trailing": Anomalia percettiva, associata agli allucinogeni, nella quale si vedono le figure in movimento come una serie di immagini separate.

Formicolio: Sensazione fisica di essere coperti da insetti su tutto il corpo. È un'allucinazione tattile causata dalla cocaina e dal delirium tremens.

Illusione: Percezione erronea di uno stimolo sensoriale. Per esempio, vedere i rami spioventi di un albero come tentacoli.

Insania: Perdita di funzioni cognitive, spesso manifestata con la perdita della memoria.

Logorrea: Flusso di parole continuo, coerente e logico.

Nevrosi: Sintomi riconducibili all'ansia o alla depressione che emergono in momenti di stress. Una nevrosi è meno grave di una psicosi: un nevrotico, a differenza di uno psicotico, può continuare la sua vita senza particolari difficoltà.

Ossessione: Un'idea o un pensiero che invade continuamente la mente del soggetto.

Paranoia: Grave delirio di persecuzione o gelosia. Le informazioni raccolte non fanno che confermare la convinzione di essere vittima di una grande cospirazione. La paranoia non è un disturbo a sé stante, ma un sintomo che può comparire nella schizofrenia, negli episodi maniacali e in altri disturbi mentali.

Psicosi: Malattia mentale in cui il soggetto sperimenta pensieri e percezioni che non appartengono alla realtà. La psicosi è più grave della nevrosi.

Sinestesia: Sensazione causata da un'altra sensazione, come "vedere un suono".

Sonnambulismo: Camminare nel sonno.

Sonnolenza: Stanchezza abnorme.

Tic: Movimenti spasmodici e involontari.

Trance: Stato di coscienza alterato indotto da ipnosi, disturbi dissociativi, esperienze di estasi religiosa.

Umore: Un sentimento pervasivo che viene avvertito internamente.

PREREQUISITI BASATI SUI TEST

Le classi di prestigio e i talenti utilizzano i tradizionali prerequisiti di D&D: gradi di abilità, talenti specifici e altre statistiche di gioco. Tuttavia il maestro della gilda degli assassini in realtà non sa che il personaggio ha 4 gradi nell'abilità Camuffare. Egli sarebbe impressionato dalle sue abilità di camuffare se il personaggio avesse un Carisma incredibile, Abilità Focalizzata (Camuffare) e 5 gradi in Raggirare, un *cappello del camuffamento* o la capacità soprannaturale di mutare forma (posseduta, fra gli altri, da doppelganger e rakshasa). Allo stesso modo non esiste persona al mondo che possa dire se un potenziale difensore nanico possieda o no il talento Robustezza. I prerequisiti che si affidano sulle statistiche di gioco anziché alla "realtà" del mondo di gioco possono rovinare la verosimiglianza del mondo nell'immaginazione dei giocatori.

Per far sembrare un prerequisito più "reale", questa variante li cambia in prove che sarebbero riscontrabili nel mondo di gioco. La gilda degli assassini, ad esempio, potrebbe richiedere ai potenziali membri di passare inosservati tra le guardie del castello (utilizzando Muoversi Silenziosamente e Nascondersi), infiltrarsi al banchetto della regina (utilizzando Camuffare) e avvelenare il vino di un nobile minore (quindi uccidendo qualcuno per nessun'altra ragione che unirsi agli assassini). Sicuramente avere 4 gradi in Camuffare, e 8 gradi sia in Muoversi Silenziosamente che in Nascondersi aiuta, ma sono i risultati osservabili che vengono giudicati dagli assassini.

I prerequisiti basati sui test hanno due grossi vantaggi. Primo, incoraggiano la varietà dei personaggi e l'inventiva dei giocatori. Qualsiasi PG che vuole diventare un arciere arcano può immaginare una dozzina di modi di ottenere un vantaggio nel "Torneo delle Dodici Frecce", e potrebbe vincere anche solo avendo un bonus di attacco base +5. È una scelta interamente arbitraria quella di tenere fuori un arciere che ha Destrezza 20 e accettare un arciere con Destrezza 13 e il talento Arma Focalizzata (arco lungo). Il primo personaggio è un arciere molto migliore, e la classe di prestigio dovrebbe riconoscerlo. Il secondo vantaggio dei prerequisiti basati sui test è che aiutano i giocatori a immergersi nel mondo di gioco. È più eccitante che lo scopo di un gerofante sia "Voglio stringere un Patto con i Cieli" che "ho bisogno di 15 gradi in Conoscenze (religioni)".

Dal momento che l'esistenza di un test implica che ci sia un PNG che ne giudica l'esito, questi nuovi prerequisiti funzionano al meglio se le classi di prestigio della campagna sono legati a organizzazioni specifiche. Per i talenti, i prerequisiti basati sui test funzionano al meglio se i PG devono addestrarsi come descritto a pagina 197 della *Guida del Dungeon Master* (e quindi trovare un istruttore) per ottenere nuovi talenti.

Utilizzare prerequisiti basati sui test significa che un personaggio che effettua un test trascorre del tempo al tavolo di gioco cercando di ottenere accesso alla classe di prestigio o talento. Se un test è elaborato o richiede tempo, gli altri giocatori al tavolo da gioco potrebbero annoiarsi. Una breve sessione con un singolo giocatore prima o dopo la sessione principale è spesso un buon metodo per gestire un test. Un altro rischio dei prerequisiti basati sui test è che si fidano almeno in parte della fortuna ai dadi. Se un giocatore deciso a diventare maestro del sapere incorre nella sfortuna durante un Esame di Sapienza Ineffabile, potrebbe risentirsi degli ulteriori ostacoli che gli sono stati posti sulla strada. Al contrario, una serie di tiri fortunati potrebbe potenzialmente dare accesso a un PG a una classe di prestigio o talento molto prima di quanto sarebbe normalmente possibile.

TEST DELLE CLASSI DI PRESTIGIO

I seguenti test sono esempi di prerequisiti basati sui test per le classi di prestigio della *Guida del Dungeon Master*. Dato che questa variante si affida molto sulla guida del DM, questi test non sono appropriati per tutte le campagne.

Arciere arcano: La Prova delle Dodici Frecce. L'aspirante deve lanciare *arma magica* sull'arco fornitogli, e poi portare dodici *frecce+1* in una particolare area della foresta. Prima del calare della notte, deve aver ucciso un cinghiale selvatico, utilizzato la magia per catturare un gufo, e aver abbattuto il cervo albino senza colpire nessun altro cervo del branco. L'aspirante fallisce la prova se le azioni non vengono completate prima del tramonto o se termina le frecce.

Arcimago: La Prova del Controincantesimo di Kal'thra. Un arcimago visita l'aspirante senza farsi annunciare e propone una battaglia a controincantesimi. L'arcimago lancia incantesimi di 5°, 6° e 7° livello di tutte e otto le scuole, e l'aspirante deve riuscire a identificare e contrastare quanti più incantesimi possibile. Per essere accettato tra gli arcimaghi, l'aspirante deve riuscire a identificare tutti gli incantesimi e contrastare con successo almeno un incantesimo di 7° livello e un incantesimo per almeno ciascuna di cinque scuole differenti.

Assassino: La Prova di *Corvu u Khalai*, "Eliminare e poi sostituire". Contattato da una lettera anonima, all'aspirante viene dato il nome di un noto funzionario della corte nobiliare, spesso il ciambellano, il cantastorie o il mago di corte. L'aspirante deve intrufolarsi nel castello durante la notte di luna piena, uccidere il bersaglio e poi impersonarlo. Il test riesce se l'aspirante esce dal castello camuffato come il bersaglio quando i cancelli verranno aperti al mattino, trasportando la testa del bersaglio in un sacchetto.

Cavaliere mistico: Torneo della Grande Aquila. Ogni anno, i cavalieri mistici tengono un torneo di due giorni in una ten-

dopoli che creano magicamente fuori delle mura cittadine. Durante il primo giorno, gli aspiranti si impegnano in una prova di tiro con l'arco, un duello con le spade, e un altro duello utilizzando un'arma da mischia a scelta dell'aspirante. (I duelli sono fino alla perdita di coscienza, e i chierici sono a portata di mano per curare coloro che vengono feriti gravemente). Durante il secondo giorno, gli aspiranti intraprendono una serie di sfide di magia: tutto quello che va dai combattimenti tra mostri evocati a giochi di controincantesimo. Utilizzando un complesso sistema di punteggi, i cavalieri mistici selezionano due aspiranti che si uniranno all'ordine al tramonto del secondo giorno.

Difensore nanico: Il Tunnel della Pietra Implacabile. I difensori nanici portano l'aspirante nelle profondità della terra, dandogli la sua arma preferita (ma nessun altro equipaggiamento), e l'ordine di cominciare una corsa a tempo su per un ripido tunnel in pendenza verso la superficie. Lungo la strada, egli affronterà una serie di combattimenti con elementali della terra sempre più grandi, ma dopo ogni scontro, otterrà un nuovo pezzo di equipaggiamento: prima l'armatura, poi uno scudo, poi magari una pozione di guarigione e così via. Tra gli scontri, l'aspirante deve correre verso l'alto, cercando di raggiungere la superficie. Se sopravvive ai combattimenti con gli elementali ed esce dal tunnel in tempo, diventa un difensore nanico.

Discepolo dei draghi: Rituale della Distillazione dell'Essenza. Fondamentalmente, diventare un discepolo dei draghi è una questione ereditaria. Ma esiste un rituale che, quando svolto in maniera appropriata, può risvegliare il sangue della discendenza draconica di un individuo. Svolgere il rituale di 12 ore richiede la capacità di parlare Draconico e una prova riuscita di Conoscenze (arcane) con CD 18. In tre momenti durante il rituale, l'aspirante deve rilasciare parte della sua energia magica (spendere uno slot incantesimo, in altre parole).

Duellante: Spade Incrociate a Mezzogiorno. Questo è semplice: per diventare un duellante, bisogna battere un altro duellante in un duello onesto davanti a una folla radunata nella piazza del paese. Ma i duellanti sono a conoscenza di un segreto ignoto all'aspirante: la battaglia può pure essere vinta con le lame, ma i duellanti stanno giudicando il valore dell'aspirante in base al favore della folla. La battaglia è alla resa, non alla morte, e il duellante PNG si arrende quando ridotto a un terzo o meno dei suoi punti ferita.

Gerofante: Patto coi Cieli (o gli Abissi). Prima, il gerofante richiama un esterno alleato alla sua fede (di solito tramite un incantesimo *alleato planare inferiore* esteso). L'alleato mette alla prova la conoscenza dell'aspirante della religione (Conoscenze [religioni] CD 25) e chiede una dimostrazione della potenza magica dell'aspirante. Se l'alleato è impressionato, intercede a favore dell'aspirante, e il nuovo gerofante riceve un indiscutibile segno del favore della sua divinità.

Guardia nera: Spezza l'Arma, Sigla il Contratto. Sotto il palazzo c'è una camera dimenticata da molti: la prigione di Vulthex, un diavolo barbuto di impareggiabile malvagità. Un aspirante dovrebbe oltrepassare i golem di argilla che vagano per la prigione e convincere Vulthex a svolgere un duello non letale. Vulthex è affascinato dalle questioni della fede mortale, quindi anche una comprensione basilare della religione (Conoscenze [religioni] CD 12) lo impressionerà. Vulthex impugna un falcione, e chiunque riesca a romperlo si è guadagnato il diritto di farsi chiamare guardia nera.

Maestro del sapere: Esame della Sapienza Ineffabile. Per diventare un maestro del sapere, un aspirante deve prima impressionare gli attuali maestri del sapere dandogli un oggetto magico o un incantesimo originale creato dall'aspirante stesso. Poi i maestri del sapere porranno una domanda o un indovinello di impareggiabile difficoltà, che l'aspirante ha un mese per risolvere. Quando l'aspirante ritorna con la risposta giusta, i maestri del sapere rivelano di non conoscere la risposta nemmeno loro stessi, poi si congratulano con l'aspirante del suo contributo originale al loro deposito di conoscenze.

Mistificatore arcano: Fuggire dalle guardie. Per prima cosa, l'aspirante deve farsi intenzionalmente arrestare per uso illegale della magia, mettendo in mostra i suoi incantesimi più spettacolari mentre è osservato dagli altri mistificatori arcani. Quella notte in prigione, l'aspirante riceve una mappa confusa e apparentemente contradditoria, che deve decifrare (Decifrare Scritture CD 17). Le parti rilevanti della mappa mostrano la disposizione della prigione. Se l'aspirante fugge, viene accettato tra le fila dei mistificatori arcani. Il test è reso più difficile dal fatto che le guardie portano via tutta l'attrezzatura dell'aspirante.

Illus. di J. Pavelec

Illus. di D. Roach

Ombra danzante: Audizione al Buio. Su di un palco scarsamente illuminato di un teatro abbandonato, l'aspirante deve danzare abbastanza bene da impressionare i giudici che siedono invisibili tra il pubblico (una prova di Intrattenere [danzare] con CD 15). Anche se passa l'audizione di ballo, ode un urlo "Prendetelo!" e una dozzina di guardie si getteranno sul palco. L'aspirante deve quindi scappare dal teatro labirintico in ogni modo possibile, utilizzando la furtività e l'abilità di combattimento. Non può attaccare direttamente le guardie, ma può rispondere ai loro attacchi (effettuare attacchi di opportunità, in altre parole) se ne ha la possibilità. Se esce dal teatro, gli viene dato il benvenuto dalla compagnia delle ombre danzanti con una grande festa.

Taumaturgo: Duello dei Servitori. Dopo aver chiamato un alleato planare, l'aspirante taumaturgo visita le rovine avvolte da rampicanti di un antico tempio, dove incontra un taumaturgo di alto livello, che comincerà a lanciare l'incantesimo *alleato planare inferiore*. Durante i 10 minuti necessari a lanciare l'incantesimo, l'aspirante può lanciare qualsiasi incantesimo desideri sul suo alleato planare. Fatto questo gli alleati del taumaturgo e dell'aspirante si combattono. L'alleato del taumaturgo si arrende quando viene ridotto al 20% o meno del suo normale massimo di punti ferita. Se l'alleato dell'aspirante vince, egli può unirsi alle fila dei taumaturghi.

Teurgo mistico: Viaggio delle Due Prove. L'aspirante deve viaggiare verso una città lontana per studiare in un particolare collegio di arcanisti, passando il loro esame con una prova di Conoscenze (arcane) con CD 16. Poi l'aspirante si reca alla Cittadella dei Teurghi, in cima a una montagna, e studia presso i sacerdoti locali. Infine, riceve una visione divina in cui un rappresentante della sua divinità o allineamento gli pone domande su questioni di fede (la cui risposta corretta richiede una prova di Conoscenze [religioni] con CD 16).

Viandante dell'orizzonte: La Loggia Rossa. La prova di ingresso per i viandanti dell'orizzonte è semplice: trovare la porta della sede del club. La locazione della Loggia Rossa non è esattamente un segreto (indizi sulla sua collocazione sono sparsi su dozzine di mappe) ma è situata in un luogo remoto nelle terre selvagge e protetta magicamente dalle divinazioni e gli incantesimi di *teletrasporto*. L'aspirante deve scoprire dove si trova la Loggia Rossa, e poi recarvisi con le proprie forze.

TEST PER I TALENTI

I test descritti di seguito sono esempi di quello che un istruttore può richiedere a un PG prima di insegnargli un particolare talento. Come per i test delle classi di prestigio, non sono appropriati per tutte le campagne.

Non tutti i talenti con un prerequisito hanno un test associato, dato che molti requisiti sono o molto semplici (bonus di attacco base +1, ad esempio) o sono legati a specifici alberi di talenti (Attacco Poderoso è un prerequisito di Incalzare, ad esempio). I migliori candidati per i test di talento sono i talenti in cima ai rispettivi alberi (quelli che hanno altri talenti come prerequisiti ma non sono essi stessi prerequisiti) e i talenti disponibili solo ai personaggi di alto livello, dato che rappresentano un adde-

DIETRO IL SIPARIO: PREREQUISITI BASATI SUI TEST

Allora perché tutte le classi di prestigio non utilizzano dei prerequisiti basati sui test? È una questione di controllo che illumina la differenza fondamentale tra il lavoro di sviluppatore di giochi e quello di DM. Le regole di D&D usano i prerequisiti perché essi sono basati su numeri prevedibili. Nessun personaggio può avere un bonus di attacco base superiore al suo livello del personaggio, ad esempio, o più gradi in un'abilità del suo livello del personaggio +3. Per lo sviluppatore di giochi, questa prevedibilità è un importante strumento di equilibrio, assicurandogli che nessun personaggio ottenga accesso a una classe di prestigio o talento così presto da rovinare il divertimento del gioco.

Ma come DM, non ci si deve preoccupare di milioni di possibili personaggi, ma solo di quelli specifici alla propria campagna. Si possono prevedere i propri giocatori meglio di chiunque altro, sia in termini di cosa li attira e dei metodi che utilizzeranno per raggiungere i loro obiettivi. Ed è il DM l'architetto del mondo di gioco. Se un PG diventa un cavaliere mistico "imbrogliando" all'ingresso del test, i cavalieri potrebbero cacciarlo e aggiornare il loro test per impedire ulteriori buchi: proprio come farebbe un'organizzazione del mondo reale.

stramento specializzato che solo i più capaci possono sperare di raggiungere.

Afferrare Frecce: Diventare il Bersaglio. L'aspirante deve restare fermo sul posto mentre un arciere gli spara contro dieci frecce, una al round. Egli deve riuscire a deviare almeno metà delle frecce (e sopravvivere al danno delle altre).

Arma Focalizzata Superiore e Arma Specializzata Superiore: Cercare il Maestro. L'aspirante deve trovare un noto maestro dell'arma prescelta, e poi sopravvivere per 5 round a un duello contro questo maestro. Il maestro pone le condizioni del duello, che può essere sicuro o letale, a seconda dell'allineamento e della predisposizione del maestro.

Attacco Turbinante: Combattente Incolume. L'istruttore si circonda di quattro assistenti nel centro del dojo. L'aspirante deve riuscire a colpire l'istruttore tre volte con attacchi rapidi senza subire neppure un graffio dall'istruttore o dai suoi assistenti. (Molti aspiranti scelgono di combattere sulla difensiva e usano Maestria in Combattimento per migliorare la propria Classe Armatura).

Combattere con Due Armi Superiore: Tempesta di Acciaio. L'aspirante deve infliggere almeno 6 danni a ciascuno dei cinque gladiatori (CA 13), tutti nello stesso round.

Critico Migliorato: Esame dell'Anatomista. L'addestratore predispone una serie di cadaveri o carne macellata che pendono da delle corde. L'aspirante deve colpire ognuno una sola volta, mirando per un punto particolarmente vulnerabile (CA 20). L'addestratore accetta qualsiasi aspirante che possa colpire almeno sei bersagli nel corso di 4 round. Le armi magiche non sono ammesse.

Incalzare Potenziato: Prova del Latore di Morte. L'aspirante deve gettarsi a testa bassa in battaglia contro un numero superiore di avversari (spesso goblin, coboldi o soldati di basso livello), utilizzando il talento Incalzare per 3 round consecutivi e abbattendo un secondo avversario in almeno due di questi casi. Questa esibizione impressiona sufficientemente l'istruttore, che si offrirà di insegnare all'aspirante Incalzare Potenziato.

Tiro in Movimento: Sfida del Randello. L'aspirante deve muoversi nel mezzo di un percorso lungo 36 metri con soldati armati di randello su entrambi i lati. Al termine del percorso c'è un bersaglio (CA 10), che l'aspirante deve colpire con quattro frecce o altri proiettili prima che siano passati 30 secondi. Le armi e le munizioni magiche non sono ammesse.

Tiro Multiplo: Attaccare la Carovana. L'aspirante deve colpire sette centri su nove (CA 18) di bersagli sul dorso di vagoni a 9 metri di distanza, e ha solo 3 round per farlo. Qualsiasi tipo di assistenza magica è ben accetta, eccetto l'incantesimo *velocità* e le armi magiche con la capacità speciale velocità.

Tiro Preciso Migliorato: Prova della Vergine dello Scudo. L'aspirante deve colpire un elusivo bersaglio in armatura (CA 24 perché sta usando l'azione di difesa totale) senza colpire l'assistente portascudo che si trova tra l'aspirante e il bersaglio. L'aspirante ha tre possibilità e deve colpire due volte. Le armi e munizioni magiche non sono ammesse.

SVILUPPARE I PROPRI TEST

I test descritti sopra tendono a ricompensare gli stessi talenti, punteggi di caratteristica e altri aspetti del personaggio come i prerequisiti standard. Si tratta di un punto di partenza utile per i test che si possono sviluppare in base alle classi di prestigio e i talenti di alto livello pubblicati: immaginare che tipo di attività sarebbe significativamente più semplice per i personaggi che possiedono il talento o altro attributo rilevante definito come prerequisito.

Per le classi di prestigio basate su organizzazioni originali, si ha molta più libertà. Rispondere a questa domanda: cosa impressionerebbe a sufficienza il capo dell'organizzazione in modo da fargli offrire l'affiliazione? Costruire poi una prova allo stesso modo del capo, rendendola abbastanza difficile da far sì che l'affiliazione sia sufficientemente difficile. Considerare il modo in cui gli aspiranti possano piegare o infrangere le regole: sia come capo che come DM. Qualsiasi cosa che il capo possa ragionevolmente prevedere troverà spazio nelle regole del test. Se si vede un potenziale "imbroglio" che il capo dell'organizzazione non potrebbe anticipare, sviluppare un test completamente diverso o lasciare il buco aperto: basarsi su ciò che produrrà una storia più interessante.

Cercare di fare test semplici dato che sono principalmente questioni solitarie. Non si desidera certo lasciare il resto dei PG in paziente attesa mentre un personaggio completa il test. Come eccezione, si può sviluppare un test così complesso o difficile che il PG in questione non può completarlo da solo: il resto dei PG devono aiutarlo, e completare la prova diventa a pieno merito un'avventura. Questa tecnica funziona al meglio quando unita è ad altre ricompense (di solito tesori o una probabilità di fare una buona azione o risolvere una vecchia contesa) per i PG che non stanno affrontando il test.

Ad esempio, si potrebbe sviluppare un indovinello in più parti per un aspirante maestro del sapere che porta i PG dalla città a un antico tempio in rovina, poi alla Città di Ottone dove devono trattare con un lord degli efreet. Il PG mago ha la possibilità di diventare maestro del sapere, il ladro di intrufolarsi nelle sale del tesoro degli efreet, e il guerriero di recarsi fuori città, dove è ricercato per un omicidio che non ha commesso. Tutti hanno una motivazione per aiutare il mago con il suo indovinello.

RICOMPENSE IN PE INDIPENDENTI DAL LIVELLO

Questa variante sostituisce la Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" (pagina 22 del *Manuale del Giocatore*) come modo di facilitare il lavoro del DM nello sviluppo di un'avventura e nel compito del calcolo dei punti esperienza al termine di una sessione di gioco.

Utilizzare la seguente tabella per determinare quando i personaggi ottengono nuovi livelli, piuttosto che la Tabella 3-2 del *Manuale del Giocatore*.

Per progredire a un nuovo livello oltre il 20°, un personaggio deve raddoppiare l'ammontare di PE di cui aveva bisogno per avanzare da due livelli precedenti al suo attuale livello, ad un livello sotto il suo attuale livello.

Ad esempio, per avanzare dal 20° al 21° livello, un personaggio deve guadagnare il doppio dell'ammontare di PE necessari per avanzare dal 18° livello al 19° livello. Dato che ha bisogno di aggiungere 500.000 PE per passare dal 18° al 19° livello (1.800.000 meno 1.300.000), egli ha bisogno di 1.000.000 PE (500.000 x 2) per passare dal 20° livello al 21° livello (2.600.000 PE a 3.600.000 PE).

I giocatori esperti potrebbero preoccuparsi: i totali dei PE nella Tabella 6-13 sono grosse cifre. Ma le ricompense in PE per i mostri sono anch'esse maggiori (vedi Tabella 6-14: "Ricompensa in esperienza [singolo mostro], di seguito). Quale che sia il livello del personaggio rispetto al resto della compagnia, egli riceve la stessa ricompensa in PE, quindi al termine della serata fare i conti sarà molto più semplice. La Tabella 2-6 a pagina 38 della *Guida del Dungeon Master* non viene più usata. I mostri hanno una sola ricompensa in PE, che viene divisa tra i partecipanti.

Ad esempio, un verme del gelo (GS 12) vale 19.000 PE. Se quattro personaggi lo sconfiggono, guadagnano ciascuno 4.750 PE (19.000 diviso 4), a prescindere dal loro livello.

Sono sempre necessari più o meno tredici incontri per raggiungere un nuovo livello. È ancora presente la possibilità per i PG che restano indietro di raggiungere il resto del gruppo;

Tabella 6-13: Progressione alternativa dei punti esperienza

Livello del personaggio	PE	Gradi massimi di abilità di classe	Gradi massimi di abilità di classe incrociata	Talenti	Aumento dei punteggi di caratteristica
1°	0	4	2	1°	—
2°	1.000	5	2-1/2	—	—
3°	3.000	6	3	2°	—
4°	6.000	7	3-1/2	—	1°
5°	10.000	8	4	—	—
6°	16.000	9	4-1/2	3°	—
7°	24.000	10	5	—	—
8°	36.000	11	5-1/2	—	2°
9°	52.000	12	6	4°	—
10°	76.000	13	6-1/2	—	—
11°	110.000	14	7	—	—
12°	160.000	15	7-1/2	5°	3°
13°	220.000	16	8	—	—
14°	320.000	17	8-1/2	—	—
15°	440.000	18	9	6°	—
16°	640.000	19	9-1/2	—	4°
17°	890.000	20	10	—	—
18°	1.300.000	21	10-1/2	7°	—
19°	1.800.000	22	11	—	—
20°	2.600.000	23	11-1/2	—	5°

quei 4.750 PE per il verme del gelo rappresentano l'8% dei punti esperienza necessari per raggiungere il 13° livello, ma il 14% dei punti esperienza necessari a raggiungere l'11° livello.

La Tabella 6-14 fornisce la ricompensa per un tipico mostro di ogni GS, senza tenere conto del livello del personaggio o della compagnia.

Tabella 6-14: Ricompensa in esperienza (singolo mostro)

GS Mostro	Ricompensa PE	GS Mostro	Ricompensa PE
1	300	11	14.000
2	600	12	19.000
3	900	13	29.000
4	1.200	14	38.000
5	1.800	15	58.000
6	2.400	16	77.000
7	3.600	17	120.000
8	4.800	18	150.000
9	7.200	19	230.000
10	9.600	20	310.000

Per mostri con GS sopra il 20, raddoppiare la ricompensa in PE per un mostro di quel GS meno 2. Ad esempio, un mostro con GS 22 vale il doppio di un mostro con GS 20, o 620.000 PE.

CREARE OGGETTI MAGICI

Se si usa questo sistema dei PE, notare che i costi in PE pagati dai personaggi per creare oggetti magici rappresenteranno una frazione molto più piccola dei loro PE totali, e quindi creare oggetti magici diventerà complessivamente meno "costoso". Se si ritiene la cosa un problema per la campagna, considerare di incrementare il costo in PE per la costruzione di oggetti magici come descritto nella tabella seguente.

Costo in PE degli oggetti magici

Prezzo di mercato	Moltiplicatore PE
2.000 mo o meno	x1
2.001 mo a 20.000 mo	x2
20.001 mo a 200.000 mo	x4
200.001 mo o più	x10

REGOLA PERSONALIZZATA: RISERVA DI PE BONUS

Utilizzo questa regola per assegnare punti esperienza bonus ai giocatori in base a idee intelligenti, un'interpretazione particolarmente riuscita dei loro personaggi e, beh, per aver fatto divertire il gruppo di gioco. È una regola abbastanza facile da scrivere, ma difficile da valutare.

Prima di cominciare un'avventura, riesamino il testo ed evidenzio gli elementi particolarmente difficili per i giocatori. Mi accerto di segnarmi la loro entrata in gioco, e se qualcuno si distingue in modo particolare nella loro risoluzione, metto una crocetta accanto al nome del personaggio su di un foglio. Quando qualcuno fa qualcosa di particolarmente inventivo o interessante in una qualsiasi situazione, gli assegno una crocetta. Nel raro caso in cui qualcuno davvero ostruisce il gioco, cancello una crocetta.

Al termine della sessione (assegno sempre una ricompensa in PE per sessione), conto l'ammontare totale di PE da assegnare, e sommo il numero di crocette accanto al nome di ciascuna persona. Moltiplico la ricompensa totale in PE del 75% e divido equamente il totale (assumendo che tutto il resto della sessione sia stato equo). Il restante 25% dei PE disponibili va in una riserva bonus.

Quando assegno i PE nella riserva bonus, affido la percentuale più ampia di PE bonus al personaggio con più crocette accanto al suo nome e quella inferiore al personaggio con meno crocette. Se possibile, cerco di assegnare a tutti un po' di PE bonus, anche se non sembrano molti, e dico sempre ai giocatori perché i loro personaggi ricevono PE bonus. "Un bel lavoro con quella trappola a enigma sulla porta del dungeon", o addirittura, "Ehi, ottimo lavoro nell'interpretazione dell'irritabilità del tuo personaggio quando il sommo sacerdote stava guarendo tutti gratuitamente". L'intero gruppo sa chi sta ricevendo quale percentuale dei PE bonus, ma ho scoperto, che almeno nel mio gruppo, tutti alla fine sono concordi con le ricompense.

Se si usa questa regola, è importante non mostrare favoritismi. Quando la introdussi per la prima volta al mio tavolo, mi sono assicurato di non assegnare mai due volte di fila allo stesso personaggio il bonus più alto. In pratica, nella terza sessione ho elevato la qualità per i PG e cercato di incoraggiarli a lottare per la ricompensa più alta. Ha funzionato molto bene, ma capisco che in alcuni gruppi la competizione potrebbe generare dei problemi.

—Ed Stark

Illus. di R. Sardinha

COSTI IN PE

Anche gli incantesimi con una componente in PE subiscono un cambiamento con questa variante, dato che il costo di questi incantesimi è sviluppato secondo le regole standard dell'esperienza in D&D. La tabella seguente fornisce una rapida conversione per aiutare a calcolare i costi in PE degli incantesimi quando si usa questa variante dei PE. Moltiplicare il normale costo in PE per il moltiplicatore dato nella tabella per trovare il nuovo costo in PE dell'incantesimo.

COSTO IN PE DEGLI INCANTESIMI

Livello dell'incantesimo	Moltiplicatore PE
1°-3°	x1
4°-6°	x2
7°-8°	x4
9° o superiore	x10

Ad esempio, l'incantesimo *comunione* (un incantesimo da chierico di 5° livello) costa normalmente 100 PE. Quando si usa il sistema dei PE, costa 200 PE, o il doppio della cifra originale. L'incantesimo *desiderio*, un incantesimo di 9° livello, costa dieci volte il normale ammontare di PE (50.000 invece di 5.000).

Utilizzare una formula simile per ricalcolare qualsiasi cosa a cui si applichi un costo in PE. Dividere il livello del personaggio per 2 e trattarlo come se fosse un livello dell'incantesimo, utilizzando la tabella di cui sopra per trovare il moltiplicatore appropriato.

DIETRO IL SIPARIO: PE INDIPENDENTI DAL LIVELLO

I DM che utilizzano questa variante guadagnano flessibilità in due aree: lo sviluppo dei singoli mostri e degli incontri. Dato che si stanno assegnando ai mostri specifiche ricompense in PE, non bisogna limitarsi ai numeri che compaiono sulla tabella. Se si ritiene che il mostro sviluppato sia GS 7-1/2, si possono semplicemente assegnare 4.200 PE per la sua sconfitta. Ai livelli superiori, i numeri sulla tabella dovrebbero essere sufficienti perchè è difficile trovare una significativa differenza tra un mostro con GS 18 e uno con GS 18-1/2. Ma ai livelli inferiori la flessibilità è grande perchè si possono riempire gli spazi tra GS 1 e GS 2 (che altrimenti rappresenterebbe un incremento di potere del 100%) e tra GS 2 e GS 3 (un incremento di potere del 50%).

Questa variante rende anche più facile lo sviluppo di incontri con gruppi misti di mostri. Piuttosto che combinare i diversi GS, e poi consultare una tabella per determinare il Livello di Incontro (LI), sommare le ricompense in PE di ogni mostro finché non si raggiunge il totale di PE desiderato. Ad esempio, se si vuole creare un incontro medio per personaggi di 15° livello, inserire nell'incontro sufficienti mostri per un totale di circa 58.000 PE (l'ammontare che i PG otterrebbero da un singolo mostro con GS 15).

Come per il sistema standard dei punti esperienza, i DM dovrebbero controllare attentamente le ricompense in esperienze per grandi numeri di creature deboli, che spesso offrono poca o nessuna sfida significativa ai personaggi.

Postfazione: Quando i mondi collidono

Hai letto tutte le varianti di questo libro, e hai un problema: le vuoi usare tutte, più qualcuna a cui hai pensato per conto tuo. Cosa deve fare il DM troppo creativo?

I giochi di ruolo aprono infinite possibilità. Il compito più soddisfacente per un DM è quello di creare un mondo, predisporre una campagna, il luogo in cui avvengono le avventure. La natura di questo mondo è limitata solo dall'immaginazione del DM, e la maggior parte dei DM sono persone molto immaginative.

A volte troppo. Cosa fare quando nella testa ti ribollono più varianti di quante ne potrai mai usare? In particolare quando si presentano altri fattori (come la scuola, il lavoro o la famiglia) già diventa difficile dirigere bene una campagna, molto meno le altre tre che si agitano in contemporanea nel tuo cervello.

Sembrano esserci solo due possibili opzioni in questa situazione. Una è di cambiare campagna con la stessa velocità desiderata dai tuoi giocatori, cosicché (nel corso di diversi mesi) si riesca magari a dirigere una singola avventura in ciascuna diversa campagna. Il problema di questa opzione è che non c'è continuità: dato che ogni campagna è separata dalle altre, i personaggi giocanti è raro che avanzino di livello, e nessuna campagna viene realmente sviluppata.

L'altra opzione combina le idee varianti in una singola campagna: una che comprende diversi mondi, ognuno con il proprio sapore e le proprie regole. Che prenda la forma di un singolo gruppo di avventurieri impegnato in un viaggio fantastico attraverso il multiverso o crei in qualche modo un legame tra differenti eroi su mondi differenti, una campagna tra i mondi sembra essere una soluzione al problema. Naturalmente, presenta anch'essa i propri problemi.

Tre differenti modelli di campagna permettono questo tipo di viaggio tra mondi: il modello dell'organizzazione intramondi, il modello dei mondi mutevoli, e il modello del Campione Eterno (con tanti ringraziamenti a Michael Moorcock).

ORGANIZZAZIONE INTRAMONDI

In questo modello di campagna, i PG sono membri di un'organizzazione che li spedisce in missione su mondi o dimensioni diverse. Vanno di mondo in mondo tramite viaggi interplanari, usando potenti congegni o portali di teletrasporto (di natura magica o pseudoscientifica) o qualche tipo di nave magica volante. Gli eroi sono equipaggiati con incantesimi o congegni che gli permettono di parlare e comprendere il linguaggio dei mondi che visitano. L'organizzazione presenta agli eroi la loro missione, la cultura e gli usi del mondo che stanno per visitare, e i pericoli che potrebbero affrontare. Probabilmente gli eroi faranno tutti gli sforzi possibili per mescolarsi ai nativi in termini di abbigliamento, aspetto e comportamento, assistiti da altri agenti dell'organizzazione.

Le missioni dei PG potrebbero essere completamente scollegate tra di loro, ma da un tema unificatore esce una campagna più soddisfacente. Forse questa organizzazione intramondi combatte la specifica minaccia rappresentata da un'altra simile organizzazione. Viaggiatori planari githyanki o mind flayer si dimostrano eccellenti agenti nemici in una simile campagna. Ciò non significa che i PG devono sempre combattere dei mind flayer: la maggior parte delle volte i loro nemici opereranno dietro le scene, e i personaggi dovranno cavarsela attraverso complesse trame di inganni e tradimenti, oltre a sconfiggere le potenziali legioni di servitori e alleati, prima di scoprire i loro veri avversari.

Il più chiaro vantaggio di questo modello di campagna è che i personaggi giocanti sono costantemente all'avventura. Ogni giocatore ha un personaggio che guadagna esperienza e avanza di livello nel corso di una campagna, cosa importante per rendere soddisfacente una campagna per i giocatori. Dato che i membri dell'organizzazione intramondi possono provenire da praticamente qualsiasi mondo, i PG possono essere un folle amalgama di razze e classi: qualsiasi cosa concessa in qualsiasi ambientazione pubblicata o no. Un mago da Faerûn (il mondo dell'*Ambientazione di* Forgotten Realms) può avventurarsi al fianco di un gladiatore di un mondo desertico che ha inventato il DM e un minotauro dai campi di battaglia di Ysgard. Con l'approvazione del DM, i personaggi possono esplorare razze e classi più insolite, e in questo modo sviluppare ancora più mondi che possono essere raggiunti dalla campagna.

L'organizzazione intramondi dovrebbe avere una base, o almeno un agente, su ogni mondo visitato dai PG. Questo agente può fornire ai PG informazioni sui retroscena della loro missione e sullo stesso mondo, cambiargli il denaro, aiutarli a procurarsi equipaggiamento e abiti adatti, e agire da intermediario per le comunicazioni con i capi dell'organizzazione. Se il trasporto tra i mondi si affida a portali di teletrasporto, questo agente può essere il guardiano e l'operatore di un portale sul suo mondo.

Naturalmente, di tanto in tanto si può forzare i PG a visitare territori inesplorati, cosa che può trasformarsi in un'avventura di per sé. Mentre inseguono l'obiettivo primario, avrebbero anche il compito di raccogliere appunti sulle culture e la politica del mondo, per aiutare a stendere il rapporto per i prossimi agenti che lo visiteranno. Senza un agente a fargli rapporto, dovranno acquisire denaro e abiti per conto proprio. Potrebbero diventare gli esperti residenti dell'organizzazione su quel mondo e trovarsi spesso assegnati a esso.

In genere, una campagna basata intorno a un'organizzazione intramondi permette ai PG di sperimentare (e al DM di creare) una grande varietà di mondi senza necessariamente esplorarne nessuno in grande profondità. Gli eroi potrebbero visitare più volte lo stesso mondo, fulcro delle attività nemiche, o mondi con cui sono molto familiari. Ma per la maggior parte delle avventure, ci sarà bisogno solo di creare le linee guida più basilari della situazione, le circostanze che la circondano, e alcune informazioni sul mondo e i suoi abitanti.

Esempio di organizzazione intramondi: I Pellegrini

Ecco un esempio di compagnia di PG composta da membri di un'organizzazione intramondi. I personaggi sono membri dei Pellegrini, un ordine religioso di cavalieri che viaggia di mondo in mondo impegnato in una guerra santa contro i githyanki. Essi sono:

—Sergei, un chierico umano da un mondo cupo e gotico dominato dai vampiri.

—Kellra, un combattente psichico umano che ha combattuto come gladiatore su di un mondo desertico.

—Gerson, un minotauro ranger di un mondo su cui un tempo era un re umano.

—Darkshifter, un halfling ombra danzante proveniente da un mondo simile all'antica Roma.

—Tax, un mezzelfo ladro/mago da un mondo perennemente avvolto nella notte.

Quando i giocatori sono così immaginativi nel definire i loro personaggi, il DM può usare questi suggerimenti per sviluppare una raccolta di mondi originali da usare nella campagna, in aggiunta a qualsiasi mondo di campagna pubblicato disponibile. Mano a mano che i giocatori aggiungono più dettagli sui background dei loro personaggi, il DM può carpire informazioni

chiave su questi nuovi mondi, oltre a tante idee per avventure. Forse uno o più dei personaggi vivrà delle avventure di "ritorno a casa".

MONDI MUTEVOLI

Una campagna di mondi mutevoli aggiunge un forte elemento di mistero all'idea base del viaggio tra mondi. Piuttosto che essere agenti volontari di un'organizzazione intramondi, i PG sembrano spostarsi tra i mondi contro la loro volontà e senza nessun chiaro scopo. In momenti imprevedibili, una realtà si dissolve intorno a loro, per essere sostituita da un'altra. Inoltre, gli eroi cambiano per adattarsi alla nuova realtà.

Una campagna come questa può iniziare con una compagnia ordinaria di PG: tutti presi da un mondo di campagna e di cui seguono le regole per la creazione del personaggio e dell'equipaggiamento. Ad un punto determinato dal DM (magari dopo una singola avventura, o nel mezzo, oppure dopo più o meno un anno di tempo reale, quando ci si è stancati della campagna) i personaggi vengono trasportati su di un nuovo mondo. I personaggi dovrebbero restare simili per molti aspetti, ma con cambi sufficienti da essere notati dai giocatori. Ad esempio, un mago di Faerûn che viene trasportato in un mondo in cui la psionica è potente potrebbe subire alcuni cambiamenti fisici, trovare i suoi punteggi di caratteristica leggermente potenziati, scoprire una nuova dote psionica, e (cosa più importante) scoprire come i suoi incantesimi interagiscono con la magia mentale di questo nuovo mondo. Ma egli rimarrebbe essenzialmente lo stesso personaggio, nonostante i profondi cambiamenti. Bisognerebbe alterare le abilità e i linguaggi in modo che restino rilevanti anche nel nuovo mondo di campagna. I personaggi trasportati in questa nuova realtà dovrebbero scoprire di saper parlare il linguaggio parlato intorno a loro e conoscere le basi necessarie a muoversi nella nuova società.

È possibile dichiarare che i PG, dopo essere stati trasportati, dimentichino completamente la precedente realtà, credendo di aver sempre vissuto nel mondo che adesso occupano. Possibile... ma molto difficile da interpretare. È certamente più facile lasciare i PG confusi e sorpresi come i loro giocatori. Infatti, la ragione dell'avvenimento di questi mutamenti potrebbe e dovrebbe essere uno dei grandi misteri della campagna: gli eroi potrebbero essere determinati a capire cosa li sta facendo viaggiare di mondo in mondo.

Una campagna di mondi mutevoli diventa più interessante quando i PG lentamente realizzano che le loro diverse avventure su mondi differenti facciano in realtà parte di un unico grande dramma cosmico. L'avversario finale degli eroi potrebbe essere un lich incredibilmente potente i cui servitori si sono sparsi in tutto il multiverso. Gli eroi potrebbero non incontrare mai questa creatura, e potrebbero teorizzarne l'esistenza solo dopo anni di battaglie contro i suoi servitori in numerose avventure su molti mondi diversi. Poi, finalmente, quando saranno pronti ad affrontare il loro nemico, o addirittura dopo averlo distrutto, potrebbero apprendere che una potente forza del bene (un solar, forse, o addirittura un semidio) li ha spostati di mondo in mondo come involontari agenti di una lotta cosmica contro il lich.

Come il modello dell'organizzazione intramondi, una campagna di mondi mutevoli permette ai giocatori di percepire un senso di continuità per i loro personaggi. Sebbene a volte i personaggi mutino, i fattori chiave (compresi i punti esperienza) rimangono costanti, e gli eroi effettuano dei decisi progressi nel corso di una campagna. A differenza del modello precedente, una campagna di mondi mutevoli permette di cambiare tra diversi sistemi di gioco. Gli avventurieri in Faerûn potrebbero improvvisamente trovarsi nella Londra moderna. Senza troppa fatica, si possono convertire i personaggi alle regole del *d20 Modern* e proseguire le avventure.

Una campagna basata su questo modello funziona al meglio se lo spostamento tra mondi è un po' meno frequente che nel modello dell'organizzazione intramondi. Di conseguenza è necessario mettere un po' più di sforzo nello sviluppo di ciascun mondo, dato che gli eroi vi trascorreranno diverso tempo. Il più grande beneficio è che ci si può spostare di mondo in mondo senza il bagaglio di una complessa cosmologia planare o l'ampia rete di un'organizzazione intramondi.

CAMPIONE ETERNO

Michael Moorcock, uno scrittore di fantasy e fantascienza, non era soddisfatto di trascorrere il suo tempo su di un singolo "mondo di campagna". L'aspetto chiave del multiverso di Moorcock è che si tratta di più universi collegati.

Una città, Tanelorn, esiste in ogni momento in tutti gli universi. E il Campione Eterno (un eroe con identità multiple) appare in un universo come Elric e in un altro come Corum. Questa idea del Campione Eterno forma le basi di un terzo modello per una campagna che copre interi mondi.

Una campagna di fantasy eroica presuppone personaggi giocanti eroici: gente che fa la differenza per le forze del bene nel mondo. Come eroi, quindi, si suppone che abbiano delle controparti in ogni universo: eroi i cui destini siano legati ai loro, sebbene i loro nomi, volti, razze e classi possano essere completamente diversi. Il modo di rendere questa idea in una campagna è tramite l'albero dei personaggi.

Con l'idea dell'albero dei personaggi, ogni giocatore genera tre personaggi diversi che avanzano di livello insieme, sebbene solo un personaggio sia attivo alla volta. In una campagna del Campione Eterno, ognuno di questi eroi esiste in un universo diverso, un diverso mondo di campagna. Così invece di avere un singolo personaggio che si muove di mondo in mondo, come nei due precedenti modelli, la scena delle avventure si sposta, ma i personaggi sono sempre diversi. Ogni volta che gli l'eroi di un giocatore avanzano di livello, lo fanno anche gli altri suoi eroi.

Questo modello di campagna può minacciare il senso di continuità dei giocatori. Tutti gli eroi avanzano di livello, un miglioramento rispetto ad avventure scollegate che saltano di campagna in campagna, ma sono comunque personaggi distinti. Per minimizzare questa discontinuità, i personaggi di ogni singolo giocatore dovrebbero avere essenzialmente la stessa personalità e caratteristiche. Sono, dopotutto, manifestazioni dello stesso archetipo di eroe cosmico. Ad esempio, un giocatore potrebbe interpretare un mago nell'ambientazione di Greyhawk, un bibliotecario in un'ambientazione gotica, e un hacker in un'ambientazione moderna, tutti con tratti simili: miopia, oppure una disposizione gentile e saggia. I punteggi di caratteristica di ogni personaggio dovrebbero essere simili tra loro ma non uguali. I personaggi hanno background differenti, naturalmente, ma dovrebbero esserci dei punti di contatto: essere orfani, magari, o qualche altra esperienza formativa che condividono.

L'altro modo di mantenere il senso di continuità dei giocatori è di introdurre temi e fili conduttori comuni nelle avventure dei diversi eroi. Proprio come ogni eroe è una manifestazione di un archetipo eroico universale, le sue avventure seguono temi archetipi. Potrebbe non affrontare un singolo comune nemico la cui influenza si estende su tutto il multiverso (come il lich suggerito nel modello dei mondi mutevoli), ma gli eroi dovrebbero riconoscere i loro nemici come espressione dello stesso male. Naturalmente, bisogna equilibrare questa eco distante tra le avventure, rinforzando la continuità della campagna con la necessità di evitare ripetizione, fornendo agli eroi nuove sfide.

Naturalmente, in un modello di campagna basato sull'idea del Campione Eterno, gli eroi di un mondo sono inconsapevoli o quasi delle loro controparti su altri mondi. Potrebbero avere sogni che suggeriscono delle imprese degli altri in dimensioni lontane (in particolare se un'informazione in possesso di un eroe è fondamentale per un altro) ma di certo nessun ricordo cosciente dei loro alter ego. Se si decide di creare un posto come la Tanelorn di Moorcock, che in qualche modo esiste in ogni dimensione, allora gli eroi potrebbero (dopo un viaggio lungo e pericoloso per raggiungere questo luogo misterioso) udire perlomeno racconti delle avventure delle loro controparti, se non addirittura incontrarle. La ricerca di questo nesso del multiverso potrebbe essere un adeguato finale per una campagna, con differenti segmenti della ricerca giocati da gruppi diversi finché tutti non raggiungono simultaneamente il loro obiettivo.

Una campagna del Campione Eterno richiederebbe probabilmente il maggior impegno di lavoro per ogni mondo di campagna. È probabilmente meglio non utilizzare più di tre o quattro mondi, con lo stesso numero di eroi sull'albero del personaggio di ogni giocatore.

Esempio di Campione Eterno: Albero del personaggio di Kellra

A partire dal personaggio dal nome Kellra dei Pellegrini (vedi sopra), trasformiamo il gladiatore in un Campione Eterno con tre ulteriori manifestazioni. Gli altri mondi della campagna sono un'ambientazione vichinga, un'ambientazione gotica, e un'ambientazione cyberpunk nel prossimo futuro che usa le regole del *d20 Modern*. Ecco come potrebbero essere le controparti di Kellra negli altri universi.

—Krythling, un guerriero vichingo con sangue di troll. Rifiutata dalla sua gente e cresciuta dai troll, Krythling è sempre stata una combattente, sebbene non abbia mai combattuto per il divertimento altrui (a differenza della sua controparte gladiatrice, Kellra).

—Kellira, una cacciatrice di mostri in una campagna gotica. La famiglia di Kellira è stata massacrata da un lupo mannaro mentre Kellira stava portando avanti una tresca segreta con un giovane uomo del suo villaggio. È spinta da un'ossessione totale per la vendetta che la aliena da chiunque le si avvicini.

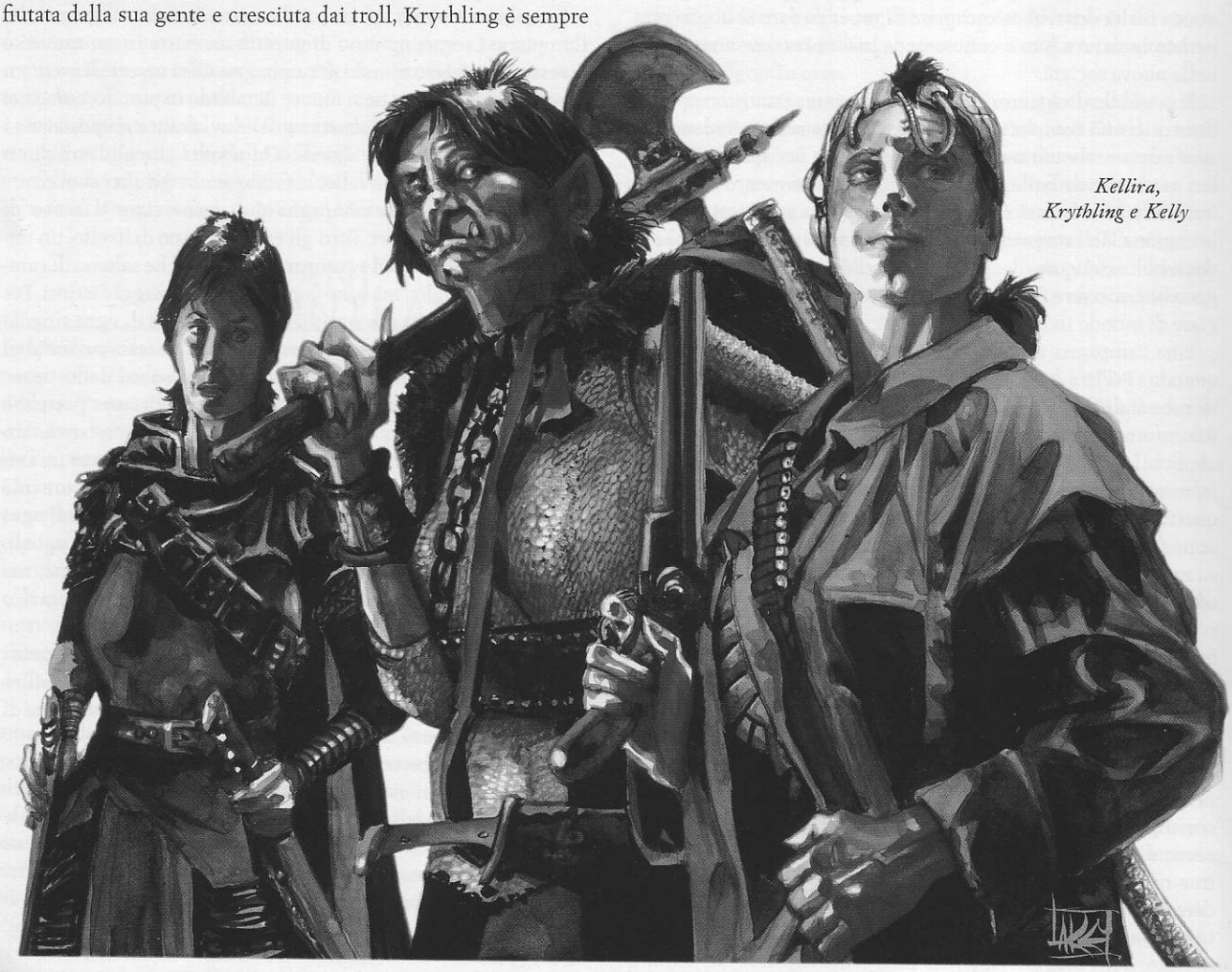
—Kelly, un ex soldatessa potenziata ciberneticamente. Come Kellra, è una specie di gladiatrice, che si guadagna da vivere fornendo sanguinosi divertimenti nelle sporche strade della metropoli in cui vive.

PASSI SUCCESSIVI

Una volta scelto un modello per una campagna tra i mondi, il prossimo passo chiave è creare almeno qualche mondo che possa essere visitato dai tuoi eroi e decidere quali regole applicare. Naturalmente, si può usare una campagna pubblicata per uno o tutto i mondi coinvolti nella campagna tra i mondi. Si possono anche adattare mondi da romanzi o film che sono piaciuti; l'aspetto di viaggio tra i mondi della campagna potrebbe anche offrire una scelta leggermente maggiore nella scelta delle fonti di materiale. Se si desidera provare la variante delle componenti metamagiche (vedi Capitolo 5), è sufficiente spedire i personaggi in un mondo in cui essa funziona. Quando faranno ritorno al loro mondo, le componenti metamagiche perderanno potere o, come Prometeo, i personaggi porteranno con sé una nuova conoscenza.

—David Noonan, tratto da un concetto di James Wyatt

Illus. di Lakeys



Kellira, Krythling e Kelly

ELENCO DELLE VARIANTI

Annota con un ✔ tutte le varianti utilizzate nella campagna. Segna ogni aggiunta o limitazione speciale o altre informazioni di cui i personaggi potrebbero necessitare nel campo "Note". Utilizza le linee vuote per annotare regole varianti aggiuntive utilizzate nella campagna.

Capitolo 1: Razze

✔	Pagina	Nome variante	Note
	6	Razze acquatiche	
	8	Razze artiche	
	10	Razze del deserto	
	13	Razze della giungla	
	16	Razze dell'acqua	
	16	Razze dell'aria	
	17	Razze del fuoco	
	17	Razze della terra	
	18	Ridurre i modificatori di livello	
	19	Stirpi	
	32	Classi di esemplare razziale	

Capitolo 2: Classi

✔	Pagina	Nome variante	Note
	48	Barbaro totemico	
	49	Bardo divino	
	49	Bardo selvaggio	
	50	Saggio bardico	
	50	Chierico cenobita	
	51	Vendicatore druidico	
	51	Picchiatore	
	52	Ladro delle terre selvagge	
	52	Mago del dominio	
	53	Stili di combattimento del monaco	
	54	Varianti del paladino	
	56	Ranger planare	
	56	Ranger urbano	
	57	Stregone da battaglia	
	59	Varianti del mago specialista	
	64	Incantatori divini spontanei	
	65	Aspetto della natura	
	67	Frenesia turbinante	
	67	Ambiente prescelto	
	67	Esilio planare	
	68	Prova di livello per scacciare non morti	
	69	Bardo di prestigio	
	70	Paladino di prestigio	
	71	Ranger di prestigio	
	72	Personaggi eccelsi	
	76	Classi generiche	

Capitolo 3: Creare personaggi

✔	Pagina	Nome variante	Note
	79	Sistemi alternativi di abilità	
	81	Prove complesse di abilità	
	86	Tratti dei personaggi	
	91	Difetti dei personaggi	
	92	Talenti stirpemagica	
	95	Talenti gruppi di armi	
	97	Punti artigianato	
	100	Background del personaggio	

Capitolo 4: Avventura

✔	Pagina	Nome variante	Note
	109	Bonus di difesa	
	111	Armatura come riduzione del danno	
	112	Conversione dei danni	
	113	Sistema di ferite	
	115	Vitalità e punti danno	
	119	Punti riserva	
	119	Danno massiccio	
	121	Morte e morire	
	122	Punti azione	
	124	Fronte in combattimento	
	128	Griglia esagonale	
	129	Modificatori variabili	
	132	Tiro con curva a campana	
	133	I giocatori tirano tutti i dadi	

Capitolo 5: Magia

✔	Pagina	Nome variante	Note
	135	Valore magico	
	136	Varianti dell'evocazione di mostri	
	139	Componenti metamagiche	
	151	Metamagia spontanea	
	153	Punti incantesimo	
	157	Ricarica magica	
	162	Armi leggendarie	
	170	Oggetti famiglio	
	174	Sortilegi	

Capitolo 6: Campagne

✔	Pagina	Nome variante	Note
_____	179	Contatti	_____
_____	180	Reputazione	_____
_____	185	Onore	_____
_____	189	Corruzione	_____
_____	191	Classi di prestigio corrotte	_____
_____	194	Sanità	_____
_____	210	Prerequisiti basati sui test	_____
_____	213	Ricompense in PE indipendenti dal livello	_____
_____	____	_____	_____
_____	____	_____	_____
_____	____	_____	_____
_____	____	_____	_____

Varianti della *Guida del Dungeon Master*

✔	Pagina	Nome variante	Note
_____	22	Tirare l'iniziativa ogni round	_____
_____	23	Cavalcature intelligenti	_____
_____	24	Colpire la copertura	_____
_____	25	Colpire e mancare automaticamente	_____
_____	25	Tiro difensivo[1]	_____
_____	27	Intontito	_____
_____	27	Danno massiccio basato sulla taglia[1]	_____
_____	27	Danni a zone specifiche	_____
_____	27	Armi equivalenti	_____
_____	28	Morte istantanea	_____
_____	28	Colpi critici attenuati	_____
_____	28	Colpi critici mancati (maldestri)	_____
_____	33	Abilità con caratteristiche differenti	_____
_____	34	Successo o fallimento critico	_____
_____	35	Tiri salvezza con caratteristiche differenti	_____
_____	36	Tiro per gli incantesimi[1]	_____
_____	36	Componenti di potere	_____
_____	37	Evocare mostri individuali[1]	_____
_____	39	Esperienza in forma libera	_____
_____	40	Esperienza più lenta o più veloce	_____
_____	70	Cosa significa disattivare un congegno	_____
_____	130	Mantenimento	_____
_____	214	Nuovi oggetti magici	_____
_____	295	Perdita dei punteggi di caratteristica separata	_____
_____	296	Poteri psionici non magici	_____
_____	302	Cadute meno letali	_____

1 Vedi varianti relative su questo manuale.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Swords of Our Fathers Copyright 2003, The Game Mechanics.

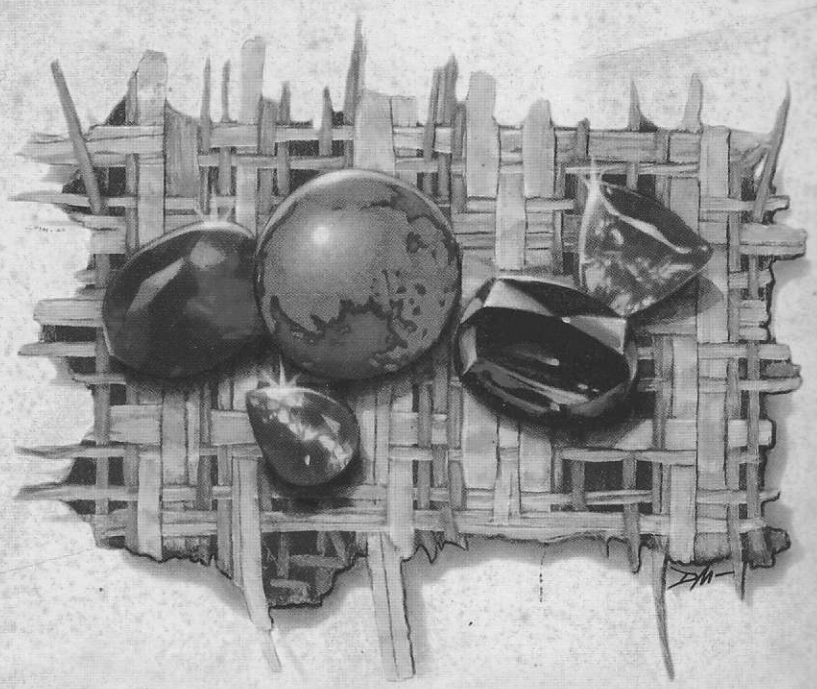
Mutants & Masterminds Copyright 2002, Green Ronin Publishing.

Unearthed Arcana Copyright 2004, Wizards of the Coast, Inc.; Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan, Rich Redman.

INDICE

allineamento dell'oggetto famiglio 173
ambiente prescelto 67
ammaliatore, varianti 60
armatura come riduzione del danno 111
armi leggendarie 162
aspetto della natura 65
background del personaggio 100
  abile 101
  aristocratico 102
  governativo 102
  interculturale 103
  magia accademica 103
  malavitoso 104
  marinaro 105
  mercantile 107
  militare 107
  religioso 108
  selvaggio 108
barbaro totemico 48
bardo di prestigio 69
bardo divino 49
bardo selvaggio 49
bonus di difesa 109
calcolare la reputazione 182
campione eterno 217
celestiale, stirpe 20
chierico cenobita 50
classi del personaggio prestigiose 69
classi del personaggio varianti 47
classi di esemplare razziale 32
classi di prestigio corrotte 191
classi generiche 76
coboldi acquatici 7
  artici 9
  del deserto 11
  della giungla 13
  della terra 17
combattente corrotto 191
combattente, generico 77
componenti dei sortilegi 175
componenti metamagiche 139
componenti metamagiche specifiche 140
contatti 179
conversione dei danni 112
corruzione 189
creare altre stirpi 31
creare nuovi sortilegi 178
demone, stirpe 21
diavolo, stirpe 21
difetti dei personaggi 91
disturbi mentali 204
diventare corrotto 189
divinatore, varianti 60
doppelganger, stirpe 22
drago d'argento, stirpe 22
drago bianco, stirpe 22
drago blu, stirpe 22
drago di bronzo, stirpe 23
drago nero, stirpe 23
drago d'oro, stirpe 23
drago d'ottone, stirpe 23
drago di rame, stirpe 24
drago rosso, stirpe 24
drago verde, stirpe 24
drow esemplare 32
effetti della corruzione 190
elementale dell'acqua, stirpe 25
elementale dell'aria, stirpe 25
elementale del fuoco, stirpe 25
elementale della terra, stirpe 25
elfi acquatici 7
  artici 9
  del deserto 11
  del fuoco 17
  della giungla 14
elfo esemplare 33
eredi 162
erede della battaglia 164
  della fede 165
  della magia 167
  della rapidità 168
ereditare un oggetto famiglio 173
esilio planare 67
esperto, generico 77
evocatore, varianti 61
fama o infamia 181
ferite 113
folletto, stirpe 25
frenesia turbinante 67
fronte in combattimento 124
genio djinni, stirpe 26
genio efreeti, stirpe 26
genio janni, stirpe 27
gigante, stirpe 27
glossario psichiatrico 209
gnomi acquatici 7
  artici 9
  dell'aria 16
  del deserto 12
  della giungla 14
gnomo esemplare 34
goblin acquatici 7
  artici 9
  dell'aria 16
  del deserto 12
  della giungla 14
griglia esagonale 128
guadagnare o recuperare sanità 201
halfling acquatici 7
  dell'acqua 16
  artici 10
  del deserto 12
  della giungla 14
halfling esemplare 36
hobgoblin del fuoco 17
i giocatori tirano tutti i dadi 133
illusionista, varianti 62
incantatore, generico 78
incantatori divini spontanei 64
incantesimi a ricarica 158
  generale
  a ricarica specifica 159
invocatore, varianti 62
ladro delle terre selvagge 52
lanciare un sortilegio 174
licantropo, stirpe 28
mago del dominio 52
mago specialista, varianti 59
metamagia spontanea 151
mezzelfi acquatici 8
  artici 10
  del deserto 12
  del fuoco 18
  della giungla 15
mezzelfo esemplare 37
mezzo-drago esemplare 40
mezzorchi acquatici 8
  dell'acqua 18
  artici 10
  del deserto 12
  della giungla 15
mezzorco esemplare 38
minotauro, stirpe 29
modificatori variabili 129
mondi mutevoli 217
morte e morire 121
nani acquatici 8
  artici 10
  del deserto 12
  della giungla 15
  della terra 18
nano esemplare 41
necromante, varianti 63
oggetti famiglio 170
ogre, stirpe 29
onore 185
  di famiglia 187
  libero 186
  meccanico 185
orchi acquatici 8
  artici 10
  dell'acqua 16
  del deserto 13
  della giungla 15

orco esemplare 43
organizzazione intramondi 216
ottenere contatti 180
paladino di prestigio 70
paladino, varianti 54
perdita di sanità 195
personaggi eccelsi 72
picchiatore 51
prerequisiti basati sui test 210
prova di livello per scacciare non morti 68
prove complesse di abilità 81
prove di reputazione 181
punti artigianato 97
punti azione 122
punti incantesimo 153
punti riserva 119
punti sanità 194
purificarsi dalla corruzione 191
ranger di prestigio 71
ranger planare 56
ranger urbano 56
razze dell'acqua 16
razze acquatiche 6
razze dell'aria 16
razze artiche 8
razze del deserto 10
razze del fuoco 17
razze della giungla 13
razze della terra 17
reputazione 180
reputazione dei PNG 181
ricarica magica 157
ricompense in PE indipendenti dal livello 213
ridurre i modificatori di livello 18
saggio bardico 50
sanità 194
sistemi alternativi di abilità 79
slaad, stirpe 29
soglia del danno massiccio e risultati 119
sortilegi 174
sortilegi di esempio 175
sortilegi falliti 175
stili di combattimento del monaco 53
stirpi 19
strega, stirpe 29
stregone corrotto 192
stregone da battaglia 57
talenti gruppi di armi 95
talenti stirpemagica 92
test delle classi di prestigio 210
test per i talenti 212
tiefling esemplare 44
tipi di contatti 180
tipi di demenza 199
tiri con curva a campana 132
titano, stirpe 29
trasmutatore, varianti 64
trattamento della demenza 204
tratti dei personaggi 86
troll, stirpe 30
umani acquatici 8
umano esemplare 45
valore magico 135
valore magico dei mostri 136
valore magico per altre classi 136
valore magico per personaggi standard 136
vampiro, stirpe 30
varianti dei privilegi di classe 65
varianti dell'evocazione di mostri 136
varianti razziali ambientali 5
vendicatore druidico 51
vitalità e punti danno 115
yuan-ti, stirpe 30



Illus. di D. Martin

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti
0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**

Scopri una Fonte di Conoscenze

Questo supplemento rappresenta un'inesauribile sorgente di nuove regole da introdurre nelle vostre partite a Dungeons & Dragons®. Tra queste pagine si trovano idee, opzioni e alternative alle regole standard di D&D adattabili allo stile della vostra campagna. Fra classi e razze varianti, talenti e capacità, sistemi magici alternativi, opzioni di combattimento e di campagna, *Arcani Rivelati* vi offre un incredibile quantitativo di materiale da consultare.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master*® e del *Manuale dei Mostri*™.
Un giocare necessita del solo *Manuale del Giocatore*.

Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-130-X
9 788882 881306
Prezzo: € 29,95